

DECRETO .../....., de .. de, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón

El artículo 71.50ª del Estatuto de Autonomía de Aragón , atribuye a la Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de “Juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón”

En el ejercicio de dichas competencias, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Ley que ha sido objeto de modificaciones puntuales, la última mediante la Ley 9/2023, de 23 de marzo.

Esta Ley contiene la regulación del sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón, partiendo del hecho de considerar al juego como una realidad social lícita, al suponer una manifestación más de los principios de libertad individual y libertad de empresa recogidos en la Constitución de 1978, recogiendo en su articulado las directrices de planificación y ordenación del juego y apuestas teniendo en cuenta sus características y peculiaridades propias, en el término de las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad.

En desarrollo de la misma, se han aprobado diversas normas que regulan los aspectos generales y organizativos del juego y las apuestas, así como las cuestiones específicas de algunas de sus modalidades y que han conformado un marco regulador de este sector en la Comunidad Autónoma de Aragón, excesivamente disperso que precisa, en su conjunto, adaptarse a los principios de simplificación, economía procedimental, eficacia y eficiencia administrativa.

En ese sentido, la disposición final segunda de la Ley 9/2023, de 23 de marzo, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón establecía que el departamento competente en materia de juego debía realizar la armonización reglamentaria necesaria y compilar los diferentes reglamentos en un Reglamento general de juego actualizado.

El presente decreto sistematiza e integra en un texto único y coherente las reglamentaciones específicas de las distintas modalidades de juego atendiendo a los principios de buena regulación que son los de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica que incluye la claridad de la norma, su transparencia y eficiencia, conforme lo dispuesto en el Decreto Legislativo 1/2022, de 6 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Presidente o Presidenta y del Gobierno de Aragón y de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

El proyecto consta de exposición de motivos, un artículo único por el que se aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, tres disposiciones adicionales, dos disposiciones transitorias, una disposición derogatoria, dos disposiciones finales y el texto del Reglamento General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón que, a su vez, consta de dos títulos y diecisiete capítulos.

El Título I contiene la reglamentación general en la que se recogen las disposiciones comunes a todas las modalidades de juego y consta de diez capítulos: Capítulo I: Objeto, ámbito y régimen jurídico; Capítulo II: Ordenación del juego; Capítulo III: Juego



seguro; Capítulo IV: Personas usuarias de los juegos; Capítulo V: Empresas de juego; Capítulo VI: Registro General del Juego; Capítulo VII: Publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego; Capítulo VIII: Inspección y control; capítulo IX: Régimen sancionador; capítulo X: Planificación.

El Título II contiene la reglamentación específica de cada sector de juego y de los locales donde se practican y consta de ocho capítulos: Capítulo I: Catálogo de juegos y apuestas; Capítulo II: Locales de juego; Capítulo III: Casinos; Capítulo IV: Bingos; Capítulo V: Máquinas recreativas y de juego; Capítulo VI: Apuestas; Capítulo VII: Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias; Capítulo VIII: Homologación de modelos y juegos de máquinas y de material de juego.

La presente norma ha sido sometida al procedimiento que establece la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015, por la que se establece un procedimiento de información en materia de reglamentaciones técnicas y de reglas relativas a los servicios de la sociedad de la información.

Con el fin de garantizar la seguridad jurídica y el principio de transparencia, conforme al artículo 133 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas y al artículo 43 del Decreto Legislativo 1/2022, de 6 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Presidente o Presidenta y del Gobierno de Aragón, el proyecto de Decreto se sometió a consulta pública habiéndose sometido, asimismo y de acuerdo al artículo 47 de dicho Decreto, a los trámites de información pública y de audiencia a las Administraciones, empresas y organizaciones afectadas en el ámbito de aplicación de este Decreto.

Esta disposición normativa ha sido sometida a informe preceptivo de la Dirección General de Servicios Jurídicos.

Este Decreto ha sido informado por la Comisión del Juego de Aragón, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 51 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, en sesión celebrada el día de de 2025.

En virtud de lo anterior, a propuesta del Consejero de Hacienda, Interior y Administración Pública, de acuerdo con el Dictamen número/....., del Consejo Consultivo de Aragón y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del díade de 2025,

DISPONGO:

Artículo único. Aprobación del Reglamento General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Se aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que se incorpora a continuación.

Disposición adicional primera. Referencias de género.

La utilización de sustantivos de género gramatical determinado en referencia a cualquier sujeto, cargo o puesto de trabajo debe entenderse realizada por economía de expresión y como referencia genérica tanto para hombres como para mujeres con estricta igualdad a todos los efectos.

Disposición adicional segunda. Constitución de la Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego.

En el plazo máximo de doce meses desde la entrada en vigor de este Decreto se constituirá y reunirá la Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego.

A tal efecto, las Secretarías Generales Técnicas, las Secretarías Generales u órganos equivalentes de los distintos Departamentos y Organismos Públicos que cuenten con representación en esta Comisión Interdepartamental, remitirán a la Dirección General de Juego y Emergencias, en el plazo de los tres meses siguientes a su entrada en vigor, las designaciones de las personas suplentes de las titulares, así como, en su caso, de las personas en quienes deleguen su asistencia, indicando nombres, puestos desempeñados, teléfonos profesionales y direcciones del correo electrónico corporativo.

Disposición adicional tercera. Planificación de las máquinas de juego de tipo B1.

1. A partir de la entrada en vigor de este Decreto, la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón no otorgará más de 5.600 autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B.1, destinadas a ser instaladas en establecimientos de hostelería, en sus diferentes categorías.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego no podrá autorizar la instalación de máquinas de tipo B.1 emplazadas previamente en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, en los establecimientos señalados en el apartado anterior, cuando el número de autorizaciones de explotación alcance un total de 5.600.

3. Si las necesidades del mercado lo aconsejaran, podrá modificarse el número máximo de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B.1 previstas en este Decreto, mediante orden del Consejero competente en la gestión administrativa de juego, oída la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Disposición transitoria primera. Régimen de las autorizaciones vigentes.

1. Las inscripciones en el Registro General del Juego de Aragón y las autorizaciones concedidas con arreglo a la regulación anterior continuarán en vigor hasta el vencimiento de su periodo de vigencia.

Se deberá acreditar el cumplimiento de los requisitos establecidos para su otorgamiento en la normativa vigente en el momento de la solicitud de renovación de las mismas. No obstante lo anterior, en el caso de las renovaciones no serán exigibles los requisitos de distancia mínima y superficie que no estuviesen vigentes en el momento de otorgar la autorización cuya renovación se solicita.

2. Las solicitudes que se encuentren en tramitación a la fecha de entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto deberán ajustarse a lo dispuesto en el mismo y cumplir sus requisitos y exigencias.

Disposición transitoria segunda. Máquinas de juego de tipo B.1.

Los establecimientos de hostelería que, a la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba con este Decreto, tengan autorizada la instalación de más de dos o tres puestos de juego de máquinas de tipo B.1, según el caso, deberán adaptarse a lo establecido en el artículo 251 de dicho Reglamento en el plazo máximo de doce meses.



Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

1. Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o resulten incompatibles con lo dispuesto en el presente Decreto.

2. En particular, quedan derogados las siguientes normativas:

- a) Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.
- b) Decreto 183/2000, de 24 de octubre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- c) Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.
- d) Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.
- e) Decreto 39/2014, de 18 de marzo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Locales de juego.
- f) Decreto 198/2002, de 11 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de juego.
- g) Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regulan las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- h) Decreto 22/2015, de 24 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
- i) Decreto 160/2018, de 18 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento que regula la inspección técnica de las máquinas de juego de tipo B y de tipo C y sus condiciones de funcionamiento.
- j) Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
- k) Decreto 119/2011, de 31 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del bingo electrónico.
- l) Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
- m) Decreto 56/2019, de 9 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las rifas, tómbolas y combinaciones alea.
- n) Orden de 25 de junio de 2009, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por el que se desarrolla el título V del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por el que se regula el procedimiento de transmisión telemática de los datos de las personas que tienen prohibido el acceso a los locales de juego.
- ñ) Orden de 15 de enero de 2007, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se desarrolla el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.
- o) Orden de 1 de agosto de 2008, del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, por la que se establecen condiciones técnicas adicionales para las salas de bingo y el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón, S. A. U.
- p) Orden PRI/94/2023, de 31 de enero, por la que se establecen los porcentajes de distribución de los premios en el juego del bingo.
- q) Orden de 9 de diciembre de 2011, del Consejero de Política Territorial e Interior, por la que se fijan las características y el contenido que deberán reunir los cartones electrónicos para la práctica del bingo electrónico en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- r) Orden PRI/366/2023, de 27 de marzo, por la que se regula la modalidad de bingo electrónico de sala en la Comunidad Autónoma de Aragón.

s) Orden de 7 de junio de 2013, del Consejero de Política Territorial e Interior, por la que se regulan los elementos y funcionalidades de los servidores que ofertan juegos a máquinas de juego.

t) Orden de 9 de marzo de 2015, del Consejero de Política Territorial e Interior, por la que se regulan las condiciones técnicas de las máquinas de juego y sus normas de interconexión.

Disposición final primera. Facultad de desarrollo.

Se faculta a la persona titular del Departamento competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTONOMA DE ARAGON

INDICE

TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES	15
<i>CAPÍTULO I. OBJETO, ÁMBITO Y RÉGIMEN JURÍDICO.....</i>	<i>15</i>
Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.....	15
Artículo 2. Régimen jurídico.....	16
Artículo 3. Tramitación de los procedimientos.	16
<i>CAPÍTULO II. ORDENACIÓN DEL JUEGO.....</i>	<i>17</i>
SECCIÓN 1ª. AUTORIDAD REGULADORA DEL JUEGO Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN. 17	
Artículo 4. La autoridad reguladora del juego.....	17
Artículo 5. Régimen de autorizaciones.	18
SECCIÓN 2ª. COMISION DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTONOMA DE ARAGÓN	18
Artículo 6. De la Comisión del Juego de Aragón.	18
Artículo 7. Funciones.....	18
Artículo 8. Composición.	19
Artículo 9. Atribuciones de la Presidencia.	20
Artículo 10. Atribuciones de la Secretaría.	20
Artículo 11. Reuniones.....	20
Artículo 12. Grupos de Trabajo.....	20
SECCIÓN 3ª. COMISIÓN TÉCNICA INTERDEPARTAMENTAL DE POLÍTICAS DE JUEGO... 20	
Artículo 13. Objeto.	20
Artículo 14. Funciones.....	21
Artículo 15. Composición.....	21
Artículo 16. Funcionamiento.....	22
Artículo 17. Atribuciones de la Presidencia.	22
Artículo 18. Atribuciones y obligaciones de las Vocalías.....	23



Artículo 19. Atribuciones de la Secretaría.	23
Artículo 20. Medios personales y materiales.	24
CAPÍTULO III. JUEGO SEGURO	24
Artículo 21. Juego seguro.	24
CAPÍTULO IV. PERSONAS USUARIAS DE LOS JUEGOS.	25
SECCIÓN 1ª. DERECHOS Y DEBERES. LIMITACIONES DE LA PRACTICA DE JUEGO	25
Artículo 22. Personas usuarias de los juegos.	25
Artículo 23. Derechos y deberes de las personas usuarias de los juegos.	25
Artículo 24. Prohibición de acceso a locales de juego y apuestas.	26
Artículo 25. Prohibición de la práctica del juego y las apuestas.	27
SECCIÓN 2ª. DEL REGISTRO DEL JUEGO DE PROHIBIDOS DE ARAGON	28
Artículo 26. Objeto.	28
Artículo 27. Inscripción en el Registro.	28
Artículo 28. Procedimiento de inscripción.	28
Artículo 29. Vigencia de las inscripciones y cancelación.	29
Artículo 30. Coordinación de registros e interconexión.	30
Artículo 31. Acceso al Libro REJUP.	30
SECCIÓN 3ª. CONTROL DE ACCESO Y LLEVANZA DEL LIBRO DE VISITANTES	30
Artículo 32. Control de acceso a locales de juego y llevanza del libro de visitantes.	30
Artículo 33. Personal de los locales de juego con acceso al Sistema de consulta de datos del REJUP.	32
Artículo 34. Control de acceso al juego no presencial.	33
CAPÍTULO V. EMPRESAS DE JUEGO	33
Artículo 35. Concepto.	33
Artículo 36. Requisitos generales.	34
Artículo 37. Causas de inhabilitación.	35
Artículo 38. Fianzas.	36
Artículo 39. Autorizaciones.	37
CAPÍTULO VI. REGISTRO GENERAL DE JUEGO	38
SECCIÓN 1ª. - DISPOSICIONES GENERALES	38
Artículo 40. Concepto y objeto	38
Artículo 41. Régimen jurídico.	39
Artículo 42. Estructura del Registro.	39
Artículo 43. Asientos de inscripciones.	40
SECCIÓN 2ª. DEL REGISTRO DE EMPRESA	40
Artículo 44. Objeto del Registro.	40
Artículo 45. Solicitud de inscripción.	41
Artículo 46. Modificación de datos registrales.	42
Artículo 47. Actualización de información	43
Artículo 48. Vigencia y renovación de la inscripción	43
Artículo 49. Cancelación de la inscripción.	43
SECCIÓN 3ª. REGISTRO DE MODELOS, ELEMENTOS Y MATERIAL DE JUEGO	44
Artículo 50. Objeto del Registro.	44
Artículo 51. Solicitud de homologación e inscripción	45
Artículo 52. Prohibición de inscripciones	46
Artículo 53. Modificación de datos registrales.	46
Artículo 54. Vigencia de la inscripción.	47
Artículo 55. Cancelación de la inscripción.	47
Artículo 56. Cesiones.	48

SECCIÓN 4ª. DEL REGISTRO DE PROFESIONALES Y DEL PERSONAL DE LOS LOCALES DE JUEGO	48
Artículo 57. Objeto de inscripciones.....	48
Artículo 58. Obligación de información.	48
Artículo 59. Vigencia y renovación de la inscripción	49
SECCIÓN 5ª. PUBLICIDAD DE LOS DATOS DEL REGISTRO GENERAL DE JUEGO	49
Artículo 60. Publicidad Registral	49
<i>CAPÍTULO VII. PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCION DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO</i>	49
SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES	49
Artículo 61. Objeto y ámbito de aplicación.....	49
Artículo 62. Definiciones.	50
Artículo 63. Publicidad prohibida de los juegos y apuestas y de los locales en los que se desarrollan.	50
Artículo 64. Distribución de obsequios a los asistentes en los locales de juego o apuestas.	52
Artículo 65. Publicidad de los locales mediante folletos informativos.	53
Artículo 66. Publicidad de productos de consumo de uso general en el interior de los locales autorizados para efectuar la publicidad.	53
Artículo 67. Publicidad externa de los locales de juego mediante rótulos y vallas anunciadoras.	54
Artículo 68. Publicidad en guías de ocio y carteleras de espectáculos.....	54
Artículo 69. Publicidad en los medios de comunicación.....	54
Artículo 70. Actuaciones y espectáculos dentro de las salas de bingo y casinos de juego.	55
SECCIÓN 2ª. AUTORIZACIONES Y COMUNICACIONES	56
Artículo 71. Solicitud de autorización.	56
Artículo 72. Resolución del procedimiento de autorización.....	57
Artículo 73. Comunicaciones previas.	57
Artículo 74. Medidas cautelares.....	57
<i>CAPÍTULO VIII. INSPECCIÓN Y CONTROL</i>	58
Artículo 75. Inspección y control.....	58
Artículo 76. Actuaciones inspectoras en locales de juego.....	58
<i>CAPÍTULO IX. RÉGIMEN SANCIONADOR</i>	59
Artículo 77. Principios generales.....	59
Artículo 78. Especificaciones para la tipificación de infracciones leves.	59
<i>CAPÍTULO X. PLANIFICACIÓN</i>	59
Artículo 79. Planificación de locales de juegos.	59
Artículo 80. Planificación de salas de bingo.	60
Artículo 81. Planificación de los casinos.....	60
Artículo 82. Planificación de los locales de apuestas.....	61
Artículo 83. Planificación de las máquinas de juego de tipo B.1.	61
TÍTULO II. DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y APUESTAS, SUS REQUISITOS Y LOS LOCALES DONDE SE PRACTICAN	61
<i>CAPÍTULO I. CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS</i>	61
SECCIÓN 1ª. JUEGOS Y APUESTAS CATALOGADOS.....	61
Artículo 84. Juegos autorizados.	61



Artículo 85. Prohibiciones objetivas	62
SECCIÓN 2ª. CLASES DE JUEGOS.....	62
Artículo 86. Las Loterías.....	62
Artículo 87. Juegos exclusivos de los casinos de juego.....	62
Artículo 88. El juego del bingo, en sus distintas modalidades.	63
Artículo 89. Máquinas recreativas o de juego.....	64
Artículo 90. El Juego de Boletos.	65
Artículo 91. Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.	65
Artículo 92. Apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.	66
Artículo 93. Concursos.	66
CAPÍTULO II. LOCALES DE JUEGO	67
SECCIÓN 1ª. GENERALIDADES	67
Artículo 94. Ámbito y objeto de aplicación.....	67
Artículo 95. Definiciones	67
SECCIÓN 2ª. CARACTERISTICAS DE LOS LOCALES DE JUEGO	68
Artículo 96. Condiciones generales de los locales de juego.....	68
SECCIÓN 3ª. REQUISITOS PARA LA INSTALACIÓN DE LOCALES DE JUEGO.....	69
Artículo 97. Régimen de instalación de salones recreativos y régimen de autorización de los salones de juego y las salas de bingo.....	69
Artículo 98. Comunicación de la actividad de los salones recreativos.....	69
Artículo 99. Autorización de instalación de casinos y salas de apuestas.	69
Artículo 100. Autorización de instalación de salones de juego y salas de bingo.	69
Artículo 101. Consulta previa de viabilidad.....	70
Artículo 102. Documentos a presentar por el solicitante para el otorgamiento de una autorización de instalación de salón de juego o sala de bingo.	70
Artículo 103. Resolución.	72
Artículo 104. Declaración responsable de apertura.	72
Artículo 105. Inspección técnica.	73
SECCIÓN 4ª. MODIFICACIÓN, RENOVACIÓN, EXTINCIÓN Y REVOCACIÓN DE LAS AUTORIZACIONES DE LOS LOCALES DE JUEGO.....	73
Artículo 106. Modificaciones de los locales de juego.	73
Artículo 107. Vigencia y renovación de la autorización de los locales de juego.	74
Artículo 108. Extinción de la autorización de local de juego.....	75
Artículo 109. Revocación de la autorización de local de juego.....	75
SECCIÓN 5ª. NORMAS DE FUNCIONAMIENTO LOCALES DE JUEGO.....	75
Artículo 110. Horario de funcionamiento de los locales de juego.	76
Artículo 111. Personal que preste sus servicios en locales de juego.	76
Artículo 112. Propinas en los locales de juego.	77
Artículo 113. Control de acceso e identificación de visitantes	78
Artículo 114. Derecho de admisión.	79
Artículo 115. Hojas de reclamaciones.....	79
Artículo 116. Fianzas de los locales de juego.	80
CAPÍTULO III. CASINOS	80
SECCIÓN 1ª. REGIMEN DE AUTORIZACIÓN.....	80
Artículo 117. Condiciones de los casinos de juego.....	80
Artículo 118. Requisitos específicos de la autorización de casinos.....	80
Artículo 119. Otorgamiento de las autorizaciones.....	81
Artículo 120. Solicitud de autorización.	81
Artículo 121. Resolución de las solicitudes.	83

Artículo 122. Declaración responsable de apertura.	84
Artículo 123. Inspección técnica.	84
Artículo 124. Fianzas.....	85
Artículo 125. Escuela de «croupiers»	85
SECCIÓN 2ª. DE LOS JUEGOS Y EL FUNCIONAMIENTO DE LAS SALAS DE JUEGO	85
Artículo 126. Juegos de casinos.....	85
Artículo 127. Cambio de moneda extranjera.	86
Artículo 128. Anticipos mínimos a las mesas.	86
Artículo 129. Control de resultados de cada mesa de juego.....	86
Artículo 130. Depósito mínimo para pago de premios.....	87
Artículo 131. Documentos e información mínima en la sala.	87
Artículo 132. Funcionamiento de las mesas de juego.	87
Artículo 133. Naturaleza de las apuestas.....	88
Artículo 134. Las apuestas en los juegos de contrapartida.	88
Artículo 135. Las apuestas en los juegos de círculo.....	89
Artículo 136. Apuestas olvidadas o perdidas.....	89
Artículo 137. Barajas o juegos completos de naipes.	90
Artículo 138. Comprobación de los naipes.	91
Artículo 139. Torneos de «Black Jack», «Punto y banca» y Póquer.....	91
Artículo 140. Canje de fichas y placas.	92
SECCIÓN 3ª. DE LA DIRECCION DE LOS CASINOS DE JUEGO	92
Artículo 141. Órganos de dirección de los juegos.....	92
Artículo 142. Nombramiento de los órganos de dirección.	93
Artículo 143. Facultades de los órganos de dirección.....	93
Artículo 144. Prohibiciones para los órganos de dirección.	94
SECCIÓN 4ª. LA DOCUMENTACION CONTABLE DE LA EMPRESA TITULAR, LOS JUEGOS Y LAS GARANTIAS Y OBLIGACIONES	94
Artículo 145. Documentación contable.....	94
Artículo 146. Registro de anticipos.....	94
Artículo 147. Registro de Beneficios.....	95
Artículo 148. Libro de Registro de control de ingresos.	95
Artículo 149. Información.	95
CAPÍTULO IV. BINGOS	96
SECCIÓN 1ª. REGIMEN DE AUTORIZACIÓN.....	96
Artículo 150. Régimen jurídico.....	96
Artículo 151. Empresas titulares de salas de bingo.	96
Artículo 152. Fianzas.....	97
Artículo 153. Autorización de instalación.	97
Artículo 154. Declaración responsable de apertura.	97
Artículo 155. Inspección técnica.	98
Artículo 156. Modificaciones de las autorizaciones de instalación.....	98
Artículo 157. Vigencia y renovación de las autorizaciones de instalación.....	98
Artículo 158. Revocación de las autorizaciones de instalación.....	98
SECCIÓN 2ª. EL JUEGO DEL BINGO	98
Subsección 1ª. Bingo ordinario y prima	98
Artículo 159. Bingo Ordinario.	98
Artículo 160. Premios asignados en las salas de bingo.	98
Artículo 161. Prima.....	99
Artículo 162. Porcentaje asignado a los premios en las salas de bingo.....	100



Artículo 163. Abono de los premios.	101
Subsección 2ª. Régimen jurídico de las autorizaciones	101
Artículo 164. Condiciones de las salas de bingo.	101
Artículo 165. Cierre temporal o definitivo de las salas de bingo.	101
SECCIÓN 3ª. ELEMENTOS ACCESORIOS.	101
Artículo 166. Circuito cerrado de televisión.	101
Artículo 167. Paneles y pantallas.	102
Artículo 168. Instalación de sonido.	102
SECCIÓN 4ª. ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA PRACTICA DEL JUEGO DEL BINGO	102
Artículo 169. Cartones.	102
Artículo 170. Aparatos extractores.	104
Artículo 171. Bolas.	104
SECCIÓN 5ª. DESARROLLO DE LAS PARTIDAS Y REGLAS DEL JUEGO	105
Artículo 172. Descripción y mecánica del juego.	105
Artículo 173. Premios.	106
Artículo 174. Actas de las partidas.	106
Artículo 175. Sistema de archivo.	107
SECCIÓN 6ª. BINGO ELECTRÓNICO DE SALA.	107
Subsección 1ª. Disposiciones generales	107
Artículo 176. Ámbito de aplicación.	107
Artículo 177. Concepto de bingo electrónico de sala.	107
Artículo 178. Régimen jurídico.	108
Subsección 2ª. Régimen de las autorizaciones e instalación	108
Artículo 179. Autorización para la práctica del bingo electrónico de sala.	108
Artículo 180. Extinción de la autorización de la práctica del juego de bingo electrónico de sala.	108
Artículo 181. Instalación de terminales de bingo electrónico de sala.	109
Subsección 3ª. Elementos materiales e informáticos del bingo electrónico de sala	109
Artículo 182. Sistema técnico del bingo electrónico de sala.	109
Artículo 183. Servidor central de bingo electrónico de sala.	109
Artículo 184. Terminales de bingo electrónico de sala.	110
Artículo 185. Generación del sorteo y extracción de bolas.	110
Artículo 186. Cuenta electrónica y cuenta electrónica global.	111
Artículo 187. Cartones electrónicos.	111
Artículo 188. Pantallas informativas del bingo electrónico de sala.	112
Artículo 189. Información del bingo electrónico de sala.	112
Subsección 4ª. Reglas y desarrollo del bingo electrónico de sala	112
Artículo 190. Celebración de las partidas de juego.	112
Artículo 191. Distribución de premios.	113
Artículo 192. Combinaciones ganadoras.	114
Artículo 193. Pago de premios.	114
Subsección 5ª. Garantía del sistema	114
Artículo 194. Verificación del sistema.	114
Artículo 195. Comunicaciones.	114
Artículo 196. Avería del sistema.	114
Subsección 6ª. Medidas del control del desarrollo del bingo electrónico de sala	115
Artículo 197. Control remoto del sistema técnico del juego del bingo electrónico de sala por la Administración.	115
Artículo 198. Personal de la sala de bingo autorizado al Sistema técnico del bingo electrónico de sala.	116
Artículo 199. Sistemas de grabación audiovisual.	116

CAPÍTULO V. MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO	117
SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES	117
Artículo 200. Definición de máquinas de juego.	117
Artículo 201. Exclusiones	117
SECCIÓN 2ª. DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO	118
Subsección 1ª. Clasificación y definición de las máquinas de juego	118
Artículo 202. Clasificación de las máquinas de juego	118
Artículo 203. Definición de las máquinas de tipo A o recreativas	119
Artículo 204. Clasificación y definición de las máquinas de tipo B o recreativas con premio	119
Artículo 205. Definición de las máquinas de tipo C o de azar.	119
Subsección 2ª. Dispositivos de seguridad de las maquinas	120
Artículo 206. Dispositivos de seguridad de las máquinas de tipo B y C.	120
Subsección 3ª. Interconexión de máquinas	120
Artículo 207. Sistemas de interconexión.	120
Artículo 208. Solicitud de autorización de la interconexión de máquinas B y C	121
Artículo 209. Interconexión de máquinas de tipo C o carruseles de máquinas de tipo C.	122
Artículo 210. Interconexión en salones de juego	122
Artículo 211. Interconexiones en salas de bingo.	123
Artículo 212. Interconexiones en casinos de juego	123
Subsección 4ª. Dispositivos de seguridad de las máquinas	123
Artículo 213. Dispositivos de seguridad de las máquinas de tipo B y C.	123
Subsección 5ª. Elementos y funcionalidades de los servidores que ofertan juegos a máquinas de juego	124
Artículo 214. Elementos y funcionalidades para el desarrollo del juego en máquinas basadas en el uso de servidores.	124
Artículo 215. Contadores y dispositivos de seguridad de las máquinas de juego que ofertan juego mediante el uso de servidores.	125
Artículo 216. Interconexión de máquinas de juego basadas en el uso de servidores.	125
Artículo 217. Actualización o modificación de los modelos de las máquinas de juego basadas en el uso de servidores y de los juegos que se instalen en éstas.	125
Artículo 218. Control de la Administración	125
Subsección 6ª. Inspección técnica de máquinas de juego de tipo B y de tipo C y sus condiciones de funcionamiento	126
Artículo 219. Entidades y laboratorios de inspección.	126
Artículo 220. Inspección técnica periódica.	126
Artículo 221. Vigencia de la inspección técnica.	126
Artículo 222. Plazo para solicitar la inspección.	126
Artículo 223. Práctica de la inspección	126
Artículo 224. Resultado de la inspección y contenido mínimo del Informe técnico.	127
Artículo 225. Distintivo de inspección.	128
Artículo 226. Defectos	128
Artículo 227. Defectos leves	128
Artículo 228. Defectos graves.	128
Artículo 229. Inspección técnica de oficio	129
Artículo 230. Documentación incorporada a las máquinas	129
Artículo 231. Condiciones de funcionamiento de las máquinas de juego.	130
Artículo 232. Fallos y averías de las máquinas de juego	130
Artículo 233. Prohibiciones.	131



SECCIÓN 3ª. EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO. RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN.....	131
Artículo 234. Definición y tipos de empresas del juego de máquinas de juego.....	131
Artículo 235. Requisitos específicos de las empresas de máquinas de juego para su inscripción en el Registro General del Juego de Aragón.	132
SECCIÓN 4ª. RÉGIMEN DE IDENTIFICACIÓN, EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO	133
Subsección 1ª. Identificación de las máquinas	133
Artículo 236. Marcas de fábrica.	133
Artículo 237. Certificado de fabricación.	133
Subsección 2ª. Régimen de explotación de máquinas de tipo B y C	134
Artículo 238. Autorización de explotación.....	134
Artículo 239. Otorgamiento de la autorización de explotación.	134
Artículo 240. Vigencia de la autorización de explotación de las máquinas de juego	134
Artículo 241. Extinción de la autorización de explotación.....	135
Artículo 242. Baja definitiva de las máquinas.	135
Artículo 243. Suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación.....	136
Artículo 244. Transmisión de las máquinas.	137
Artículo 245. Traslado de máquinas.....	137
Artículo 246. Canje de máquinas de tipo B y C.....	137
Artículo 247. Sustitución del juego en máquinas de tipo B y C con señal de vídeo e incorporación de juegos alojados en servidor.....	138
Subsección 3ª. Régimen de instalación	138
Artículo 248. Instalación de máquinas de tipo A o recreativas.	138
Artículo 249. Instalación de máquinas de tipo B.	139
Artículo 250. Instalación de máquinas de tipo C.	139
Artículo 251. Número máximo de máquinas y, en su caso, de puestos a instalar.	140
Artículo 252. Autorización de instalación.	141
Artículo 253. Resolución y vigencia de la autorización de instalación.	142
Artículo 254. Cambios de titularidad	143
Artículo 255. Extinción y revocación de la autorización de instalación.....	143
Artículo 256. Comunicación de emplazamiento.....	144
CAPÍTULO VI. APUESTAS.....	144
SECCIÓN 1ª. Disposiciones Generales.....	144
Artículo 257. Definiciones:	144
Artículo 258. Prohibiciones	145
Artículo 259. Tipos de apuestas.	145
Artículo 260. Condiciones de las apuestas.	146
Artículo 261. Abono de apuestas acertadas.....	147
Artículo 262. Limitaciones a la participación en las apuestas.	147
SECCIÓN 2ª. RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE LAS APUESTAS	148
Artículo 263. Autorización para la organización y explotación de las apuestas.	148
Artículo 264. Resolución de la autorización.....	149
Artículo 265. Vigencia y renovación.....	150
Artículo 266. Obligaciones de la persona titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.....	151
Artículo 267. Extinción de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.	151
Artículo 268. Modificación de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.	152
SECCIÓN 3ª. LOCALES Y ZONAS DE APUESTAS	152
Artículo 269. Locales de apuestas.....	152

Artículo 270. Autorización de funcionamiento de los locales de apuestas.	153
Artículo 271. Vigencia y renovación.	153
Artículo 272. Modificación de la autorización	154
Artículo 273. Zonas de apuestas y autorización de funcionamiento.	154
Artículo 274. Zonas de apuestas internas.	155
Artículo 275. Número máximo de zonas de apuestas, de terminales de apuestas a instalar en las zonas de apuestas y horario de funcionamiento.	156
SECCIÓN 4ª. CONDICIONES COMUNES DE LOS LOCALES Y ZONAS DE APUESTAS	156
Artículo 276. Funcionamiento de los locales y zonas de apuestas.	156
SECCIÓN 5ª. REGIMEN DE INSTALACIÓN DE LOS TERMINALES DE APUESTAS	157
Artículo 277. Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.	157
Artículo 278. Transmisión de los aparatos auxiliares de apuestas.	157
SECCIÓN 6ª. FORMALIZACIÓN DE APUESTAS POR MEDIOS O SISTEMAS INTERACTIVOS O DE COMUNICACIÓN A DISTANCIA	157
Artículo 279. Formalización telemática de apuestas.	157
SECCIÓN 7ª. BINGO ELECTRONICO	158
Subsección 1ª. Disposiciones generales	158
Artículo 280. Concepto de bingo electrónico.	158
Artículo 281. Locales autorizados para la práctica del bingo electrónico	159
Artículo 282. Régimen jurídico del bingo electrónico.	159
Subsección 2ª. Régimen de autorizaciones	159
Artículo 283. Autorización de organización y explotación del bingo electrónico.	159
Artículo 284. Resolución de la autorización de explotación del servidor central del bingo electrónico.	160
Artículo 285. Extinción de la autorización de explotación del bingo electrónico.	161
Artículo 286. Autorización para la práctica del bingo electrónico.	161
Subsección 3ª. Arquitectura del sistema de juego	162
Artículo 287. Elementos del bingo electrónico.	162
Artículo 288. Servidor central del bingo electrónico.	162
Artículo 289. Terminal de bingo electrónico.	163
Artículo 290. Generador aleatorio de bolas.	163
Artículo 291. Cuenta electrónica.	163
Artículo 292. Cartones electrónicos.	164
Artículo 293. Sistema centralizado de caja.	165
Artículo 294. Servidor de comunicaciones.	165
Artículo 295. Sistema de audio y pantallas o paneles luminosos.	165
Subsección 4ª. Reglas y desarrollo del bingo electrónico	165
Artículo 296. Instalación de los terminales de bingo electrónico.	166
Artículo 297. Horario autorizado para la práctica del bingo electrónico.	166
Artículo 298. Desarrollo del bingo electrónico.	166
Artículo 299. Premios.	168
Artículo 300. Pago de premios.	168
Artículo 301. Verificación y control del sistema.	168
Artículo 302. Averías del sistema.	169
CAPÍTULO VII. RIFAS, TÓMBOLAS, Y COMBINACIONES ALEATORIAS	169
SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES	169
Artículo 303. Definiciones	169
SECCIÓN 2ª. DE LAS RIFAS Y LAS TÓMBOLAS	170



Artículo 304. Solicitud de autorización.	170
Artículo 305. Características de los boletos.	171
Artículo 306. Premios.	171
Artículo 307. Tramitación de la solicitud de autorización.	172
Artículo 308. Exención de autorización.	172
SECCION 3ª. DE LAS COMBINACIONES ALEATORIAS.	172
Artículo 309. Comunicación previa.	173
Artículo 310. Combinaciones aleatorias en locales de juego.	173
SECCIÓN 4ª. DISPOSICIONES COMUNES.	174
Artículo 311. Aplazamiento o modificación de las condiciones de las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.	174
Artículo 312. Datos personales.	174
 CAPÍTULO VIII. HOMOLOGACIÓN DE MODELOS Y JUEGOS DE MÁQUINAS Y DE MATERIAL DE JUEGO	
SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES	174
Artículo 313. Deber de homologación.	174
SECCIÓN 2ª. PROCEDIMIENTO Y REQUISITOS TÉCNICOS.	174
Subsección 1ª. Procedimiento de homologación e inscripción.	174
Artículo 314. Principios generales del procedimiento de homologación e inscripción.	174
Artículo 315. Homologación e inscripción de modelos de máquinas de juego.	175
Artículo 316. Inscripción de modelos de máquinas recreativas de tipo A.	176
Artículo 317. Solicitud de homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipo B y C.	176
Artículo 318. Solicitud de homologación e inscripción de material de juego.	177
Artículo 319. Solicitud de homologación e inscripción de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y para juegos alojados en servidor.	177
Artículo 320. Convalidaciones de material de juego y juegos.	178
Artículo 321. Ensayos previos.	178
Subsección 2ª. Requisitos técnicos de las máquinas	178
Artículo 322. Requisitos técnicos de las máquinas de tipo A de premio en especie.	178
Artículo 323. Requisitos técnicos de las máquinas de tipo B.1, B.2 y B.4.	179
Artículo 324. Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.1.	180
Artículo 325. Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.2.	181
Artículo 326. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo B.3 o basadas en el juego del bingo.	181
Artículo 327. Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.4.	183
Artículo 328. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo C.	183
Subsección 3ª. Homologación de sistemas de interconexión y de máquinas de juego que usan servidores	184
Artículo 329. Homologación de sistemas de interconexión de máquinas de tipo B.	184
Artículo 330. Homologación e inscripción de las máquinas de juego basadas en el uso de servidores.	185
Subsección 4ª. Modificación de modelos de máquinas y juegos, inscripción provisional y cancelación	185
Artículo 331. Modificación de los modelos de máquinas y de juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor.	185
Artículo 332. Inscripción provisional de modelos, de juegos y de material de juego.	186
Artículo 333. Cancelación de la inscripción.	187
SECCIÓN 3ª. JUEGO DE APUESTAS: ELEMENTOS, MATERIAL Y RÉGIMEN DE HOMOLOGACIÓN	188

Artículo 334. Elementos y material del juego de apuestas.....	188
Artículo 335. Servidor central de apuestas.	188
Artículo 336. Terminales de apuestas.	189
Artículo 337. Características y requisitos de los terminales de apuestas	190
Artículo 338. Homologación de elementos técnicos.....	190
Artículo 339. Cancelación de la inscripción.....	190
Artículo 340. Boletos o resguardos.....	191
SECCIÓN 4ª. LABORATORIOS O ENTIDADES DE ENSAYO	192
Artículo 341. Laboratorios o entidades de ensayo.....	192
Artículo 342. Requisitos y documentación.....	192
Artículo 343. Procedimiento de autorización.	193
Artículo 344. Suspensión de la autorización.....	193
Artículo 345. Extinción de la autorización.....	194
ANEXO	195

TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I. OBJETO, ÁMBITO Y RÉGIMEN JURÍDICO

Artículo 1. *Objeto y ámbito de aplicación.*

El presente Reglamento tiene por objeto el desarrollo de la Ley 2/2000, de 28 junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en relación con la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas en el ámbito de las competencias de la Comunidad Autónoma de Aragón. El Reglamento regula y ordena todos los juegos y apuestas, los sujetos y las actividades económicas relacionados con los mismos.

2. Las disposiciones de este decreto se aplicarán:

- A todos los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón, en sus distintas modalidades, ya sean practicados de forma presencial, en establecimientos físicos o practicados de forma remota, mediante la utilización de canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.
- A las empresas de juego o relacionadas con el juego, a las personas físicas o jurídicas dedicadas a la gestión o explotación de dichos juegos y apuestas y a la fabricación, distribución, comercialización, instalación y mantenimiento de materiales de juego del ámbito de la Ley que desarrolla, así como a otras actividades conexas y a quienes de alguna forma intervengan en el sector del juego a través de aquéllas.
- A los lugares, locales o establecimientos en los que se practiquen.
- A las personas que practiquen los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón.

3. Quedan excluidos del ámbito de aplicación de este Reglamento:

- Los juegos y apuestas de puro pasatiempo o recreo que constituyen usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, de los que no puedan derivarse obligaciones de carácter económico, así como aquéllos que la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón considere oportuno excluir por su poca relevancia social y por la escasa cuantía de las obligaciones económicas.



- b) Los que se desarrollen de forma ocasional en asociaciones, centros de atención a personas mayores de edad, centros de mayores, centros de personas con discapacidad, asociaciones deportivas o culturales legalmente inscritas y los que se organicen por instituciones públicas o privadas, cuando el importe de los beneficios obtenidos se destine exclusivamente a organizaciones o fines de carácter benéfico o de utilidad pública y en todo caso siempre que los jugadores participantes, apostadores u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica.
- c) Los juegos o competiciones deportivas, con o sin ánimo de lucro, sin perjuicio de su aplicación a las apuestas realizadas sobre ellos.
- d) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente transacciones o venta de productos, mercancías o servicios concretos, seleccionados previamente por el comprador, siempre que el valor del dinero depositado coincida con el precio de venta indicado en la máquina para los mismos, y su extracción sea precisa y no dependa de ninguna eventualidad, apuestas, combinaciones aleatorias o juego de azar.
- e) Las máquinas recreativas que no den premio directo o indirecto alguno, salvo la posibilidad de repetir el tiempo de uso.
- f) Los juegos reservados a la competencia de la Administración del Estado.

No obstante de conformidad con lo dispuesto en el artículo 9.1 apartado tercero de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la instalación o apertura de locales presenciales abiertos al público o de equipos que permitan accesoriamente la participación en juegos a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos autorizados por la administración estatal exigirá, en todo caso, autorización administrativa de la autoridad reguladora del juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

No resultan exigibles tales autorizaciones para la apertura de establecimientos accesibles al público por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y por la ONCE, que sean de su exclusiva titularidad, en los términos previstos en el apartado quinto de la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo.

Artículo 2. *Régimen jurídico.*

1. La organización, comercialización, explotación y práctica de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón se ajustará a las normas contenidas en la Ley 2/2000, de 28 junio, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones de carácter general o complementario resulten aplicables.
2. La inclusión previa de los juegos y apuestas en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón aprobado en este Reglamento constituye un requisito indispensable para su autorización, aunque en ningún caso producirá por sí misma efectos autorizatorios para su organización, explotación y práctica.
3. Las relaciones entre las empresas de juego, las empresas titulares de los lugares, locales y establecimientos donde se practiquen los juegos y las apuestas, y las empresas proveedoras de los elementos, sistemas o materiales utilizados para su práctica, así como de los acontecimientos sobre los que versen las apuestas, pertenecen al ámbito del derecho privado.

Artículo 3. *Tramitación de los procedimientos.*

1. Deberán relacionarse a través de medios electrónicos con el órgano competente en la gestión administrativa del juego las personas y entidades a las que les obligue a ello la normativa básica sobre procedimiento administrativo común de las administraciones públicas.

2. Las personas físicas que ostentan la condición de operadoras de juego realizan una actividad económica y, en consecuencia, son consideradas empresas, por lo que todos los trámites entre éstas y el órgano competente en la gestión administrativa del juego se llevarán a cabo utilizando únicamente medios electrónicos, en aplicación de lo dispuesto en el artículo 14.3. de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

3. Las personas físicas que organicen o exploten de forma ocasional modalidades de juego tales como las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en las condiciones establecidas en el presente Reglamento, no tendrán la consideración de empresas de juego por lo que podrán elegir en todo momento si se comunican con la autoridad reguladora del juego a través de medios electrónicos o no, salvo que estén obligadas a hacerlo en virtud de lo dispuesto en el artículo 14.2. de la Ley 39/2015, de 1 de octubre.

4. Los modelos normalizados a que se refiere este Reglamento estarán disponibles en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

CAPÍTULO II. ORDENACIÓN DEL JUEGO

SECCIÓN 1ª. AUTORIDAD REGULADORA DEL JUEGO Y RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN

Artículo 4. *La autoridad reguladora del juego.*

A los efectos del presente Reglamento, la persona titular del departamento que tenga atribuida la competencia en la gestión administrativa del juego tendrá la consideración de autoridad reguladora del juego y, como tal le corresponde la planificación, ordenación y elaboración de los proyectos de disposiciones normativas generales, así como la autorización, gestión, inspección, control, y, en su caso, sanción de las competencias que tenga atribuida la Comunidad Autónoma de Aragón en materia de juego.

En ese término, le corresponde el ejercicio de las siguientes facultades y funciones según se determine en este Reglamento:

- a) La dirección de las políticas públicas relativas al juego y las apuestas.
- b) La aprobación, modificación e inclusión de modalidades de juegos catalogados, sus reglas esenciales y, en su caso, restricciones y limitaciones que se impongan a su organización y práctica.
- c) La aprobación y modificación de sus especificaciones técnicas.
- d) La autorización de las empresas de juego, la habilitación de laboratorios de ensayo y entidades de inspección y su inscripción en el Registro de Juegos y Apuestas de Aragón.
- e) La autorización para la organización y explotación de juegos y apuestas y la autorización de instalación y funcionamiento de los locales de juego.
- f) La aprobación de las normas de organización y funcionamiento propuestas por la empresa para la práctica de un juego o modalidad concretos.
- h) La actualización de las cuantías de los precios de las partidas y apuestas, de los premios y de los porcentajes de distribución en premios de las cantidades recaudadas, del valor de los obsequios promocionales, así como la determinación de los tramos e importes de las fianzas.



- i) La aprobación de los protocolos de homologación y supervisión de los materiales para la organización, explotación y práctica del juego, la homologación de los modelos o tipos, la supervisión de los materiales complementarios y la comprobación y verificación de su sujeción a la normativa vigente.
- j) La resolución de las reclamaciones que puedan ser presentadas por las personas usuarias contra las empresas de juego habilitadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón conforme a lo dispuesto en este reglamento.
- k) El control e inspección, así como el ejercicio de la potestad sancionadora en materia de juego y apuestas, incluida la adopción y ratificación de medidas cautelares, cuando la imposición de sanciones no corresponda a otros órganos.

Artículo 5. Régimen de autorizaciones.

1. La organización y explotación de los juegos o las apuestas catalogados, así como la apertura o utilización de los locales, establecimientos o espacios destinados a su práctica solo podrá ser realizada por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y los organismos de ella dependientes o por empresas de juego y, eventual y transitoriamente, por personas físicas o jurídicas en aquellas modalidades de juego que se determinen y requerirá la previa autorización administrativa otorgada por la autoridad reguladora del juego.

2. El ejercicio de determinadas modalidades de juego, en atención a su menor incidencia económica y social, al hecho de que sus promotores no sean empresas de juego y a su finalidad última, podrá ser sometido al régimen de comunicación o excluido del ámbito de aplicación de la norma, en los términos que se determinen reglamentariamente mediante orden de la persona titular del departamento competente en materia de juego.

SECCIÓN 2ª. COMISION DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTONOMA DE ARAGÓN

Artículo 6. De la Comisión del Juego de Aragón.

La Comisión del Juego de Aragón es el órgano consultivo, de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, en el que participa el departamento de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón que tenga atribuida la competencia en materia de juego y apuestas y los que tengan atribuidas competencias relacionadas con el juego y las apuestas, así como las organizaciones sindicales y empresariales más representativas y las asociaciones tanto de defensa de los consumidores como de las personas afectadas por trastornos del juego.

Artículo 7. Funciones.

1. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con independencia de las que, en su caso, reglamentariamente se determinen, las siguientes facultades y funciones:

- a) Informar preceptivamente todas las disposiciones reglamentarias dictadas en desarrollo y aplicación de la Ley del Juego de Aragón.
- b) Informar los acuerdos para la instalación de nuevos casinos de juego y modificación de autorizaciones.
- c) Informar, en su caso, las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves, cuando así se le solicite.

- d) Conocer la Memoria e Informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.
- e) Emitir cualquier otro informe en materia de juego y apuestas que le sea requerido en el ámbito de su actividad.
- f) Evaluar los efectos de la aplicación de la ley y de las medidas planteadas, con el objetivo de ir depurando los procedimientos y técnicas que se plantean.
- g) Consensuar medidas para hacer efectivo el juego seguro.

2. Los acuerdos de la Comisión, adoptados en el ejercicio de las funciones que le son propias relativas a la materia del juego, adoptarán la forma de dictamen.

3. Los dictámenes de la Comisión serán preceptivos y no vinculantes, salvo que por disposición legal o reglamentaria se establezca otra cosa.

Artículo 8. *Composición.*

1. La Comisión del Juego, que estará adscrita al departamento competente en materia de juego, estará compuesta por la Presidencia, la Vicepresidencia, las Vocalías y la Secretaría.

a) La Presidencia será ejercida por la persona titular del departamento competente en la gestión administrativa de juego.

b) La Vicepresidencia recaerá en la persona titular de la dirección general competente en la gestión administrativa de juego.

c) Serán vocales de la Comisión del Juego:

- Las personas titulares de las Direcciones Generales con competencia en materia de tributos, salud pública, educación no universitaria y no universitaria, consumo y familia.
- Las personas titulares del Instituto Aragonés de la Juventud y del Instituto Aragonés de Servicios Sociales.
- La persona titular de la Jefatura del Servicio que tenga atribuidas las funciones de la gestión administrativa de juego.
- Una persona en representación de la Unidad del Cuerpo Nacional de Policía adscrita a la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Seis representantes de los empresarios de juego, uno por cada subsector, de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego, apuestas, máquinas de juego y establecimientos de hostelería.
- Seis representantes de las organizaciones sindicales más representativas.
- Una persona en representación de las entidades locales, a propuesta de la Federación de Municipios, Comarcas y Provincias de mayor implantación en Aragón.
- Una persona en representación de los consumidores y usuarios.
- Cuatro representantes de las entidades de iniciativa social que actúen en el ámbito de la prevención, sensibilización e información de los riesgos de generar trastornos por juego.

d) La Secretaría de la Comisión, con voz, pero sin voto, será ejercida por el personal funcionario adscrito al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

2. La composición de la Comisión deberá garantizar el principio de representación equilibrada entre mujeres y hombres, por lo que se recomienda procurarla en los diferentes nombramientos.



3. El Presidente de la Comisión podrá, caso de considerarlo necesario, convocar a las sesiones de la misma a expertos, asesores técnicos, representantes empresariales, sindicales o sociales que tuvieran reconocida competencia técnica o interés en los asuntos a tratar.

4. Los vocales de la Comisión del Juego serán nombrados por la persona titular del departamento competente en la gestión administrativa de juego, a propuesta de los distintos departamentos del Gobierno de Aragón, de las organizaciones empresariales y sindicales más representativas y de las asociaciones correspondientes.

Artículo 9. Atribuciones de la Presidencia.

1. Corresponden a la Presidencia de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

- a) Convocar las sesiones de la Comisión.
- b) Fijar el orden del día de las sesiones.
- c) Dirigir las sesiones del Consejo y las deliberaciones.

2. En la adopción de acuerdos la Presidencia de la Comisión dirimirá con su voto en caso de empate.

Artículo 10. Atribuciones de la Secretaría.

Corresponden a la Secretaría de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

- a) Notificar a los vocales de la Comisión de la convocatoria de las sesiones de la misma.
- b) Levantar acta de las sesiones.
- c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados.
- d) Notificar los acuerdos a quienes tengan la condición de interesados en relación con las decisiones tomadas por la Comisión.

Artículo 11. Reuniones.

1. La Comisión se reunirá por decisión de la Presidencia, o cuando lo solicite, al menos, la tercera parte de sus miembros.

2. La Comisión se reunirá, como mínimo, una vez al año.

Artículo 12. Grupos de Trabajo.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo de las distintas clases de juego y apuestas, en los que podrán estar representados la Administración, las empresas y trabajadores del sector, el Consejo Aragonés de la Juventud, centros universitarios o entidades relacionadas con la investigación, prevención y tratamiento del trastorno por juego. En su composición, se procurará una presencia equilibrada de mujeres y hombres en la designación de las personas integrantes de dichos grupos de trabajo que no lo sean por razón de su cargo.

SECCIÓN 3ª. COMISIÓN TÉCNICA INTERDEPARTAMENTAL DE POLÍTICAS DE JUEGO

Artículo 13. Objeto.

1. Esta Sección tiene por objeto la regulación de la composición, organización y funcionamiento de la Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego, como

órgano consultivo colegiado con el fin de coordinar la política del Gobierno de Aragón en materia de juego.

2. La Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego se adscribe al departamento competente en la gestión administrativa del juego.

Artículo 14. *Funciones.*

Corresponden a la Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego las siguientes funciones:

- a) Analizar la situación del sector del juego y la incidencia de las actividades del juego con dinero en la sociedad aragonesa, ahondando en el conocimiento de la adicción a los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento y sus implicaciones biopsicosociales, como actividad de especiales características a tener en cuenta cuando se practica o comercializa por el riesgo de adicción que conlleva para determinados grupos de población más vulnerables.
- b) Asesorar, coordinar las actuaciones relacionadas con la aplicación de este Reglamento por parte de las administraciones públicas de Aragón, así como elaborar trabajos, informes, propuestas u otras actuaciones que, si procede, sirvan como base para la puesta en marcha de acciones cuyo principal objetivo sea el desarrollo de políticas de juego de protección a los menores de edad, a los grupos poblacionales de mayor riesgo por su vulnerabilidad y a los participantes en el juego.
- c) Promover la minimización del impacto social derivado de la actividad de juego, anticipando las tendencias emergentes en cuanto a juego seguro.
- d) Bajo la coordinación del departamento competente en salud pública, colaborar en el seguimiento de las acciones de prevención y tratamiento del trastorno por juego incluidas en el Plan de Adicciones de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- e) Colaborar con el departamento competente en el establecimiento y coordinación de criterios objetivos de evaluación, tales como la aparición de trastornos de juego o de demandas de asistencia antes y después de la aplicación de las medidas, en la selección de grupos poblacionales concretos sobre los que observar el efecto de estas, en la aplicación de forma secuencial de algunas de dichas medidas y en el examen del efecto que van teniendo en la población general o en ámbitos específicos.
- f) Colaborar con el departamento competente en la elaboración de los protocolos de detección precoz, de coordinación y de derivación desde diferentes ámbitos para el tratamiento del trastorno por juego.

2. Los acuerdos aprobados en el seno de la Comisión adoptarán la forma de recomendaciones.

Artículo 15. *Composición.*

1. La Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego estará constituida por los siguientes miembros:

- a) Presidencia: La persona titular de la dirección general con competencias en gestión administrativa del juego, que presidirá y ostentará la representación de la Comisión
- b) Vocales:
 - La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en materia de tributos, o persona en quien delegue o designe como suplente.
 - La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en salud pública y adicciones, o persona en quien delegue o designe como suplente.
 - La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en salud mental, o persona en quien delegue o designe como suplente.



- La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en materia de familia, o persona en quien delegue o designe como suplente.
- La persona que ostente la titularidad de la Dirección Gerencia del Instituto Aragonés de la Juventud, o persona en quien delegue o designe como suplente.
- La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en desarrollo de programas y planes de innovación educativa, o persona en quien delegue o designe como suplente.
- La persona que ostente la titularidad de la Dirección General competente en Universidades, o persona en quien delegue o designe como suplente.
- La persona titular del servicio con funciones en materia de gestión administrativa del juego.

Las personas designadas como suplentes o delegadas ostentarán, como mínimo, un puesto con nivel de Jefatura de Servicio o equivalente.

Si alguno de los centros directivos, miembros de la Comisión, viera desdobladas sus competencias de forma que las asumidas por el nuevo centro que las recibiera también se correspondieran con los fines de esta Comisión, este último también adquirirá la condición de miembro, sin que ello suponga el cese del anterior, salvo que el ámbito competencial resultante sea ajeno a tales fines, correspondiendo libremente a la Presidencia de la Comisión Técnica la apreciación de dichas circunstancias. En el caso de que concurrieran varias de las materias reseñadas en un solo órgano directivo, su titular designará otra u otras personas que le representen en el segundo y sucesivos ejercicios competenciales, para hacer efectiva, así, el voto de la materia correspondiente.

c) Secretaría: La persona que ostente la Presidencia de la Comisión designará a quien deba ejercer las funciones de Secretaría entre el personal funcionario de la Dirección General competente en materia de gestión administrativa del juego, que actuará con voz, pero sin voto.

2. Los miembros de la Comisión no percibirán retribuciones ni dietas por asistencia a las reuniones ni cualquier otro tipo de gratificación por el desempeño de sus funciones.

Artículo 16. *Funcionamiento.*

1. La Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego se reunirá, al menos, una vez al año, previa convocatoria cursada por la persona titular de la Secretaría por orden de la Presidencia.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en este Reglamento, la Comisión podrá establecer sus propias normas de funcionamiento y, en su defecto, se regirá por lo dispuesto para los órganos colegiados en la normativa básica del estado y en la normativa autonómica de organización y régimen jurídico del sector público.

3. La Comisión podrá convocar a las personas titulares de cualquier órgano o unidad administrativa de la Comunidad Autónoma de Aragón con competencias en la materia e invitar a cualquier profesional, en función de su experiencia o en representación de empresas, instituciones o asociaciones para participar en sus reuniones. Estos invitados actuarán con voz, pero sin voto.

4. La Comisión se podrá constituir, convocar, celebrar sus sesiones, adoptar acuerdos y remitir actas tanto de forma presencial como a distancia por medios electrónicos.

Artículo 17. *Atribuciones de la Presidencia.*

1. Corresponden a la persona titular de la Presidencia las siguientes funciones:

a) Acordar la convocatoria y presidir las reuniones de la Comisión.

b) Dirigir y moderar las deliberaciones de las sesiones.

c) Proponer el orden del día de cada una de las reuniones para su aprobación por la Comisión.

- d) Ratificar con su firma las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados.
- e) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de presidente y las que correspondan conforme a la legislación vigente sobre órganos colegiados.

2. La persona titular de la Presidencia de la Comisión dirimirá con su voto los empates producidos en la adopción de acuerdos.

Artículo 18. *Atribuciones y obligaciones de las Vocalías.*

1. Quienes ocupen las Vocalías detentarán las siguientes atribuciones:

- a) Asistir y participar en los debates de las sesiones.
- b) Proponer actuaciones en materia juego en el ámbito departamental o sectorial al que representan.
- c) Informar en el ámbito departamental o sectorial al que representan de las iniciativas acordadas por la Comisión, así como transmitir las órdenes e instrucciones emanadas de la misma para llevar a cabo los trabajos precisos para la puesta en marcha de las mencionadas iniciativas.
- d) Solicitar la inclusión de aquellas cuestiones que consideren pertinentes en el orden del día de las sesiones.
- e) Solicitar y recibir la información necesaria sobre los asuntos a debatir en las sesiones, con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas.
- f) Solicitar, a través de la Secretaría de la Comisión, certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos y recomendaciones adoptados en ellas.
- g) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de vocal y las que correspondan conforme a la legislación vigente sobre órganos colegiados.

2. Asimismo, estarán obligados a:

- a) Asistir a las sesiones a las que hayan sido formalmente convocados y a participar de forma activa en sus trabajos.
- b) Presentar los documentos, memorias o informes requeridos por la Presidencia de la Comisión.
- c) En su caso, formalizar sus votos particulares por escrito en el plazo de dos días, que se incorporarán al acta.
- d) Solicitar la transcripción íntegra de su intervención o propuesta siempre que, en ausencia de grabación de la reunión aneja al acta, aporte en el acto o en el plazo que a tal efecto señale la Presidencia, el texto que se corresponda fielmente con su intervención, haciéndose así constar en el acta o uniéndose copia a la misma.
- e) Ejercer su cargo con el debido respeto y confidencialidad cuando así lo exija la naturaleza de los asuntos tratados.

Artículo 19. *Atribuciones de la Secretaría.*

1. Son atribuciones de la persona titular de la Secretaría:

- a) Preparar y enviar las convocatorias de las sesiones de la Comisión a iniciativa de su Presidencia, junto con el orden del día propuesto y la documentación necesaria para su deliberación. Las convocatorias se remitirán preferentemente por medios electrónicos.
- b) Asistir, con voz y sin voto, a las reuniones de la Comisión.
- c) Levantar acta de las reuniones de la Comisión con el visto bueno de quien ostente la Presidencia.
- d) Facilitar a los Vocalías de la Comisión la documentación técnica y jurídica relevante para el objeto de cada reunión.
- e) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de secretario y las que correspondan conforme a la legislación vigente sobre órganos colegiados.



2. La sustitución de quien ostente la Secretaría, en los supuestos de vacante, ausencia o enfermedad, se ejercerá por la persona que designe quien ostente la Presidencia de la Comisión para el periodo temporal correspondiente.

Artículo 20. *Medios personales y materiales.*

El departamento competente en materia de gestión administrativa del juego dotará a la Comisión Técnica Interdepartamental de Políticas de Juego de los medios personales y materiales que sean precisos para el desarrollo de sus funciones, sin que ello suponga incremento del gasto público.

CAPÍTULO III. JUEGO SEGURO

Artículo 21. *Juego seguro.*

1. Se entiende por juego seguro el conjunto de elementos configuradores de la oferta y del consumo de juegos de azar que conducen a reducir el riesgo de comportamientos de juego de riesgo, problemático, compulsivo o patológico o a minimizar los efectos negativos que estos puedan causar.

2. Las políticas de juego seguro suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde un enfoque integral y de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se deben combinar acciones preventivas, de sensibilización, de intervención y de control, y también de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como a los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir, en especial a los grupos poblacionales de mayor riesgo por su vulnerabilidad, como son los menores de edad, que tienen prohibido el acceso al juego con dinero; los jóvenes mayores de 18 años, en atención a la mayor impulsividad y menor capacidad de control, propias de esta etapa del desarrollo humano, y las personas que puedan estar experimentando un problema con el juego, presenten trastorno por juego o respecto de las que se hayan establecido legal o judicialmente medidas de apoyo para el adecuado ejercicio de su capacidad jurídica en relación con la participación en los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento.

El trastorno por juego problemático, persistente y recurrente es un trastorno adictivo no relacionado con sustancias, reconocido como categoría diagnóstica, que provoca en la persona que lo padece un deterioro o malestar clínicamente significativo, que, a su vez, interfiere en su esfera familiar, patrimonial, laboral y social, entre otras.

Corresponde al órgano autonómico competente en materia de juego, en el ámbito de sus competencias, velar por la efectividad de las políticas de juego seguro, el respeto a los límites en materia de publicidad del juego y el cumplimiento de la normativa en materia de control de acceso y colaborar activamente con el sistema sanitario público y con las asociaciones que tratan a personas con adicción al juego, en el desarrollo y ejecución de las actividades de prevención e información.

3. En todo caso, las empresas organizadoras y explotadoras de juego y apuestas, así como las personas titulares de sitios webs de juego que operen exclusivamente dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán incluir las siguientes acciones, en relación con la protección de las personas usuarias de los juegos:

a) Desarrollar las actividades de juego de forma transparente, basándose en valores éticos y en el respeto hacia las personas empleadas, las personas usuarias de los juegos, la sociedad, el medio ambiente y la protección de los menores y de los colectivos vulnerables.

b) Informar de las prohibiciones de participación y acceso de menores de edad y de las personas incluidas en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (en adelante REJUP), y en su caso, en todos aquellos con los que este estuviese interconectado. A tal efecto se situará en lugar visible un cartel con la indicación de la prohibición de jugar a menores de edad y a las personas inscritas en el registro de prohibidos, dentro y fuera de los locales de juego.

c) Disponer en los locales de juego y páginas web de hojas informativas sobre las instituciones y entidades dedicadas al tratamiento y rehabilitación de personas con patologías asociadas al juego.

d) Proporcionar a las personas usuarias información veraz, completa y actualizada, sobre las reglas de juego seguro.

e) Informar y formar a las personas trabajadoras de los establecimientos del juego de los que sean titulares. Esta formación abordará obligatoriamente los patrones de juego normales y patológicos, los síntomas de alerta y las recomendaciones de actuación en estos casos.

f) Las empresas de juego, las personas al servicio de estas, empleados o directivos de los locales no podrán conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito, incluido el uso de tarjeta de crédito para intercambiar por efectivo con el que jugar a las personas que acceden a los establecimientos y locales en los que tenga lugar la actividad de juego. Tampoco podrán concederles bonificaciones, partidas gratuitas o elementos que puedan canjearse por dinero.

CAPÍTULO IV. PERSONAS USUARIAS DE LOS JUEGOS

SECCIÓN 1ª. DERECHOS Y DEBERES. LIMITACIONES DE LA PRACTICA DE JUEGO

Artículo 22. *Personas usuarias de los juegos.*

Tienen la consideración de personas usuarias de los juegos las personas físicas que practican o participan, en calidad de usuarias, en actividades de juegos o apuestas.

Artículo 23. *Derechos y deberes de las personas usuarias de los juegos.*

1. Las personas usuarias de los juegos tienen los siguientes derechos:

a) A obtener información clara y veraz sobre las reglas del juego en el que desea participar, precios, apuestas máximas y mínimas y premios en los que participen.

b) A recibir información sobre las posibles consecuencias de la práctica del juego.

c) A tener acceso directo, en los locales de juego, a los folletos informativos de prevención e información sobre el trastorno por juego autorizados por la Administración, que incluirán autotest, para que el jugador pueda conocer si presenta comportamientos de riesgo de juego patológico, e información de las dependencias oficiales en las que puede solicitar la inscripción en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón, y del procedimiento para acceder al tratamiento o ayuda frente a los trastornos por juego.

d) A recibir información facilitada por la Administración sobre los recursos públicos y las entidades públicas o privadas que tengan como objeto la prevención y el tratamiento del trastorno por juego.

e) Al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.



- f) Al cobro de los premios que les pudiera corresponder, en el tiempo y forma establecidos, de conformidad con lo establecido en este Reglamento-.
- g) A jugar libremente, sin coacciones ni amenazas que provengan de otras personas usuarias de los juegos o de terceras personas.
- h) A conocer la identidad de la empresa de gestión y explotación de los juegos, especialmente los desarrollados por medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.
- i) A conocer en todo momento el importe que ha jugado o apostado en aquellos juegos en que se juegue a través de soporte electrónico, así como, en caso de disponer de una cuenta de usuario o usuaria abierta con la empresa de gestión y explotación de juegos, conocer su saldo y el historial completo de cuantías y apuestas realizadas.
- g) A tener a su disposición las hojas de reclamaciones y, en su caso, a la formulación de las quejas que se estime oportunas.
- h) A que su identificación, consulta en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón y anotación en el Libro de visitantes del local de juego se realicen de manera segura, mediante la exhibición del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento oficial de identificación personal del país de origen con fotografía, con sujeción a las disposiciones vigentes relativas a la protección de datos de carácter personal.

2. Las personas usuarias de los juegos incluidos en este Reglamento tienen las siguientes obligaciones:

- a) Identificarse mediante la exhibición del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento oficial de identificación personal del país de origen con fotografía, previo al acceso al local de juego, a los efectos de garantizar el cumplimiento de los requisitos de control de acceso de identificación, comprobación de que no consta inscrito en Registro del Juego de Prohibidos de Aragón y anotación en el Libro de visitantes del local.
- b) Cumplir las normas y reglas de juego.
- c) Respetar el derecho de admisión de los locales, así como el orden y el normal desarrollo de los juegos.
- d) Utilizar de manera apropiada los elementos y el material de juego del establecimiento y mantener una actitud respetuosa hacia el personal de los locales y hacia el resto de las personas usuarias de los juegos.

3. Según lo establecido en el artículo 115, los establecimientos autorizados para la práctica de juegos deberán tener las hojas de reclamaciones. Dichas hojas de reclamaciones estarán a disposición de las personas usuarias de los juegos. En dicha hoja se explicará el procedimiento a seguir para llevar a cabo la reclamación por parte del jugador o jugadora en lenguaje accesible.

4. Los titulares de los establecimientos donde se practiquen los juegos podrán ejercer el derecho de admisión, de acuerdo con la normativa de espectáculos públicos.

Artículo 24. Prohibición de acceso a locales de juego y apuestas.

1. Se prohíbe el acceso a los locales de juego a las siguientes personas:

- a) Menores de edad. La prohibición de acceso a las personas menores de edad deberá constar de forma clara y visible en la entrada del local y en el portal de la página web, si es el caso.
- b) A las personas a las que, por sentencia judicial firme, de modo principal o accesorio se les hubiera limitado el acceso al juego y las personas con discapacidad que, por resolución judicial, estén sujetas a medidas de apoyo que afecten a su libre participación en los juegos y apuestas.

- c) Cualquier persona que pretenda entrar portando armas y objetos que puedan utilizarse como tales.
- d) Las personas inscritas en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón y en aquellos otros interconectados con este.
- e) Las personas que presenten signos de embriaguez, enajenación mental o de estar bajo la influencia de sustancias psicotrópicas, o que manifiesten un comportamiento agresivo o violento que pueda perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.
- f) Aquellas personas que el responsable del local de juegos hubiera expulsado o prohibido su entrada en el local por producir perturbaciones en el orden de este o cometer irregularidades en los juegos que en el mismo se desarrollen.

2. Corresponde a la persona titular del departamento competente en materia de juego y apuestas establecer otras condiciones o prohibiciones de acceso diferentes de las reguladas en este Reglamento, las cuales en ningún caso tendrán carácter arbitrario, discriminatorio o lesivo de derechos fundamentales.

3. La Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá prohibir la práctica del juego y la entrada a los locales o lugares donde se practique a:

- a) Quienes se les haya impuesto sanción por infracción a las disposiciones normativas en materia de juego.
- b) Quienes lo soliciten voluntariamente en tanto no soliciten, también voluntariamente, el levantamiento de dicha prohibición. Entre la prohibición de entrada y su levantamiento deberá haber transcurrido el plazo establecido en el artículo 293 de este Reglamento.

4. Las empresas de juego deberán solicitar autorización al órgano competente de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a los locales de juego diferentes de las mencionadas en este artículo.

Artículo 25. Prohibición de la práctica del juego y las apuestas.

1. Se prohíbe la práctica del juego y las apuestas a las personas en las que concurra alguno de los supuestos previstos en el artículo 24 de este Reglamento.

2. Se establecen las siguientes limitaciones subjetivas a la práctica del juego y las apuestas:

a) Titulares y accionistas o partícipes de una empresa autorizada para la organización o explotación de juegos, su personal directivo y personas empleadas, así como sus cónyuges o parejas de hecho, ascendientes y descendientes en primer grado, no podrán participar como personas usuarias en los juegos o apuestas organizados o explotados por aquella.

Esta limitación alcanzará igualmente a las empresas titulares de los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas y su personal, en relación con el local o locales que regenten o donde presten sus servicios.

b) Deportistas, entrenadores u otras personas participantes directas en un acontecimiento o actividad deportiva, jueces o árbitros que ejercen sus funciones en tales acontecimientos o actividades deportivas y las personas que resuelven los recursos contra las decisiones de aquellas, así como personas directivas de las entidades deportivas participantes no podrán realizar apuestas sobre dichos eventos.



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

4. Sin perjuicio de la anulación de la jugada o apuesta realizada, las empresas de juego tendrán la obligación de comunicar los hechos a la autoridad reguladora del juego cuando tengan conocimiento de la concurrencia de alguna de las circunstancias señaladas en los apartados 1 y 2 de este artículo.

SECCIÓN 2ª. DEL REGISTRO DEL JUEGO DE PROHIBIDOS DE ARAGON

Artículo 26. *Objeto.*

Dentro de la estructura del Registro General del Juego se incorpora un Libro denominado Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (en adelante REJUP) como instrumento útil para prevenir la adicción al juego, para contribuir a la rehabilitación de personas usuarias que hubieran podido ser afectadas por alteraciones derivadas de la adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego.

Artículo 27. *Inscripción en el Registro*

Se podrán inscribir en el Registro:

- a) Las personas que voluntariamente soliciten por sí o por sus representantes legales que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juego o apuestas autorizados.
- b) Las personas sancionadas por infracciones tipificadas como graves o muy graves por la Ley 2/2000, de 28 de junio o por la normativa específica de desarrollo de cada juego o apuesta.
- c) Las personas que presenten adicción patológica al juego, a solicitud de los familiares que dependan económicamente de aquéllas.
- d) Las personas que, previa tramitación de procedimiento administrativo instruido al efecto, sean incluidas en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego o apuestas, mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine.
- e) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de los locales de juego o apuestas, por razones fundadas soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al establecimiento que lo haya solicitado, salvo que circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

Serán, además, practicadas de oficio las inscripciones que provengan de la Administración del Estado en el ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 28. *Procedimiento de inscripción.*

1. La inscripción se solicitará ante la dirección general competente gestión administrativa del juego, sin perjuicio de los supuestos previstos en las letras b) y d) del artículo anterior que podrán ser promovidos de oficio por la administración autonómica, así como las inscripciones que provengan de la Administración del Estado en el ejercicio de sus respectivas competencias.

2. Si la inscripción fuera promovida por el propio interesado o por su representante legal, éstos deberán de aportar los siguientes datos:

- a) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal o el Número de Identificación de Extranjeros.
- b) Domicilio, a efectos de notificaciones.

- c) Email a efectos de notificaciones telemáticas.
- d) Fecha de la inscripción.
- e) Causa de la inscripción.
- f) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento equivalente y domicilio del representante legal, en su caso.

3. En los supuestos en que se solicite la inscripción de un familiar, la persona solicitante deberá de aportar, además de las credenciales señaladas en el párrafo anterior, los siguientes datos:

- a) Su nombre, apellidos, domicilio a efectos de notificaciones, email a efectos de notificaciones telemáticas y fotocopia del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento equivalente.
- b) Justificación documental de la adicción patológica de la persona a la que se solicita su inscripción y de la dependencia económica directa del solicitante de la inscripción de aquélla.
- c) Título de legitimación del promotor de la inscripción.
- d) Testimonio de la resolución judicial firme que declare incapaz, pródigo o culpable de quiebra fraudulenta a la persona que se pretenda inscribir, en su caso, y en tanto no haya sido rehabilitado.

Las inscripciones practicadas en el REJUP a instancia de las personas solicitantes, podrán formalizarse de manera presencial o mediante sistemas de identificación electrónica autorizados, conforme a la legislación del Procedimiento Administrativo Común.

En ese término estas se podrán realizar:

- a) Ante el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, debiendo adjuntarse copia del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento equivalente, que acredite al solicitante.
- b) Ante cualquiera de los registros señalados en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, en cuyo caso, previo a su inscripción, el interesado será citado ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego para que en comparecencia ante el funcionario competente se ratifique en la solicitud formulada.

4. A los efectos de facilitar la solicitud de inscripción en el Libro correspondiente del Registro General del Juego, los funcionarios adscritos al órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego facilitarán el modelo normalizado de solicitud.

5. La inscripción por la dirección general competente en gestión administrativa del juego se efectuará previa tramitación del oportuno procedimiento administrativo.

Artículo 29. Vigencia de las inscripciones y cancelación.

1. La solicitud de inscripción en el REJUP formulada por el propio interesado, por su representante legal o por familiar legitimado producirá la inscripción inicial en el asiento correspondiente por tiempo indefinido y para todo tipo de juego, con independencia del canal de comercialización del juego.

Las inscripciones practicadas en el REJUP a instancia de un tercero o por resolución judicial se formalizarán por el tiempo que se establezca en las resoluciones de las que



traigan causa. En el caso de que no se señale plazo, la inscripción se formalizará por tiempo indefinido.

2. En los supuestos en que la inscripción inicial tenga su origen en una resolución administrativa, ésta señalará el plazo de vigencia de la inscripción, transcurrido el cual se producirá la cancelación de la misma.

3. La persona interesada podrá solicitar la cancelación de la inscripción transcurridos seis meses desde la práctica de la misma. Para ello deberá de solicitarlo por escrito y abonar la correspondiente tasa administrativa por la prestación de servicios administrativos, procediendo sin más trámite la dirección general competente en gestión administrativa del juego a cancelar su inscripción.

Artículo 30. Coordinación de registros e interconexión.

La autoridad reguladora del juego procurará la coordinación del REJUP con los registros equivalentes de la Administración General de Estado o de las administraciones de las comunidades autónomas con arreglo a los convenios que se formalicen para la comunicación de datos o interconexión de los registros.

Artículo 31. Acceso al Libro REJUP.

1. El Libro del REJUP tendrá carácter reservado y no podrá darse publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y por las empresas de juego o apuestas afectadas.

2. Únicamente dispondrán de acceso a los datos contenidos en el REJUP las personas funcionarias en el ejercicio de sus competencias.

3. El acceso a la información, estadística o no, inscrita en este Libro deberá estar autorizado por el Director General con competencias en gestión administrativa del juego, salvo cuando dicho acceso sea motivado por resolución judicial.

4. La información estadística que se pretenda obtener de este Libro en ningún caso podrá contener datos relativos a las personas inscritas o a los promotores de la inscripción.

SECCIÓN 3ª. CONTROL DE ACCESO Y LLEVANZA DEL LIBRO DE VISITANTES

Artículo 32. Control de acceso a locales de juego y llevanza del libro de visitantes.

1. Los locales de juego, con excepción de los salones recreativos, deberán disponer de un servicio de control de acceso y llevanza del libro de visitantes situado en la entrada de cada una de las puertas de acceso del establecimiento, para impedir la entrada de menores y de personas inscritas en el REJUP o en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, de ámbito estatal (en adelante, RGIAJ).

Corresponde a los servicios de control de acceso y llevanza del libro de visitantes de los locales de juego y apuestas asegurar el cumplimiento de las prohibiciones y limitaciones de acceso previstas en el artículo 31 de la Ley 2/2000, de 28 de junio y en el artículo 24 de este Reglamento.

2. Se entiende por servicio de control de acceso y llevanza del libro de visitantes el espacio habilitado en los locales de juego para la previa identificación de todas las

personas que pretendan acceder al mismo por la persona empleada del establecimiento que podrá estar asistida por un sistema de control de acceso debidamente homologado y autorizado.

Este espacio estará perfectamente delimitado mediante estructuras fijas y situado de forma que sea imposible acceder a los elementos de juego del local sin pasar por este servicio de control de acceso.

Los sistemas basados en barreras, tornos o sistemas similares, tienen que ser desbloqueados, ya sea manual o automáticamente, ante una emergencia de desalojo, priorizando el desbloqueo automático conectado al sistema de alarma en los casos en que el local disponga de la misma. Aun cuando el sistema sea automático y esté conectado a la alarma, será obligatorio la posibilidad de accionamiento manual del control de acceso para los casos en los que el hecho causante no active la alarma. En todo momento deberá haber una persona instruida y encargada del accionamiento manual de desbloqueo.

En todo caso, los elementos instalados no deben ser susceptibles de dificultar el paso ante una situación de emergencia, no pudiendo reducir la anchura de las vías de evacuación, ya que con esto se disminuye la capacidad de evacuación del local.

3. La identificación previa al acceso al local se realizará mediante la entrega a la persona responsable del local de juego, del Número de Identificación Fiscal o Número de Identificación de Extranjeros, para la comprobación de su edad e inmediata consulta en el REJUP, en el RGIAJ y la posterior anotación en el libro de visitantes del local, sin que ninguna persona pueda acceder al interior del local ni hacer uso de los elementos de juego sin el previo control de identificación, con la correspondiente comprobación de la equivalencia de los rasgos físicos del portador del documento con la fotografía del documento oficial que entrega el visitante, y la consulta en el REJUP y anotación en el libro de visitantes del local.

Para el acceso a los locales de juego las personas que no dispongan de Número de Identificación Fiscal o Número de Identificación de Extranjeros se identificarán mediante documento oficial de identificación personal del país de origen con fotografía, para su identificación, comprobación de su edad e inmediata consulta exclusivamente de su nombre y apellidos en el REJUP, en el RGIAJ y la anotación en el libro de visitantes del local.

Del incumplimiento de estas obligaciones será responsable el titular de la autorización de funcionamiento del local de juego.

4. Por Orden de la persona titular del departamento competente en la gestión administrativa del juego, se fijarán las funcionalidades y condiciones técnicas y el procedimiento de homologación y autorización de los sistemas informáticos automatizados de control de identificación y anotación en el libro de visitantes.

5. La dirección general competente en gestión administrativa del juego pondrá a disposición de las personas físicas o jurídicas autorizadas para la explotación de los locales de juego la posibilidad de consulta de los datos actualizados de las personas que figuren en el REJUP, mediante un sistema telemático de consulta inmediata y permanente a través de una aplicación informática segura y encriptada, con acceso a los usuarios y operadores autorizados mediante certificado digital que permita obtener, previa a la apertura de la jornada de juego, las modificaciones de los datos anotados diariamente por la Administración en el REJUP y en el RGIAJ.

Los datos que podrán ser consultados serán el nombre, apellidos, Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento equivalente



y fecha de inicio del alta de prohibido. En todo caso, se omitirá toda referencia del promotor de la inscripción, de la resolución judicial, en su caso, así como de la causa de inscripción.

En el supuesto puntual de imposibilidad técnica de consular los datos y a los efectos de garantizar la efectividad de la limitación de entrada en los locales de juego, el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego articulará procedimientos alternativos de transmisión segura de los datos recogidos en el párrafo anterior, conforme a la normativa de Protección de Datos de Carácter Personal.

6. Los locales de juego, con carácter previo a su apertura, comprobarán el funcionamiento de la aplicación de consulta de datos. Del incumplimiento de esta obligación será responsable el titular de la autorización de funcionamiento del local de juego.

7. La función de anotación en el libro de visitantes se realizará por la persona empleada del local, a través de un sistema informático, registrando, únicamente, el nombre y apellidos, el tipo y el número de documento de identificación de la persona usuaria, así como la fecha y hora de acceso.

Los datos contenidos en el libro de visitantes son para uso exclusivo de control de acceso de visitantes, se ajustarán a la normativa de protección de datos, no podrán ser manipulados, tendrán carácter confidencial e intransferible y no podrán ser utilizados para ninguna otra finalidad distinta del control de acceso.

Los datos anotados se conservarán durante un periodo de doce meses y podrán ser consultados, en todo momento, por el personal funcionario de inspección de juego y remitidos al órgano competente en materia de gestión de juego y a los órganos judiciales, a requerimiento de estos, con motivo de un procedimiento administrativo o judicial abierto.

El sistema informático del libro de visitantes deberá permitir la extracción de la totalidad de su contenido en soporte informático, a solicitud de la inspección de juego.

8. La persona titular del local de juego informará por escrito a los trabajadores del local de sus obligaciones normativas para el correcto control de acceso, debiendo firmar estos su conformidad. Dicha información será visada con carácter previo por el órgano competente en la gestión administrativa del juego. Dicha información visada se colocará de forma visible para las personas usuarias y empleadas en el servicio de control de acceso y llevanza del libro de visitantes.

Artículo 33. *Personal de los locales de juego con acceso al Sistema de consulta de datos del REJUP.*

1. La consulta de datos del REJUP y del RGIAJ, se realizará a través de una aplicación web que el órgano competente en la gestión administrativa del juego pondrá a disposición de los locales de juego.

2. Los titulares de los locales de juego designarán las personas responsables del acceso a la aplicación de consulta de datos y comunicarán sus datos personales a la Administración para que sean dados de alta en la aplicación por los gestores de la misma. Sólo podrán acceder las personas cuyo Número de Identificación Fiscal esté dado de alta en el sistema y será imprescindible la autenticación fehaciente de la persona que realiza el acceso con certificado digital.

3. Este personal deberá firmar un acuerdo de confidencialidad respecto de los datos personales a los que tenga acceso, a los efectos de cumplir lo estipulado en este

Reglamento y en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. Asimismo, deberá figurar inscrito en la Sección de «Personal» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, según el tipo de local de juego de que se trate.

4. El total de empleados designados por cada local de juego para acceder a la aplicación de consulta no podrá ser superior a seis.

5. El personal de los locales de juego con acceso a la aplicación con certificado digital responderá del correcto uso del mismo, conforme a la legislación aplicable en materia de Firma Electrónica, así como del adecuado tratamiento de los datos de carácter personal transferidos al sistema de los locales de juego, incurriendo, en caso contrario, en las infracciones recogidas en los artículos 71 y siguientes de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales y normativa de desarrollo.

Artículo 34. *Control de acceso al juego no presencial.*

1. Las empresas de juego que exploten modalidades de juego no presencial, por medio de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, deberán disponer de un sistema informático destinado a identificar a la persona jugadora y a comprobar que no está incurso en prohibiciones de práctica del juego.

2. La autoridad reguladora del juego dispondrá la organización, recursos y software precisos para el establecimiento de pasarelas de validación de participantes al objeto de verificar que estos son mayores de edad, no están inscritos en el REJUP ni en el RGIAJ y tienen su domicilio fiscal en Aragón.

CAPÍTULO V. EMPRESAS DE JUEGO

Artículo 35. *Concepto.*

1. A los efectos de este Reglamento, tienen la consideración de empresa de juego, las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación o servicio técnico de material de juego, las prestadoras de servicios de interconexión, las explotadoras de locales de juego, las comercializadoras y explotadoras de apuestas y cualquier otra entidad dedicada con carácter general o esporádicamente a la explotación u organización de los juegos y apuestas regulados en este Reglamento.

No obstante, la explotación de juegos y apuestas en locales de juego u otros establecimientos, así como a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón requerirá la obtención de las correspondientes autorizaciones según lo dispuesto en el presente Reglamento.

2. No tendrán la consideración de empresas de juego las personas físicas o jurídicas que organicen o exploten de forma ocasional modalidades de juego tales como las rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias en las condiciones establecidas en el presente Reglamento.



3. Las empresas de juego tendrán los siguientes derechos:

- a) Determinar las condiciones de acceso a sus establecimientos de juego en los términos previstos en el artículo 23.4.
- b) Recibir el apoyo de las fuerzas y cuerpos de seguridad, en los términos previstos en su normativa reguladora, para garantizar el orden en el exterior y/o interior del establecimiento de juego en caso de que se produjesen incidentes que puedan poner en peligro la seguridad de las personas y/o los bienes, así como para perseguir conductas fraudulentas en el desarrollo del juego y para el ejercicio del derecho de admisión, según lo establecido en el artículo 114.
- c) Recabar la información que precisen de la Administración autonómica para el adecuado cumplimiento de las obligaciones establecidas en el presente Reglamento.

4. Las empresas de juego tendrán las siguientes obligaciones:

- a) Facilitar a la autoridad del juego toda la información que este solicite para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.
- b) Realizar los controles de identificación de las personas usuarias de los juegos en los términos contemplados en el artículo 32.
- c) Tener en los establecimientos de juego las hojas de reclamaciones a disposición de las personas usuarias de los juegos.
- d) Facilitar al personal inspector la realización de las funciones de control e inspección que el mismo tuviera asignadas.
- e) Permitir a las personas usuarias de los juegos finalizar el tiempo de uso del juego correspondiente al precio de la partida de que se trate.
- f) No dejar fuera de funcionamiento las máquinas de juego durante el horario de apertura al público del local habilitado para la práctica de los juegos en que aquellas se encuentren instaladas, cuando ello provoque un menoscabo en los derechos de las personas usuarias de los juegos, salvo que concurriese causa justificada debidamente comunicada a la autoridad del juego.
- g) Pagar los premios correspondientes de conformidad con lo dispuesto en este Reglamento.
- h) Facilitar a las personas usuarias de los juegos toda la información sobre el juego y sus normas y reglas, sobre las prohibiciones y los potenciales efectos perjudiciales del juego.
- j) Recibir y gestionar las quejas y reclamaciones que se presenten.
- l) Garantizar que el personal que realice las funciones de control de acceso esté en posesión de la correspondiente formación.
- m) Exponer de forma visible en los establecimientos de juego los principios de juego seguro.
- ñ) Cualesquiera otras obligaciones establecidas en el presente reglamento.

Artículo 36. *Requisitos generales.*

1. Los titulares de las empresas deberán ser personas físicas o entidades mercantiles, salvo las excepciones contempladas en el artículo 26.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio y ajustarse a los requisitos y condiciones que se determinan en el presente Reglamento. En todo caso, deberán cumplir, como mínimo, los requisitos siguientes:

- a) Tratándose de entidades mercantiles, deberán constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, con el exclusivo objeto de la

explotación del juego, sin perjuicio de que puedan realizar las operaciones conexas o vinculadas señaladas en el artículo 26.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio o en su desarrollo reglamentario.

b) Los estatutos sociales deberán reflejar las limitaciones contenidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, tanto en lo relativo al capital social como a la transferencia directa o indirecta de las empresas de juego, y en lo referente al tráfico de sus activos empresariales que sean elementos necesarios para la práctica del juego y apuestas.

En cualquier caso, la transmisión de acciones o participaciones y operaciones asimiladas estarán sujetas a la condición de la previa autorización del departamento que ostenta las competencias en materia de juego.

c) Disponer de los medios humanos, técnicos y materiales necesarios para el ejercicio de su actividad.

d) Constituir y depositar fianza en la Caja General de Depósitos del Gobierno de Aragón en los términos y cuantías señalados en este Reglamento.

e) Acreditar solvencia económica y financiera.

f) Hallarse al corriente del cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social impuestas por las disposiciones vigentes.

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

Sin perjuicio de lo anterior, las personas físicas, comunidades de bienes o personas jurídicas, los accionistas y partícipes titulares de más del 25% del capital social y los administradores, así como las personas que realicen su actividad laboral o profesional en estas o en los locales autorizados para su práctica, deberán carecer de antecedentes penales por delitos contra la salud pública, de falsedad, de asociación ilícita, de contrabando, contra el patrimonio y contra el orden socio- económico, contra la Administración Pública o contra la Hacienda Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubieran sido autorizados.

2. Asimismo, la Comunidad Autónoma de Aragón podrá asumir la organización y explotación de juegos o apuestas, bien directamente bien a través de organismos públicos y empresas públicas.

Salvo en los supuestos contemplados en el párrafo anterior de este apartado, las personas adscritas o vinculadas por razón del servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de su fiscalidad, no podrán ser titulares de las autorizaciones preceptivas para su explotación ni participar en el capital social de las entidades autorizadas.

Dicha limitación personal se extenderá a sus cónyuges o personas con análoga relación de convivencia afectiva, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad.

Artículo 37. *Causas de inhabilitación.*

1. Sin perjuicio de lo señalado en el Título V de Ley 2/2000, de 28 de junio, no podrán ser autorizados para la realización de las actividades y la organización de los juegos y apuestas a que se refiere esta Ley quienes se encuentren en alguna de las circunstancias siguientes:

a) Haber sido condenado, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por sentencia firme por algún delito de falsedad o contra las personas, el patrimonio, el orden socioeconómico, la Hacienda Pública o la Seguridad Social.



b) Los quebrados no rehabilitados y los que, encontrándose en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hubiesen sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas en la sustanciación de dichos procedimientos, así como quienes hubiesen sido condenados, mediante resolución firme, a penas o sanciones que lleven aparejadas la privación de derechos o que supongan la inhabilitación absoluta o la especial para empleo, profesión, oficio, industria o comercio.

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

d) Los sancionados, mediante resolución firme, por tres o más infracciones graves o muy graves cometidas contra los mandatos de la Ley 2/2000, de 28 de junio, su normativa de desarrollo o la legislación del Estado en materia de juego, durante los cinco últimos años.

2. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurrieren en alguna de las circunstancias a que se refiere el apartado 1 de este artículo con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará revocada en los términos fijados reglamentariamente.

3. Lo establecido en el apartado 1 anterior afectará igualmente a las empresas individuales, comunidades de bienes y personas jurídicas en las que sus administradores, directores, gerentes o quienes realicen tales funciones se encuentren incurso en alguno de los supuestos allí señalados.

Artículo 38. *Fianzas.*

1. Las empresas de juego deberán constituir, en la Caja General de Depósitos del Gobierno de Aragón, a favor de la Administración, fianzas en metálico o mediante aval prestado por banco, caja de ahorros, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro de caución con entidad aseguradora, que garanticen el cumplimiento de las obligaciones derivadas de Ley 2/2000, de 28 de junio.

Cuando la fianza se preste mediante aval deberá otorgarse solidariamente respecto al obligado principal, con renuncia expresa a los beneficios de excusión y división y con compromiso de pago al primer requerimiento de la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Estas fianzas estarán afectas al pago de los tributos específicos sobre el juego, al pago de los premios y al cumplimiento de las responsabilidades económicas en que puedan incurrir como consecuencia de la aplicación del régimen sancionador previsto en la Ley 2/2000, de 28 de junio y en el presente Reglamento.

3. Con carácter previo al inicio de su actividad, la empresa de juego deberá constituir una fianza a favor de la Hacienda de Aragón, en los términos y cuantías que se recogen en el presente Reglamento.

4. La fianza deberá ser mantenida en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza o la extinción o la cancelación de esta, la empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, previa notificación al órgano competente, reponerla o completarla en la cuantía obligatoria. En caso contrario, quedará automáticamente en suspenso la inscripción en el Registro General del Juego o la autorización correspondiente, según proceda, en tanto no se reintegre la misma. Transcurridos dos meses desde la suspensión, sin que la reposición se lleve a efecto, la Administración cancelará de oficio la correspondiente autorización o inscripción.

5. La fianza se extinguirá una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes a cuya garantía se encuentre vinculada. Extinguida la fianza, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Para proceder a su devolución la empresa dirigirá la solicitud, al órgano competente en materia de juego acompañada de los justificantes de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Administración del Estado y con Tributos de la Comunidad Autónoma de Aragón, o autorizando su consulta por parte de la Administración y del justificante del pago de la tasa correspondiente. El plazo máximo para resolver la solicitud será de tres meses.

En los procedimientos que afecten a la organización y explotación de apuestas se dispondrá la publicación de la solicitud en el «Boletín Oficial de Aragón» para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la satisfacción de los derechos de carácter económico que se ostenten frente a la empresa titular de la autorización.

Transcurrido el plazo indicado sin ninguna reclamación, el departamento competente en materia de juego resolverá autorizando su devolución.

6. Se autoriza al Director General competente por razón de la materia para modificar las cuantías de las fianzas, de acuerdo con la normativa de aplicación.

Artículo 39. *Autorizaciones.*

1. La organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas regulados en este Reglamento, requerirán la previa y correspondiente autorización administrativa.

2. Las solicitudes para la obtención de las correspondientes autorizaciones deberán acompañarse de la documentación indicada, para cada caso, en este Reglamento. Los modelos normalizados de solicitud estarán disponibles en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

3. Una vez instruido el procedimiento y acreditado el cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo 36, la autoridad reguladora del juego resolverá la autorización y practicará de oficio las correspondientes inscripciones en el Registro General de Juego.

4. El plazo máximo para notificar la resolución será de tres meses a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante. El vencimiento del plazo sin que se haya notificado resolución estimatoria o desestimatoria expresa legitimará al interesado o a la interesada para entender estimada la autorización por silencio administrativo.

5. Sin perjuicio de la necesidad de disposición de cuantas otras licencias y autorizaciones le sean exigibles, el otorgamiento de la correspondiente autorización facultará a su titular para la organización y explotación de la modalidad de juego para la que se haya concedido, en las condiciones y con los límites eventualmente establecidos en la autorización.

6. Las autorizaciones sólo podrán transmitirse «inter vivos» o «mortis causa» o explotarse a través de terceras personas, previa autorización de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y siempre que se den las condiciones siguientes:



- a) Que la autorización a transmitir esté vigente.
- b) Que exista un acuerdo escrito entre la empresa que transmite la autorización y la nueva empresa.
- c) Que la empresa a la que se transmite la autorización cumpla los requisitos establecidos en este Reglamento para la concesión de la autorización que corresponda y para su inscripción en el Registro General del Juego de Aragón.

La empresa titular de la autorización deberá dirigir la solicitud de autorización de la transmisión a la dirección general competente gestión administrativa del juego, acompañada del acuerdo a que se refiere el apartado b) y de la documentación de la nueva empresa que acredite que cumple los requisitos indicados, para cada caso, en este Reglamento.

La transmisión de las autorizaciones conllevará la obligación del nuevo titular de subrogarse en todos los derechos y obligaciones incluidos en el periodo de vigencia.

7. Las autorizaciones podrán ser revocadas, quedando sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento, o por la concurrencia sobrevenida de alguna de las causas de inhabilitación, y todo ello, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar, de acuerdo con lo dispuesto en el Título IX de la Ley de Juego.

8. La inscripción en el Registro General del Juego de Aragón constituirá título habilitante suficiente para el ejercicio, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón, de las actividades propias de las empresas fabricantes e importadoras, comercializadoras y distribuidoras, de servicios técnicos y prestadoras de servicios de interconexión.

CAPÍTULO VI. REGISTRO GENERAL DE JUEGO

SECCIÓN 1ª. - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 40. *Concepto y objeto*

1. El Registro General del Juego se hallará adscrito, orgánica y funcionalmente, a la dirección general competente en la gestión administrativa del juego.
2. El Registro General del Juego es el instrumento oficial de inscripción y de control de las actividades relacionadas con la organización, gestión, explotación y celebración de los juegos y apuestas previstos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con el fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y de garantizar la transparencia de dichas actividades.
3. Este Reglamento tiene por objeto regular la inscripción en el Registro General del Juego de Aragón de:
 - a) Las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la fabricación e importación, comercialización y distribución de máquinas y material de juego y apuestas, así como a la prestación de servicios técnicos y de servicios de interconexión.
 - b) Las empresas y personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación de los juegos o apuestas autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas.
 - c) Los modelos, elementos y material de juego homologados que las empresas de juego exploten en Aragón.

- d) Las personas que desarrollen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión y explotación del juego y apuestas.
- e) Los locales autorizados para la práctica del juego y apuestas.
- f) Las personas con prohibición de acceso a locales de juego o apuestas.
- g) Cuantos cambios de titularidad, ubicación y demás modificaciones que se produzcan en los anteriores.
- h) Las sanciones administrativas por faltas muy graves y graves impuestas a empresas y a particulares por resolución firme, conforme al párrafo tercero del artículo 14 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

4. El registro tendrá carácter público, salvo para el Libro del REJUP. Las personas interesadas podrán obtener información de los datos que consten en el mismo, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa vigente en materia de protección de datos de carácter personal y garantía de los derechos digitales.

Artículo 41. *Régimen jurídico.*

1. La inscripción en el Registro General del Juego es requisito indispensable para el desarrollo de la actividad del juego en Aragón.
2. En ningún caso la inscripción producirá por sí misma efectos que posibiliten el ejercicio de una actividad de juego cuando éste venga sometido al régimen de previa autorización administrativa, de acuerdo con la normativa específica de cada juego o apuesta.
3. Además de los requisitos establecidos con carácter general en este Capítulo en las distintas actividades de juego se establecen otros requisitos y condiciones específicas que deberán de cumplir las personas físicas o jurídicas o los modelos, materiales o elementos del juego para su inscripción en el Registro General del Juego.
4. La inscripción en el Registro General del Juego tiene carácter reglado, de modo que el órgano administrativo encargado del Registro no podrá denegar la inscripción de las solicitudes que acrediten cumplir las condiciones establecidas para la inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro.

Artículo 42. *Estructura del Registro.*

El Registro General del Juego se organiza en los siguientes Libros y Secciones:

Libro 1º. Casinos de juego.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas.

Sección III. Profesionales.

Libro 2º. Salas de Bingo.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas.

Sección III. Profesionales.

Libro 3º. Juego de Máquinas.

Sección I. Modelos y material de juego

Sección II. Empresas fabricantes y laboratorios de pruebas y ensayos de material de juego.

Sección III. Empresas de comercialización, distribución de material de juego y servicio técnico.



Sección IV. Empresas gestoras y empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar.

Sección V. Titulares de salones recreativos y de juego.

Sección VI. Empresas prestadoras de servicios de interconexión.

Sección VII. Establecimientos autorizados.

Sección VIII. Profesionales.

Libro 4º. Apuestas.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas explotadoras.

Sección III. Establecimientos específicos y establecimientos autorizados.

Sección IV. Profesionales.

Libro 5º. Ciber-juegos.

Sección I. Operadores de juegos ciber. Salones ciber.

Sección II. Otros locales autorizados para la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio a través de sistemas o instalaciones en locales públicos.

Libro 6º. Otras modalidades de Juego.

Sección I. Modelos, elementos y material.

Sección II. Empresas explotadoras.

Sección III. Establecimientos autorizados.

Sección IV. Profesionales.

Libro 7º. Registro del Juego de Prohibidos de Aragón (REJUP).

Libro 8º. Registro de Sanciones.

Artículo 43. *Asientos de inscripciones.*

1. En el Libro y Sección correspondiente del Registro General del Juego se practicarán, mediante soporte informático, los asientos de inscripción, las notas marginales y la cancelación.

2. Los asientos se practicarán uno a continuación del otro, por orden cronológico, asignándoles el número registral correspondiente, con indicación de los datos exigidos por la normativa específica de cada juego o apuesta. Se hará constar cualquier circunstancia relevante para su inscripción.

3. Los asientos de cancelación tienen por objeto la extinción del asiento de inscripción inicial.

SECCIÓN 2ª. DEL REGISTRO DE EMPRESA

Artículo 44. *Objeto del Registro.*

1. Toda persona física o jurídica que realice actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos y de interconexión, instalación, organización, gestión o explotación de máquinas de juego y azar, juegos y apuestas deberá, con carácter previo al inicio de su actividad, figurar inscrita en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego. No obstante, cuando la regulación específica de una actividad así lo establezca, la inscripción se realizará de oficio por la Administración cuando se resuelva autorizar la citada actividad.

2. La inscripción de una empresa, para el ejercicio de una determinada actividad, no exime de la obligación de inscripción de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego o apuestas.

Artículo 45. *Solicitud de inscripción.*

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego, para la realización de las actividades mencionadas en el artículo anterior, deberán presentar la solicitud, en modelo normalizado, ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego, reunir los requisitos exigidos en este Reglamento y acompañar la siguiente documentación:

a) Número de Identificación Fiscal de la persona física o jurídica solicitante además de acompañar, en el caso de tratarse de una persona jurídica, el Número de Identificación Fiscal o documento equivalente de sus administradores o gestores.

Se admitirá la presentación de documento equivalente a los anteriores, nacional o emitido por un Estado miembro de la Unión Europea.

b) Certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes de los administradores, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración o autorización para su consulta por parte de la Administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero, no residente en España, además deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores

c) Dirección, domicilio social, email a efectos de notificaciones.

d) En el supuesto de que trate de entidades mercantiles, copia de la escritura de constitución y de las de modificaciones posteriores, con la identificación de los socios, su número de acciones o cuota de participación.

e) Justificación de estar al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas o alta censal correspondiente a su actividad.

f) Justificación de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

g) Certificación de estar al corriente de pago de las obligaciones con la Seguridad Social o bien resolución sobre el reconocimiento de alta en el régimen especial de trabajadores por cuenta propia o autónomos, si es el caso.

h) Documento acreditativo de haber constituido la fianza correspondiente señalada en el presente Reglamento.

i) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

k) Los demás documentos exigidos para cada tipo de empresa de juego, según se especifique en el presente Reglamento para cada juego o apuesta.

2. Si la dirección general competente en gestión administrativa del juego observara que la solicitud no reúne alguno de los requisitos exigidos o no acompaña alguno de los documentos preceptivos, se requerirá al solicitante para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe dichos documentos. La falta de presentación de los documentos, en el plazo anteriormente establecido, dará lugar a la caducidad y al archivo del expediente, salvo que, se conceda de oficio o a petición de los interesados, una ampliación del plazo mencionado, que no excederá de la mitad del mismo, si las circunstancias lo aconsejan y con ello no se perjudican derechos de tercero, según lo establecido en el artículo 32.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

Con carácter general, no será preciso aportar los documentos o datos a los que tenga acceso el órgano competente para resolver, cuando esto sea posible, siempre que el



interesado autorice de forma expresa la consulta a la mencionada documentación o datos.

3. Las empresas de juego calificadas como «operador de juegos ciber» quedan excluidas de la aplicación de lo señalado en el apartado anterior, debiendo de aportar para su inscripción la documentación exigida por su normativa específica

4. Presentada la solicitud de inscripción junto con la documentación requerida para cada tipo de empresa de juego, la dirección general competente en gestión administrativa del juego resolverá motivadamente, en el plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante, procediendo, en su caso, a la inscripción con la atribución del correspondiente número de registro. De no recaer resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha inscripción.

5. Lo dispuesto en el este artículo se entiende sin perjuicio de que la dirección general competente en gestión administrativa del juego pueda pedir al solicitante que acredite o aclare cualquier declaración o documentación aportada.

Artículo 46. Modificación de datos registrales.

1. Las modificaciones de los datos de las empresas inscritas en el Registro General del Juego que se indican en el apartado 2 siguiente requerirán comunicación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego, en el plazo máximo de un mes desde que se produzcan. Se deberá presentar copia del testimonio notarial que acredite haber llevado a cabo la modificación comunicada y el justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego, sin perjuicio de las modificaciones que, de acuerdo con este Reglamento, exijan autorización previa.

2. Se deberá de comunicar:

- a) Los cambios de denominación y domicilio social a efectos de notificaciones.
- b) Las transmisiones de acciones o participaciones que representen un porcentaje menor al cinco por ciento del capital o los cambios que se produzcan en la composición de los órganos de administración.
- c) Las ampliaciones o disminuciones en el capital social que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior al cinco por ciento del capital social.
- d) La revocación o modificación de los poderes generales con facultades de administración otorgados a favor de terceros.
- e) Las situaciones que sean causa de inhabilitación que se produzcan de forma sobrevenida.
- f) Cualquier modificación de los datos de inscripción.

3. Las modificaciones previstas en las letras b) y c) del apartado anterior exigirán previa autorización de la dirección general competente en gestión administrativa del juego, si su porcentaje es igual o superior al cinco por ciento. En estos casos, se deberá presentar, junto con la solicitud de autorización, el justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. La falta de comunicación en el plazo de un mes o, en su caso, la falta de solicitud de autorización dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.

Artículo 47. *Actualización de información*

1. La dirección general competente en gestión administrativa del juego podrá, en cualquier momento, a efectos de actualizar la información de las empresas inscritas en el Registro General de Juego, requerir a éstas el cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 36 del presente Reglamento.

2. La Administración concederá un plazo no inferior a los dos meses al de la práctica del requerimiento, transcurrido el cual, y sin que se acredite el cumplimiento de los requisitos solicitados, el órgano administrativo procederá a la cancelación de la inscripción.

Artículo 48. *Vigencia y renovación de la inscripción*

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas tendrá carácter temporal y validez de diez años contados desde la fecha de la misma, pudiendo ser renovada por períodos de igual duración.

2. Con carácter general, la solicitud de renovación se presentará ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego con una antelación mínima dos meses a la fecha de caducidad que se hubiere otorgado. Se acompañará de la documentación indicada en las letras a), b), e), f) e i) del artículo 45.1 y de una declaración responsable de la empresa en el caso de no haber tenido modificaciones respecto a lo dispuesto en la letra c) de dicho artículo. En caso contrario, se deberá aportar la escritura de modificación, salvo que obrara en poder de dicho órgano administrativo.

3. La dirección general competente en gestión administrativa del juego resolverá motivadamente en el plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante, procediendo, en su caso, a la renovación de la inscripción. De no recaer resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha inscripción.

4. La falta de renovación dará lugar a la cancelación de la inscripción, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 49. *Cancelación de la inscripción.*

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas que figuren en el Registro General del Juego sólo podrá cancelarse:

- a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.
- b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas o por disolución de las entidades, en el supuesto de ser personas jurídicas.
- c) Por resolución motivada de la dirección general competente en gestión administrativa del juego, adoptada tras el procedimiento correspondiente, con audiencia del titular, por alguna de las causas siguientes:
 - Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.
 - Incumplimiento de las obligaciones de prestar fianza o de la cuantía de ésta.
 - Falta o modificación de alguno de los requisitos mínimos exigidos o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin comunicación o autorización previa, según los casos.



- Pérdida de vigencia de la inscripción sin que se hubiese solicitados su renovación o por no obtenerla.
- Impago de los tributos sobre el juego.
- Impago de tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos o técnicos en materia de juego.
- Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

2. En los casos descritos en las letras a) y b) anteriores, el titular presentará la solicitud de cancelación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego que resolverá en el plazo máximo de tres meses. De no recaer resolución expresa en ese plazo, se entenderá estimada la solicitud.

3. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física, no se cancelará la inscripción en la Sección y Libro correspondiente, si lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes, contado desde el fallecimiento de aquél manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...», por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular.

Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación de la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

4. La cancelación de la inscripción llevada a efecto por las causas de la letra c) del apartado primero de este artículo conllevará la inhabilitación para la práctica de la actividad económica del juego o apuesta correspondiente, la revocación automática de las respectivas autorizaciones administrativas exigidas para cada tipo de juego o apuesta autorizado y/o la incautación de la totalidad de las fianzas prestadas por la empresa para su inscripción y para la obtención de las correspondientes autorizaciones, sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias de infracciones calificadas como muy graves y graves, previstas en el apartado tercero del artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

5. La cancelación de la inscripción de una empresa de juego o apuestas tendrá efectos extintivos de la totalidad de las autorizaciones otorgadas a la misma para el ejercicio de cualesquiera actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar.

SECCIÓN 3ª. REGISTRO DE MODELOS, ELEMENTOS Y MATERIAL DE JUEGO

Artículo 50. *Objeto del Registro.*

1. Se exige previa homologación para la obtención de las autorizaciones de las actividades de fabricación, comercialización, distribución, instalación o utilización de modelos, elementos y material de juego o apuestas. Su inscripción en la Secciones I del Libro correspondiente del Registro General del Juego se realizará de oficio por la Administración cuando se resuelva homologación correspondiente.

2. En cualquier caso, estará sujeta a previa homologación e inscripción la utilización del siguiente material:

a) Casinos de juego: los modelos de las mesas que se utilicen en los distintos juegos exclusivos de casino, los cilindros de las ruletas, las ruedas de la fortuna, las cartas o

los naipes, los dados o «craps», los distribuidores o «sabots», las fichas y placas y los sistemas informáticos de admisión y contabilidad del juego y de las propinas de los casinos de juego.

b) Bingos: los modelos de los aparatos de sorteo, sistemas de extracción de bolas, las pantallas y los paneles informativos luminosos vinculados a los mismos, los juegos de bolas, el material y los sistemas informativos de reproducción electrónica o informática de cartones o tarjetas utilizadas para la práctica del juego del bingo y de sus distintas modalidades, las máquinas automáticas o equipos auxiliares del jugador que se empleen durante las partidas de juegos colectivos de dinero y azar, los sistemas de grabación de las partidas (audiovisuales, de voz...), los circuitos electrónicos y/o informáticos, como el programa informático de juego de las salas de bingo y los sistemas informáticos de elaboración de actas y control de admisión de la sala de bingo.

c) Máquinas de juego: Los modelos de las máquinas de juego de tipo «A» o recreativas, de tipo «B» o recreativas con premio programado y de tipo «C» o de azar, los contadores de máquinas recreativas de juego y azar, los programas de juego de las máquinas recreativas y los soportes magnéticos, ópticos u ópticomagnéticos que sirvan para su instalación en la memoria de la máquina.

d) Apuestas deportivas o de competición: el servidor central de apuestas, los terminales informáticos de expedición de apuestas, el sistema de comunicaciones y el software necesario. e) Modelos, elementos y material de otras modalidades de juego autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas tales como los aparatos utilizados en los juegos que requieran la expedición de billetes y de loterías o de boletos y los sistemas informáticos de elaboración de actas y de control de admisión de los establecimientos de juegos colectivos.

3. Los modelos, elementos y material de juego legalmente comercializados en un Estado miembro de la Unión Europea y los originarios y legalmente comercializados en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologadas e inscritas en el Registro General del Juego siempre que las especificaciones técnicas de los mismos cumplan con la normativa técnica que resulte de aplicación y hayan realizado los ensayos previos según lo establecido en el capítulo VIII del título II.

4. La Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá suscribir acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en materia de juego para la práctica de los ensayos previos a las homologaciones precisas de los modelos, material y elementos necesarios para la práctica de los juegos y apuestas autorizadas.

Artículo 51. Solicitud de homologación e inscripción

1. La solicitud de homologación e inscripción de modelos, material o de elementos de juego y apuestas en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego, deberá de formularse ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego, según lo según el procedimiento establecido en la sección 2ª del capítulo VIII del título II, debiendo cumplir los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados por una empresa debidamente inscrita, de acuerdo a lo referido en la sección 2ª de este capítulo.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de modelo, material o elemento de juego o apuestas resulten adecuadas al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas o industriales de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.



2. Si la dirección general competente en gestión administrativa del juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañará alguno o alguno de los documentos preceptivos se estará a lo dispuesto en el apartado cuarto del artículo 45.2 de este Reglamento.

3. A la vista de la documentación presentada y de los informes que la dirección general competente en gestión administrativa del juego pudiera solicitar, ésta resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la homologación e inscripción del modelo o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. Si la resolución de homologación fuera favorable, se notificará al interesado, procediéndose a la inscripción del modelo, material o elemento de juego o apuestas en la Sección y Libro correspondiente y a asignarle el número conveniente.

5. La anotación en el Registro General del Juego sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

6. La inscripción de modelos, material y elementos de juego o apuestas no precisa constitución de fianza alguna.

Artículo 52. Prohibición de inscripciones

1. No podrán inscribirse en la Sección de modelos, elementos y material de juego o apuestas del Libro correspondiente del Registro General del Juego, aquellos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o que vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución, por el Estatuto de Autonomía de Aragón y por el ordenamiento jurídico vigente, así como aquellos que inciten a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

2. Tampoco se podrán inscribir aquellos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que dará lugar a la incoación de oportuno procedimiento administrativo de cancelación de la inscripción anterior.

3. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

Artículo 53. Modificación de datos registrales.

1. Toda modificación de los modelos, material o elementos de juego o apuestas inscritos precisará autorización previa, según lo establecido en el artículo 332 de este Reglamento.

2. Cuando la modificación solicitada no fuera considerada sustancial por la dirección general competente en gestión administrativa del juego, resolverá sobre la misma sin más trámite. En caso contrario se exigirá la aportación de los documentos que especifiquen las variaciones producidas en dicho modelo, que en todo caso deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos de homologación. Si ésta fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

Artículo 54. *Vigencia de la inscripción.*

La inscripción de los modelos, material y elementos de juego tendrá carácter indefinido.

Artículo 55. *Cancelación de la inscripción.*

1. No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, la inscripción de los modelos, elementos y material del juego o apuestas podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que acredite fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo, ni ejemplar del modelo o material de juego correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego cancelará de oficio la inscripción, previa tramitación del correspondiente procedimiento, con audiencia previa del interesado, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo, del juego o del material de juego no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que ocasionen la alteración en el desarrollo del juego, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad del modelo sin la correspondiente autorización, siendo imputable al fabricante.

b) Como consecuencia de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

c) Cuando lo aconsejen graves razones de interés público, en defensa de la formación de la infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establecen las normas de atención y protección a la infancia y a la adolescencia.

d) Cuando el titular de la inscripción hubiera sido excluido de la Sección II de Empresas Fabricantes, del Libro 3.^º «Juego de Máquinas» del Registro General del Juego.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo, del juego o del material de juego que se trate, y en los casos contemplados en el apartado segundo motivará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. El plazo para la retirada de las máquinas del modelo revocado se fijará en la resolución de cancelación, y nunca podrá ser superior a tres meses, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar. Dichas máquinas podrán canjearse dentro del plazo de tres meses señalado.

4. El órgano competente en la gestión administrativa de juego dictará y notificará la resolución que proceda, dentro del plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de iniciación del procedimiento de cancelación, salvo en los casos que, con arreglo al régimen sancionador aplicable en esta materia, se acuerde la cancelación del modelo e inhabilitación del fabricante en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador.

5. En los casos en que la cancelación de la inscripción haya sido solicitada por el fabricante del modelo, se entenderá estimada la solicitud si transcurrido el plazo de tres meses desde la presentación de la misma no se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.



Artículo 56. *Cesiones.*

1. Podrán cederse los derechos de fabricación de un modelo, elemento o material de juego o apuestas inscrito y debidamente homologado si el cedente y el cesionario figurasen inscritos en la Sección de «Empresas» del Libro correspondiente del Registro General del Juego. La empresa cedente deberá comunicar la cesión a la dirección general competente en gestión administrativa del juego, aportando la documentación que acredite dicha cesión.
2. Esta dirección general se relacionará únicamente, respecto del modelo, elemento o material de juego o apuestas concreto, con el cedente de los derechos de fabricación.
3. La cesión se hará constar en el correspondiente asiento de inscripción del Registro.

SECCIÓN 4ª. DEL REGISTRO DE PROFESIONALES Y DEL PERSONAL DE LOS LOCALES DE JUEGO

Artículo 57. *Objeto de inscripciones.*

1. Las personas que desarrollen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión y explotación del juego y apuestas, serán objeto de inscripción en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego.
2. Corresponde a los representantes legales de las empresas promover la inscripción de su personal laboral. Para ello, deberán dirigir la solicitud de inscripción a la dirección general competente en gestión administrativa del juego acompañada de una declaración responsable en la que se haga constar que cumplen los requisitos indicados en el artículo 111.
3. A la vista de la documentación presentada y de los informes que la dirección general competente en gestión administrativa del juego pudiera solicitar, ésta resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la inscripción o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada la solicitud.
4. Si la resolución de inscripción fuera favorable, se notificará al interesado, procediéndose a su inscripción en la Sección y Libro correspondiente y a asignarle el número correspondiente.
5. La inscripción en el Registro General del Juego podrá ser suspendida o revocada según lo establecido en la normativa reguladora del régimen sancionador en materia de juego, lo que inhabilitará temporal o definitivamente a su titular de la posibilidad de ejercer su actividad profesional.

Artículo 58. *Obligación de información.*

1. La empresa deberá de comunicar las bajas definitivas, altas y demás cambios laborales relevantes que se produzcan en su personal dentro de los diez primeros días hábiles de cada mes.
2. El personal que preste sus servicios en una empresa de juego está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite sobre el ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 59. *Vigencia y renovación de la inscripción*

La inscripción tendrá carácter temporal y validez de diez años contados desde la fecha de esta, pudiendo ser renovada por períodos de igual duración. La solicitud de renovación se presentará ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego acompañada de una declaración responsable del representante legal de la empresa en la que se haga constar que cumplen los requisitos indicados en el artículo 118 en el plazo de dos meses antes de la fecha de caducidad que se les hubiera otorgado.

SECCIÓN 5ª. PUBLICIDAD DE LOS DATOS DEL REGISTRO GENERAL DE JUEGO

Artículo 60. *Publicidad Registral*

1. Los datos de las personas físicas y jurídicas que figuren inscritas en el Registro General del Juego, deberán de estar debidamente custodiados de conformidad con la legislación sobre protección de datos de carácter personal.
2. La publicidad registral se hará efectiva por certificación o mediante nota informativa del contenido de los asientos del Registro General del Juego.
3. Las certificaciones y las notas informativas deberán de solicitarse por escrito y serán expedidas por el Jefe del Servicio con competencia en la gestión del Registro General del Juego.

CAPÍTULO VII. **PUBLICIDAD, PATROCINIO Y PROMOCION DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO**

SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 61. *Objeto y ámbito de aplicación.*

1. El objeto de este capítulo es determinar los requisitos y las condiciones que debe cumplir la publicidad, el patrocinio y la promoción de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 2/2000, de 28 de junio y en el presente Reglamento, así como de la publicidad de los locales en los que éstos se desarrollen.
2. Toda manifestación publicitaria comprendida en el referido ámbito de aplicación se entiende sin perjuicio de la obligación de los titulares de los locales autorizados de respetar los principios generales del ordenamiento publicitario, las ordenanzas municipales y la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes de titularidad pública.
En todo caso, las actividades de publicidad, promoción y patrocinio del juego estarán sujetas a lo establecido en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
3. Las comunicaciones comerciales de las actividades de juego, empresas y locales de juego incluirán, en tamaño fácilmente visible y legible, la advertencia de que “La práctica del juego está prohibida a los menores de edad” y de que “El juego en exceso puede producir trastorno por juego”



Artículo 62. *Definiciones.*

A los efectos de este Reglamento se entiende por:

a) Publicidad de las actividades de juego y apuestas y de los locales en los que se desarrollan: toda forma de comunicación, difusión o anuncio de los mismos, cualquiera que sea el medio utilizado (como folletos, tarjetas, octavillas, buzoneo, carteles, vallas publicitarias y demás medios de comunicación comercial social como medios de difusión escrita, prensa, emisión de anuncios o campañas a través radio, televisión u otros medios informáticos, telemáticos o audiovisuales análogos) con el fin de divulgar los juegos o apuestas autorizados en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o los locales en los que éstos se desarrollen.

b) Publicidad indirecta: toda forma de reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas, así como el empleo de imágenes y elementos en espacios o en campañas publicitarias que permitan difundir de forma encubierta y con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Reglamento.

c) Locales autorizados para efectuar la publicidad: los casinos de juego permanentes y temporales, las salas de bingo, los salones de juego, los salones recreativos, los salones ciberjuego, los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición, los hipódromos, canódromos y similares y aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

d) Actividades de promoción: bonos, bonificaciones, descuentos, regalos de apuestas o partidas, multiplicadores de cuotas o premios, ofertas o cualquier otro mecanismo similar, gratuito o sujeto a condiciones, destinado a promover de forma efectiva la participación en el juego, o la fidelización de clientes

e) Patrocinio: cualquier tipo de contribución que una persona física o jurídica habilitada para desarrollar actividades de juego reguladas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, haga a la financiación de bienes, servicios, actividades, eventos, programas o cualesquiera otros contenidos, con la finalidad de promocionar su nombre, marca, imagen, actividades o productos.

Artículo 63. *Publicidad prohibida de los juegos y apuestas y de los locales en los que se desarrollan.*

1. Queda expresamente prohibida:

a) Cualquier forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego o apuestas, cualquiera que sea el medio que se utilice por incluir imágenes, símbolos, anagramas, gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.

b) Se prohíbe toda forma de publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego, de las empresas y de los locales de juego que incite o estimule la práctica del juego, cualquiera que sea el medio que se utilice, o que sugiera que el juego puede ser una solución a problemas personales, educativos, profesionales o financieros.

c) Cualquier forma de publicidad que por los medios que utilice o el público al que vaya dirigida perjudique la formación de la infancia y de la juventud. En ese término, se prohíbe la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego, de las empresas y de los locales de juego comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento, dirigidas, directa o indirectamente, a atraer la atención o el interés

particular de las personas menores de edad, cualquiera que sea el medio, programa o soporte en que se difunda o emplace.

d) La publicidad del juego en aquellos establecimientos en los que se practique algún tipo de juego y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

e) La publicidad de todo tipo de material de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en apartado artículo 69.9 de este Reglamento.

f) La publicidad de juegos, apuestas o de los locales en los que éstos se desarrollen mediante el patrocinio de actividades deportivas o de ocio en las que participen menores de edad.

En el interior o exterior de los establecimientos deportivos y en las equipaciones deportivas, cuando se celebren acontecimientos o competiciones de ámbito local, provincial o autonómico aragonés cuya participación esté restringida en exclusiva a menores de edad, se prohíbe la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego, de las empresas y de los locales de juego comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento.

g) Crear páginas web en las que se ponga de manifiesto o se promocióne el juego o apuesta que se desarrolle en los locales comprendidos en la letra c) del artículo 62 de este Reglamento, así como los productos que legalmente se comercializan.

h) La publicidad indirecta, entendida en los términos señalados en la letra b) del artículo 62 de este Reglamento.

i) Completar la cuantía de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza.

j) Realizar actividades de patrocinio que consistan en la utilización del nombre, marca o denominación comercial de una empresa de juego para identificar a una instalación deportiva o a cualquier centro de entrenamiento. Tampoco podrán realizarse actividades de patrocinio que impliquen sustituir o añadir al nombre de un equipo o competición deportiva, de ámbito local, provincial o autonómico o de cualquier otra entidad ajena al sector del juego, el nombre o la denominación comercial de la empresa de juego.

k) En relación con los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento, se prohíben las comunicaciones individualizadas a los jugadores autoprohibidos por medios informáticos, electrónicos o telemáticos y a través de las redes sociales y demás proveedores de servicios tecnológicos ubicados en Aragón.

l) Se prohíbe a las empresas de juego comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento la realización de actividades de captación y de fidelización de clientes, cualquiera que sea el medio o soporte físico, informático o telemático empleado sin el consentimiento expreso del receptor, así como el ofrecimiento de juego gratuito o a precio inferior al autorizado. Así mismo, se prohíben las prácticas empresariales que estimulan la afluencia de personas a los locales de juego, proporcionando más tiempo de juego, por sesiones de juego más frecuentes y repetitivas, o sirviendo comidas y bebidas de manera generalizada e indiscriminada gratuitas o a precio inferior al de mercado, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 64.3 de este Reglamento.

m) Queda prohibida la publicidad sobre los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación del presente Reglamento mediante su distribución por buzones, por correo, por teléfono y, en general, mediante mensajes que se envíen a un domicilio, sin perjuicio de lo establecido en el apartado k) anterior.



2. En la parte exterior de la puerta de acceso de todos los locales de juego, con excepción de los salones recreativos, en las redes sociales y en los demás servicios tecnológicos de las empresas de juego comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento figurará información, previamente facilitada por la Administración, de las dependencias oficiales en la que se puede solicitar la inscripción en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón así como carteles informativos que adviertan de:

- a) La prohibición de entrada a los menores de edad.
- b) La prohibición de entrada a las personas inscritas en el REJUP.
- c) El juego en exceso puede producir trastorno por juego.

Artículo 64. Distribución de obsequios a los asistentes en los locales de juego o apuestas.

1. Queda prohibida la entrega y distribución de cualquier obsequio o regalo fuera de los locales recogidos en la letra c) del artículo 62 de este Reglamento.

2. En el interior de los locales referidos en el apartado anterior queda igualmente prohibida la entrega de obsequios y regalos a los jugadores distinta a la regulada en este artículo.

3. Todos los locales de juego, previa comunicación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego, podrán entregar objetos de escaso valor que en ningún caso excederán de cinco euros, actualizado anualmente en el mes de enero según índice de precio al consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística para el año anterior al de la actualización. En estos objetos, únicamente podrán aparecer el nombre, la dirección del local y/o anagrama del local publicitado, en su caso. La entrega de artículos promocionales no podrá publicitarse en el local de juego ni por cualquier otro medio.

La promoción de los locales mediante la entrega de estos objetos se realizará durante las tres primeras horas de la jornada de juego. No obstante, y previa comunicación al órgano competente, estos locales podrán entregar objetos promocionales durante toda la jornada de juego en un máximo de catorce días al año.

Queda prohibida la concesión de objetos promocionales que entregados en la misma o en distinta campaña promocional conformen un objeto de valor superior al autorizado, así como la entrega de vales, tiquets o similares que sumados resulten canjeables por objetos de valor superior al autorizado y la entrega de participaciones y de boletos de loterías y apuestas y los billetes de vuelos de bajo coste.

Durante la jornada de juego únicamente se podrá entregar un único objeto promocional a cada jugador.

4. En los casinos de juego, se podrán entregar obsequios de valor económico individual superior a cinco euros e inferior a diez, previa autorización de la dirección general competente en gestión administrativa del juego según lo establecido en el artículo 71, no pudiéndose conceder más de seis autorizaciones al año.

El valor económico individual de cada regalo se entenderá anualmente actualizado en el mes de enero de cada año en función del índice de precios al consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística para el año anterior al de la actualización.

5. Los locales de juego que dispongan de servicio de hostelería, a excepción de los casinos de juego, no podrán ofrecer de forma gratuita a sus clientes las consumiciones, tales como aperitivos, cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u otra consumición habitual.

6. Ningún local de juego podrá ofrecer y entregar a los jugadores comidas o cenas de forma gratuita o a un precio considerablemente inferior al del mercado.

La entrega de estas consumiciones, que en ningún caso irá destinada a la generalidad de los clientes, será esporádica y excepcional y no podrá publicitarse en el local de juego, ni por cualquier otro medio.

7. Queda prohibida la entrega gratuita o la venta de cartones, boletos, fichas o análogos a precio inferior del autorizado.

Artículo 65. Publicidad de los locales mediante folletos informativos.

1. Los titulares de la autorización de explotación de los juegos o apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento podrán elaborar folletos informativos en los que únicamente podrán aparecer el nombre comercial del establecimiento, su dirección, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se presten, todo ello, previa comunicación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego. Los casinos de juego podrán incluir también los tipos de juegos que tengan autorizados. Estos folletos podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes y similares.

2. Lo dispuesto en el apartado anterior se entenderá sin perjuicio de los folletos informativos de las reglas y de las condiciones en que se desarrolla el juego o apuesta, que deben figurar en el interior del local.

Artículo 66. Publicidad de productos de consumo de uso general en el interior de los locales autorizados para efectuar la publicidad.

1. Los titulares de los locales comprendidos en la letra c) del artículo 62 de este Reglamento podrán efectuar en su interior publicidad de productos de consumo de uso general, con sujeción a los requisitos exigidos para este tipo de publicidad por las normas que los regule.

2. Queda prohibida aquella publicidad que, de manera expresa o subliminal, mediante la publicidad de productos de consumo de uso general, promocióne publicitariamente el local de juego o apuestas o incite a la práctica de los juegos o apuestas.

3. En los salones recreativos y salones-ciber queda prohibido publicitar bebidas alcohólicas, tabaco y cualquier otro producto cuyo consumo está prohibido a los menores de edad, así como aquellos cuyo uso o consumo pueda influir negativamente a la infancia o a la juventud.

4. En las salas de bingo podrá exhibirse publicidad a través de los monitores y pantallas existentes en el interior de la sala durante el período comprendido entre el cierre de una partida y el comienzo de la siguiente. Se considera que la partida ha finalizado cuando el jefe de mesa, una vez comprobados el cartón o los cartones premiados da por finalizada la partida. Se considera que la partida ha comenzado cuando el jefe de mesa anuncie el total de cartones vendidos y el importe de los distintos premios. Las salas de bingo que pretendan utilizar este sistema publicitario deberán comunicarlo a la dirección general competente en gestión administrativa del juego antes de su puesta en funcionamiento.

5. En los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición únicamente se podrá emitir publicidad a través de los monitores y pantallas que se instalen cuando no se esté ofreciendo el acontecimiento o el evento objeto de la apuesta. Igualmente, si estos establecimientos pretenden emplear este sistema



publicitario deberán comunicarlo a la dirección general competente en gestión administrativa del juego antes de su puesta en funcionamiento.

6. Los resguardos que reflejan la cantidad de los premios del juego del bingo en sus distintas modalidades y de las apuestas deportivas o de competición podrán contener asientos publicitarios, debiendo entregarse únicamente junto con el abono del premio correspondiente.

Artículo 67. Publicidad externa de los locales de juego mediante rótulos y vallas anunciadoras.

1. Los rótulos de los locales de juego comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento no podrán contener símbolos, figuras o anagramas que incluyan imágenes o textos que inciten al juego por mostrar la facilidad de conseguir los premios, la cuantía de éstos o las ventajas o beneficios económicos que el jugador puede conseguir, de tal forma que pueda generar hábitos o conductas patológicas.

2. Los titulares de la explotación de los casinos de juego y de las salas de bingo podrán anunciarse mediante vallas anunciadoras instaladas en los accesos a las ciudades, aeropuertos y demás lugares de tránsito de viajeros, con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes de dominio público. La publicidad por este medio únicamente podrá incluir el nombre del local, su dirección, su horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes.

3. Previa a la instalación de las vallas anunciadoras, el titular de la autorización de explotación de los locales referidos en el apartado anterior deberá comunicarlo a la dirección general competente en gestión administrativa del juego.

Artículo 68. Publicidad en guías de ocio y carteleras de espectáculos.

1. La inclusión en guías de ocio y en carteleras de espectáculos de reseñas informativas que hagan referencia al nombre del local de juego, su dirección, horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes y, en el caso de los casinos de juego los tipos de juegos que tengan autorizados junto al anuncio de las demás actividades de ocio y de espectáculo, precisará comunicación previa de la dirección general competente en gestión administrativa del juego.

2. Precisarán autorización administrativa previa, según lo establecido en el artículo 71, aquellas inserciones realizadas en recuadros especiales, las que conlleven símbolos o anagramas distintos al logotipo habitual del establecimiento y las que no se ciñan a lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 69. Publicidad en los medios de comunicación.

1. Las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 62 de este Reglamento realizadas fuera de las guías de ocio y de las carteleras de espectáculos que recojan exclusivamente el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que ofrece, si los hubiera, requerirán de previa comunicación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego.

2. Fuera de los casos previstos en el apartado anterior, las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 62 de este Reglamento requerirán de autorización administrativa previa.

3. La publicación de reportajes de los locales de juego y de los servicios complementarios que se realicen encuadrados en reportajes turísticos de carácter general dirigidos a la promoción turística de la zona en que se encuentra se ajustará a lo dispuesto en los apartados primero y segundo de este artículo.

4. Las emisiones publicitarias realizadas en medios audiovisuales sólo podrán contener imágenes de la fachada principal de los establecimientos comprendidos en este Reglamento e imágenes y panorámica general del interior de la sala en el que se desarrolle el juego o apuesta, debiendo, en este caso, estar las instalaciones vacías de público.

5. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición podrán emitir imágenes de los acontecimientos deportivos a los que se apuesten en sus instalaciones.

6. Las emisiones publicitarias de los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego y establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición cuando vayan a ser realizadas en radio o en cadenas de televisión, sólo podrán autorizarse, con carácter general, en la franja horaria comprendida entre las 01:00 y las 05:00 horas. Cuando estas emisiones se pretendan realizar en salas de cine comerciales, sólo podrán ser autorizadas cuando la película a proyectar en las mismas esté clasificada para mayores de 18 años.

7. Precisaré comunicación previa de la dirección general competente en gestión administrativa del juego la creación de las páginas web de la sociedad titular de la autorización de explotación del establecimiento de juego cuyo contenido se limitará a información corporativa de la sociedad, nombre del local de juego, dirección, horario de funcionamiento y servicios complementarios que ofrece a sus clientes.

8. No será necesaria la previa autorización administrativa para realizar inserciones o emisiones publicitarias en publicaciones especializadas en temas de juego dirigidas exclusivamente a profesionales del sector.

9. Cuando las inserciones o emisiones publicitarias de los locales de juego, y de las actuaciones y espectáculos que se desarrollen en los mismos, requieran ser comunicadas o autorizadas por el órgano competente en materia de juego, en la comunicación o solicitud correspondiente se deberá indicar el nombre del medio de difusión en el que serán incluidas, el día y, en su caso, la hora.

Las inserciones publicitarias en medios de comunicación escritos no podrán tener unas dimensiones superiores a veintiocho centímetros de ancho por nueve centímetros de alto.

Artículo 70. Actuaciones y espectáculos dentro de las salas de bingo y casinos de juego.

1. Los titulares de las salas de bingo y de los casinos de juego podrán ofrecer en el interior de sus salas actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que podrán ser anunciados en los medios de comunicación, previa comunicación a la dirección general competente en gestión administrativa del juego, tanto para su celebración como para su difusión.

Los titulares de los locales deberán cumplir con la normativa municipal que les habilite para el desarrollo de actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales.



2. La difusión en los medios de comunicación de las actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que se pretendan desarrollar en las salas de bingo y casinos de juego se limitarán a difundir el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento de la sala, el horario de desarrollo de la actuación o espectáculo, la actuación o espectáculo que se va a desarrollar y los servicios complementarios que presta el establecimiento.
3. En las salas de bingo estas actuaciones y espectáculos no podrán coincidir en ningún momento de su celebración con el desarrollo de una partida.
4. En los casinos de juego las actuaciones recogidas en este artículo no podrán impedir o dificultar el normal desarrollo de los juegos.
5. La celebración de actuaciones y espectáculos en las salas de bingo y casinos de juego no podrá suponer ningún coste adicional para sus clientes.
6. Los casinos de juego podrán realizar exposiciones fotográficas, artísticas o similares siempre y cuando éstas no figuren en la sala o salas donde se desarrollen los juegos.

SECCIÓN 2ª. AUTORIZACIONES Y COMUNICACIONES

Artículo 71. Solicitud de autorización.

1. La publicidad, promoción y patrocinio de los juegos y apuestas, de los locales de juego, y de los servicios complementarios de ocio que ofertan las empresas de juego, bajo cualquier forma, incluidas aquellas actividades de juego y apuestas en las que el medio para acceder a un premio consista en la utilización de servicios de tarificación adicional prestados a través de llamadas telefónicas o basadas en el envío de mensajes, requieren de previa autorización administrativa, expedida por el órgano competente en materia de juego, salvo en los supuestos de simple comunicación de acuerdo con lo dispuesto en esta Sección.
2. La solicitud de autorización publicitaria se presentará ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego con una antelación mínima de un mes a la fecha en que se pretenda iniciar la publicidad solicitada y deberá contener, como mínimo, la siguiente información:
 - a) Datos identificativos del local a publicitar y del titular de la autorización de explotación del juego o apuesta a publicitar.
 - b) Clase o medio de difusión en que aparecerá la publicidad que se pretenda realizar.
 - c) Naturaleza y características de las actividades y servicios cuya publicidad se pretenda.
 - d) Fechas de inicio y de fin de la campaña.
 - e) Reproducción íntegra del mensaje o anuncio a publicitar y el contenido de la campaña.
3. La dirección general competente en gestión administrativa del juego podrá exigir, para dictar la resolución oportuna, cualquier otra documentación que considere conveniente, con el fin de asegurar el cumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento.

4. En la solicitud de autorización de entrega de regalos en los casinos, cuando el valor económico individual sea superior a cinco euros e inferior a diez euros, se indicará el día en que se efectuará, el objeto que se entregará durante la jornada de juego y se aportará la factura o documento que acredite el valor económico que, a precio de mercado, tiene cada unidad de los obsequios que se pretenden entregar.

Artículo 72. Resolución del procedimiento de autorización.

1. La dirección general competente en gestión administrativa del juego, una vez recabada toda la información necesaria, procederá a dictar y notificar una resolución motivada con una antelación mínima de siete días a la fecha de comienzo de la publicidad, promoción o patrocinio solicitados. En dicha Resolución se indicará el plazo de iniciación y finalización de la campaña y los términos en que se autoriza la misma.

2. En caso de no mediar resolución expresa la autorización solicitada se entenderá otorgada.

3. A efectos de inspección, los servicios de admisión de los locales de juego deberán de conservar una copia de la resolución de autorización.

Artículo 73. Comunicaciones previas.

1. Cuando para el desarrollo de las actividades reguladas en esta Sección se exija una comunicación previa, ésta deberá ser cursada a la dirección general competente en gestión administrativa del juego con una antelación mínima de un mes a la fecha prevista para su realización.

En relación a la entrega de obsequios, el titular del local de juego deberá comunicar la entrega de artículos promocionales indicando el día en que se efectuará, el objeto que se entregará durante la jornada de juego y aportará la factura o documento que acredite el valor económico que, a precio de mercado, tiene cada unidad de los obsequios que se pretenden entregar.

En materia de publicidad, la comunicación incluirá la información a que se refiere el apartado segundo del artículo 71 de este Reglamento.

2. La falta de comunicación previa o la comunicación realizada fuera de plazo motivará la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

3. A efectos de inspección, los servicios de admisión de los locales de juego deberán de conservar una copia de la comunicación referida en el párrafo anterior.

Artículo 74. Medidas cautelares

La dirección general competente en gestión administrativa del juego, de acuerdo con el Decreto 28/2001, de 30 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón, podrá adoptar cuantas medidas cautelares estime pertinentes para la cesación provisional de la actividad ilícita hasta la finalización del correspondiente procedimiento sancionador.



CAPITULO VIII. INSPECCIÓN Y CONTROL

Artículo 75. *Inspección y control.*

La inspección, el control y comprobación de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas, se llevarán a cabo conforme a los términos señalados en el Título IV de la Ley 2/2000 de 28 de junio, en el presente Reglamento y en cuantas disposiciones de carácter general o complementario resulten aplicables.

Artículo 76. *Actuaciones inspectoras en locales de juego.*

1. Las actuaciones de comprobación e inspección del juego se consignarán mediante actas, que incluirán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por los funcionarios actuantes y por el titular o encargado del local o responsable de los hechos, quienes podrán constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

2. Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción al presente Reglamento y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción.

b) Actas de comprobación, examen y verificación. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran los establecimientos.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios razonables de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección de juego en los supuestos señalados en la Ley 2/2000 de 28 de junio.

d) Actas de desprecinto, de finalización del comiso o reapertura. Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de clausura del juego.

e) Actas de destrucción. Se formalizarán para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan aportar los propios interesados, y deberán remitirse a la dirección general competente en gestión administrativa del juego para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

4. Las personas físicas, los representantes legales de las personas jurídicas titulares de las autorizaciones o de los establecimientos y locales de juego y todas las personas empleadas que se encuentren en el local tienen la obligación de facilitar a la inspección, en el ejercicio de sus funciones, el acceso y la comprobación del local, así como de proporcionar la información y la documentación relativa a la actividad de juego.

5. Corresponde al titular de local de juego garantizar la conservación de los soportes de almacenamiento empleados para la grabación audiovisual durante un periodo de tres meses.

CAPÍTULO IX. RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 77. *Principios generales*

1. La potestad sancionadora de la administración pública en el ámbito del presente reglamento se regirá por lo dispuesto en el Título V de la Ley 2/2000, de 28 de junio, en la normativa vigente reguladora del régimen jurídico del sector público y del procedimiento administrativo común de las Administraciones Públicas y en sus disposiciones de desarrollo.
2. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, y las concretadas en el presente reglamento.
3. Las infracciones administrativas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 78. *Especificaciones para la tipificación de Infracciones leves.*

De acuerdo con lo dispuesto en el art. 41.2 de la Ley del Juego, además de las infracciones leves indicadas en el artículo 41.1 de dicha Ley, tienen la consideración de infracción leve, las siguientes actuaciones:

- a) La falta de conservación o exhibición por parte de las empresas operadoras, de los documentos exigidos en el presente Reglamento tales como la certificación de la inscripción en el Registro General de Juego, la autorización de explotación, las comunicaciones de emplazamiento o ejemplares de los modelos de declaración-liquidación de los tributos sobre el juego.
- b) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación, así como la retirada del distintivo acreditativo de la realización de inspección técnica por persona no autorizada.
- c) La falta de conservación o exhibición por parte del titular del local donde están instaladas las máquinas, de los documentos exigidos en el presente Reglamento tales como la autorización de instalación, las hojas de reclamaciones, un ejemplar del presente Reglamento y la autorización de local de juego.
- d) La inexistencia de la indicación de máquina de tipo B.2 o especial en el tablero frontal de la máquina o en la pantalla de vídeo, en su caso, por parte del fabricante.

CAPÍTULO X. PLANIFICACIÓN

Artículo 79. *Planificación de locales de juegos.*

No podrán concederse nuevas autorizaciones de apertura o de ampliación de locales de juego a una distancia a pie inferior a 500 metros, medidos de las puertas de acceso de un local de juego a la puerta de acceso principal de los centros educativos acreditados por el departamento competente en materia de educación para impartir educación primaria y secundaria, bachillerato, ciclo de formación profesional básica y enseñanzas artísticas profesionales, y de los establecimientos públicos que realicen actividades de ocio y tiempo libre, principalmente, con menores y jóvenes y de formación



no reglada, acreditados por el Instituto Aragonés de la Juventud. La medición se realizará tomando como referencia el vial que tenga la consideración de dominio público más corto que utilicen los peatones entre las puertas de acceso.

Artículo 80. *Planificación de salas de bingo.*

1. El número máximo de salas de juego de bingo que se podrán autorizar y el aforo máximo que entre todas ellas podrán disponer será el siguiente:
 - a) Zaragoza capital: 15 salas de bingo y 6.500 plazas de aforo máximo.
 - b) Huesca capital: 2 salas de bingo y 650 plazas de aforo máximo.
 - c) Teruel capital: 1 sala de bingo y 450 plazas de aforo máximo.
 - d) Resto de municipios: 1 sala de bingo.

2. No se podrá autorizar la apertura y puesta en funcionamiento de salas de bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón cuando el número de salas autorizadas sea el máximo establecido en el apartado primero de este artículo.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados anteriores, no podrá autorizarse la instalación o traslado de nuevas salas de bingo a menos de mil metros de otra que, al tiempo de solicitarse aquélla, estuviera ya autorizada o en trámite de autorización. La distancia entre las salas se medirá siguiendo el eje del vial más corto que tenga la clasificación de bien de dominio público.

Artículo 81. *Planificación de los casinos.*

1. En el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón se podrá autorizar la instalación de casinos de juego permanentes y temporales.

2. El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de uno por provincia y su ubicación podrá autorizarse en cualquier localidad de la respectiva provincia.

3. Podrá autorizarse la instalación de casinos de juego temporales, en los municipios o lugares de especial atractivo turístico, quedando éstos igualmente sujetos al cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y demás normativa reguladora de aplicación. La autorización de instalación se otorgará por un período de diez años, a contar desde la fecha de su concesión, susceptible de ulteriores renovaciones cada cinco años, computados del mismo modo.

4. Los casinos de juego temporales tendrán un período anual de funcionamiento mínimo de dos meses y máximo de seis meses.

5. El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego temporales en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de seis, sin que puedan existir más de tres casinos de juego temporales por provincia, ni más de uno por municipio, ni un casino de juego temporal donde exista un casino de juego permanente.

6. Los casinos de juego temporales no se computarán a los efectos del número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en la Comunidad Autónoma de Aragón establecido en el apartado anterior.

Artículo 82. Planificación de los locales de apuestas.

No se podrá autorizar la apertura de un local de apuestas a una distancia igual o inferior a trescientos metros de otro local de apuestas autorizado, medidos siguiendo el eje vial más corto que tenga la calificación de bien de dominio público. A los efectos de planificación y ordenación del juego en Aragón, los locales de apuestas distarán, como mínimo, cien metros de las zonas de apuestas o de los locales de juego con premio previamente autorizados.

Artículo 83. Planificación de las máquinas de juego de tipo B.1.

El número total de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B.1 destinadas a ser instaladas en establecimientos de hostelería, en sus diferentes categorías, otorgadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón no podrá ser superior al establecido por el Gobierno de Aragón.

TÍTULO II. DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y APUESTAS, SUS REQUISITOS Y LOS LOCALES DONDE SE PRACTICAN

CAPÍTULO I. CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

SECCIÓN 1ª. JUEGOS Y APUESTAS CATALOGADOS

Artículo 84. Juegos autorizados.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, previsto en el artículo 5.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible variación, que deberá efectuarse mediante el correspondiente desarrollo reglamentario:

- a) Loterías.
- b) Los exclusivos de los casinos de juego.
- c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.
- d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.
- e) El juego de boletos.
- f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.
- g) Las apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.
- h) Los concursos desarrollados en medios de comunicación e información.

2. Para cada uno de ellos se especifican:

- a) Las denominaciones con que es conocido y sus posibles modalidades.
- b) Elementos personales y reales para su práctica.
- c) Las reglas esenciales para su desarrollo.
- d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

3. Son juegos exclusivos de Casinos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, los siguientes:

- a) 1. Ruleta francesa
- b) 2. Ruleta americana y Ruleta americana doble cero



- c) 3. Bola o «Boule
- d) 4. Treinta y cuarenta
- e) 5. Veintiuno o «Black Jack»
- f) 6. «Punto y Banca»
- g) 7. Ferrocarril, «Bacarà «o «Chemin de Fer»
- h) 8. «Bacarà a dos paños»
- i) 9. Dados o «Craps»
- j) 10. Póquer y sus modalidades
- k) 11. La Ruleta de la Fortuna

Artículo 85. *Prohibiciones objetivas*

1. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán, a todos los efectos, la consideración legal de prohibidos, y el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica podrán ser objeto de comiso, en los términos previstos en el artículo 45.3, e). de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

2. Se consideran asimismo prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en la referida ley, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

SECCIÓN 2ª. CLASES DE JUEGOS

Artículo 86. *Las Loterías.*

1. Son Loterías, de acuerdo con el artículo 23.1 de la Ley 2/ 2000, de 28 de junio, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

2. Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

Artículo 87. *Juegos exclusivos de los casinos de juego.*

1. Son Casinos de juego, de acuerdo con el artículo 16.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, los locales o establecimientos, con tal denominación, abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos que se relacionan a continuación y cuya descripción figura en los epígrafes del anexo de este Reglamento, indicados para cada caso.

- a) Ruleta francesa (epígrafe 1)
- b) Ruleta americana y Ruleta americana doble cero (epígrafe 2)
- c) Bola o «Boule (epígrafe 3)
- d) Treinta y cuarenta (epígrafe 4)
- e) Veintiuno o «Black Jack» (epígrafe 5)
- f) «Punto y Banca» (epígrafe 6)
- g) Ferrocarril, «Bacarà «o «Chemin de Fer» (epígrafe 7)
- h) «Bacarà a dos paños» (epígrafe 8)
- i) Dados o «Craps» (epígrafe 9)
- j) El Póquer y sus modalidades (epígrafe 10)
- k) La Ruleta de la Fortuna (epígrafe 11)

2. El órgano competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, con carácter específico, torneos o campeonatos de los juegos autorizados exclusivamente en los casinos de juego, cuya organización corresponderá necesariamente a uno o varios casinos de juego autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con las bases y condiciones que se especifiquen en la autorización y siéndole aplicable en el desarrollo de los juegos el régimen general establecido en este Reglamento.

Artículo 88. El juego del bingo, en sus distintas modalidades.

1. El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

- a) «Línea». Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. La «Línea» podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.
- b) «Bingo». Se entenderá formado el bingo cuando se hayan sido extraídos los quince números que integran el cartón o tarjeta.

La aparición de más de una combinación ganadora, tanto en «Línea» como en «Bingo», determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado primero de este artículo, y de acuerdo con lo dispuesto en el presente Reglamento, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la dirección general competente en gestión administrativa del juego.

3. Podrán practicarse otras modalidades del juego del bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del bingo ordinario, sea en metálico o en especie. Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos, debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos en cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de bingo, deberán ser iguales para todas las salas de bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. El juego del bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en este Reglamento.



Artículo 89. *Máquinas recreativas o de juego.*

1. De acuerdo con el artículo 21.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

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

a) De tipo A o recreativas: son las máquinas que proporcionan un tiempo de juego y, en función de la habilidad, destreza o conocimiento de las jugadoras y jugadores, pueden conceder, eventualmente, un premio en especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares.

Las máquinas de juego de tipo A no podrán ofertar modalidades de juego cuya práctica esté prohibida a menores de edad, ni usar imágenes o realizar actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de los menores de edad.

El funcionamiento de juego de la máquina de tipo A no incluirá mecanismos tales como botones, palancas, rodillos, ruletas y similares específicos de las máquinas de tipo B y de tipo C del juego de bingo y exclusivos de casino o sistemas de juego prohibidos a menores de edad.

b) De tipo B o recreativas con premio: son las máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego, de acuerdo con un programa de juego y, eventualmente, un premio en metálico.

c) De tipo C o de azar: son las máquinas exclusivas de casinos las que, a cambio del precio de la partida, conceden a la persona usuaria un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

3. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, a propuesta del departamento competente en gestión administrativa del juego, previo informe de los departamentos competentes en materia de economía, sanidad y bienestar social, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

4. Se excluyen de este Reglamento las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente y de forma directa, sin intervención de la pericia o fortuna de la persona usuaria, la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda, aproximadamente, al precio al por menor de los productos que se entreguen, así como las máquinas de discos o vídeos, las de naturaleza estrictamente manual o mecánica y las máquinas de competición o puro deporte que no den premio directo o indirecto alguno.

5. Las máquinas de juego podrán ser:

a) Multipuesto: aquellas que, reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, permiten su utilización simultánea o independiente por dos o más personas jugadoras y con el límite de personas que señale la normativa de desarrollo, según tipo de máquina y locales en los que se instale. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación, computando a los efectos de aforo como una sola máquina.

b) Multijuego: aquellas que, reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, y conformando una sola máquina, posibiliten la instalación en la misma de varios juegos diferentes.

Artículo 90. *El Juego de Boletos.*

1. De acuerdo con el artículo 23.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, el juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado por el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

2. El juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la dirección general competente en gestión administrativa del juego.

b) El boleto consistirá en un soporte, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo los siguientes extremos:

- Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.
- Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.
- Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.
- Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio, con el número de lote que aparezca en cada boleto.
- Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.
- Tener el precio del boleto.
- No podrá conocerse qué boletos contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición, ni por la mecánica de su impresión, ni posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de los boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes, la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezcan bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hechos efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 91. *Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.*

1. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto o de varios, previamente determinados, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que, en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

2. La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios de billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la



posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

3. Los premios de las rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

4. Las combinaciones aleatorias son una modalidad de juego, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, realizada por una persona o entidad que ofrece, previo sorteo o por cualquier otro medio similar en el que intervenga el azar, premios en metálico, en especie o servicios entre quienes adquieran o consuman el bien o servicio objeto de publicidad y sin que éstos hayan sufrido incremento alguno de su coste ordinario.

5. Los campeonatos de naipes son las competiciones basadas en un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores y en el que el vencedor obtiene el título de campeón y el premio previamente fijado.

Artículo 92. Apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.

1. La apuesta es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo, de competición o de otra índole, previamente determinado y de desenlace incierto.

2. Las apuestas se clasifican en dos modalidades:

a) Internas: cuando se formalicen en un mismo establecimiento o recinto en el cual se esté desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole.

b) Externas: cuando se formalicen en establecimientos diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole, específicamente autorizados a tal fin.

3. Dentro del concepto de apuesta se comprenderá la modalidad denominada «apuesta traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

Artículo 93. Concursos.

1. Se entiende por concurso aquella modalidad de juego en el que su oferta, desarrollo y resolución se desarrolla por un medio de comunicación ya sea de televisión, radio, internet u otro, siempre que la actividad de juego esté conexa o subordinada a la actividad principal.

2. La participación se realiza bien directamente mediante un desembolso económico, o bien mediante llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional.

3. Los premios se concederán en metálico o en especie, siendo indiferente el hecho de que en la adjudicación de los premios intervenga no solamente el azar, sino también la superación de pruebas de competición o de conocimiento o destreza.

4. No se considerarán concursos aquellos programas en los que, aun existiendo premio, el concursante no realice ningún tipo de desembolso económico para participar, ya sea directamente o por medio de llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático en el que exista una tarificación adicional.

5. Corresponde a la autoridad reguladora del juego autorizar la oferta, desarrollo y celebración de los concursos.

CAPÍTULO II. LOCALES DE JUEGO

SECCIÓN 1ª. GENERALIDADES

Artículo 94. *Ámbito y objeto de aplicación.*

1. El presente Reglamento tiene por objeto la ordenación de los establecimientos abiertos al público para la práctica de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

2. Los juegos y apuestas catalogados en el presente Reglamento sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse en los siguientes establecimientos:

- a) Casinos de juego.
- b) Salas de bingo.
- c) Salones de juego.
- d) Salones recreativos.
- e) Espacios especialmente habilitados.
- f) Locales de apuestas.
- g) Aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

3. Corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón autorizar la instalación y explotación de las máquinas de juego o apuestas y demás terminales y aparatos auxiliares necesarios para la práctica del juego de boletos, loterías o similares, cualquiera que sea su titularidad, pública o privada, que se emplacen en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, con la excepción de las máquinas de tipo A o recreativas, que quedarán sujetas a comunicación previa.

No obstante, queda excluida del ámbito de aplicación la comercialización de los juegos de lotería estatal de acuerdo a lo establecido en el apartado 3 f) del artículo 1 del presente Reglamento.

4. En el interior del local de juego deberá figurar en lugar visible, de forma clara y a disposición directa de los clientes: la indicación de los juegos autorizados, los precios, las apuestas máximas y mínimas, la distribución de los premios, el coeficiente de las apuestas, un extracto de las principales reglas de juego, ejemplares de la Ley 2/2000, de 28 de junio y del presente Reglamento, folletos informativos de juego seguro, folletos informativos autorizados por la Administración de prevención y de tratamiento del trastorno por juego que incluirán “autotest” para conocer su comportamiento de juego, la indicación de las dependencias oficiales en las que se puede solicitar la inscripción en el REJUP y los datos de contacto de instituciones y unidades de atención de los servicios sanitarios de la Administración dedicadas al tratamiento y rehabilitación de personas con trastorno por juego y, en su caso, de las entidades colaboradoras que se especifican en el apartado 4 de la disposición adicional sexta de la Ley de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y los procedimientos para acceder a tratamiento.

5. Los locales de juego desarrollarán su actividad con las puertas cerradas y la actividad de juego no será visible desde el exterior.

Artículo 95. *Definiciones*

A los efectos de este Reglamento se entiende por:



- a) Salón recreativo o de tipo A: establecimientos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de máquinas recreativas o de tipo A. Dichos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo B.
- b) Salón de juego o tipo B: establecimientos autorizados para explotar máquinas de tipo B, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo A, en cuyo caso deberán estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo que exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo el local.
- c) Sala de bingo: establecimientos abiertos al público autorizados para la práctica del juego del bingo.
- d) Casino de juego: establecimientos abiertos al público autorizados para la práctica de los juegos exclusivos de casino.
Sólo en los casinos de juego podrán instalarse máquinas de tipo C y celebrar torneos y campeonatos de juegos exclusivos de casino.
- e) Locales de apuestas: establecimientos cuya actividad principal es la formalización de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, a través de terminales de apuestas que podrán consistir en terminales informáticos o en aparatos auxiliares de apuestas.

SECCIÓN 2ª. CARACTERISTICAS DE LOS LOCALES DE JUEGO

Artículo 96. *Condiciones generales de los locales de juego*

1. Los locales de juego deberán reunir las condiciones que se establezcan con carácter general para los locales de pública concurrencia de esta categoría.
2. La superficie mínima de los salones recreativos no deberá ser inferior a 50 metros cuadrados útiles y la de los salones de juego no deberá ser inferior a 150 metros cuadrados útiles.
Se entiende por superficie útil la que es accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público, sin incluir, por lo tanto, la superficie destinada a oficinas, servicios, almacén, aseos y barra de bar.
3. El aforo máximo permitido del local será el determinado en la licencia de funcionamiento municipal.
4. En los salones de tipo A podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas. Está prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebida alcohólica.
5. En los salones de tipo B podrá instalarse un servicio de bar o cafetería cuando para ello se obtenga la oportuna licencia.
La superficie destinada a servicio de bar no podrá exceder del veinte por ciento de la superficie útil del salón.
A los efectos del presente Reglamento, se entiende como superficie del servicio de bar, la destinada a barra de bar y el espacio de 1,20 metros para el despacho propio de dicha actividad.
6. Las máquinas de juego se colocarán de forma que ni ellas ni sus espacios de utilización obstaculicen los pasillos y vías de circulación que, en todo caso, deberán tener el mínimo que fija las normas técnicas de edificación.
7. En la fachada de los salones recreativos y de los salones de juego se podrá instalar un letrero, rótulo o indicador que indique la actividad del local, así como el nombre

comercial del establecimiento, al que podrá acompañarse la expresión «salón recreativo» y «salón de juego», respectivamente.

8. Además de los juegos autorizados en cada tipo de local, mediante decreto se podrá autorizar la explotación de otros juegos catalogados, así como la instalación de elementos o material de juego homologado, previa autorización concedida por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

SECCIÓN 3ª. REQUISITOS PARA LA INSTALACIÓN DE LOCALES DE JUEGO

Artículo 97. Régimen de instalación de salones recreativos y régimen de autorización de los salones de juego y las salas de bingo.

1. La instalación y apertura de salones recreativos estará sometida únicamente a comunicación previa, conforme a lo establecido en el artículo siguiente.

2. La instalación y apertura de salones de juego y de salas de bingo estará sometida a autorización previa y declaración responsable de apertura, conforme a lo establecido en los artículos siguientes.

Artículo 98. Comunicación de la actividad de los salones recreativos.

1. El ejercicio de la actividad de explotación de un salón recreativo se comunicará al órgano competente en la gestión administrativa de juego en el plazo máximo de un mes desde la fecha de inicio de dicha actividad, acompañando copia de la licencia municipal de funcionamiento de la actividad que se desarrolla en el local y/o, en su caso, copia de aquellas otras comunicaciones o intervenciones administrativas que resulten necesarias.

2. Los cambios en la titularidad de la explotación del salón recreativo deberán ser igualmente comunicados en el plazo máximo de un mes desde que se produzcan, acompañando el documento acreditativo de la disponibilidad del local.

Artículo 99. Autorización de instalación de casinos y salas de apuestas.

1. El procedimiento de autorización de instalación de los casinos de juego está regulado en la sección 1ª del capítulo III. Casinos, de este Reglamento.

2. El procedimiento de autorización de instalación de los locales de apuestas es el establecido en la sección 3ª del capítulo VI. Apuestas, de este Reglamento.

Artículo 100. Autorización de instalación de salones de juego y salas de bingo.

1. La explotación de salones de juego y salas de bingo únicamente podrá ser realizada por empresas de juego que dispongan del título habilitante necesario para el ejercicio de la actividad a desarrollar en el local, se encuentren inscritas en el Registro General del Juegos de Aragón, dispongan de la previa autorización de instalación y hayan comunicado previamente a la Administración su apertura.

2. La autorización de instalación de un local de juego facultará a su titular, sin perjuicio de la necesidad de disponer de cuantas otras licencias y autorizaciones le sean exigibles, para la apertura y puesta en servicio del local de juego objeto de la misma en el plazo máximo de un año desde su concesión.



3. La autorización de instalación no otorgará derecho alguno para el traslado o reubicación del local de juego para el que se haya concedido.

Artículo 101. *Consulta previa de viabilidad*

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la instalación de un salón de juego o sala de bingo podrá formular ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego, consulta sobre la posibilidad de obtener la autorización correspondiente.

2. Para obtener dicha información deberá adjuntar:

- a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal, Número de Identificación de Extranjeros o documento equivalente de la persona física o del representante legal de la persona jurídica, o, en su caso, autorización a la Administración para verificar su identidad.
- b) Informe municipal sobre la viabilidad del local en relación con la situación urbanística de la zona.
- c) Plano del local a escala no superior a 1/500, con indicación expresa de los metros cuadrados construidos y útiles de superficie para el juego y plano de situación del mismo, a escala 1/1000.
- d) Planos del estado actual y reformado del local, en su caso.
- e) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente señalando la posibilidad de que el local cumpla los requisitos exigidos en la normativa una vez realice las oportunas obras de adaptación.

3. La Administración, a la vista de la documentación presentada, resolverá en el plazo máximo de tres meses contados desde la presentación completa de la documentación exigida en el párrafo anterior, sobre la posibilidad de obtener la autorización de instalación del salón de juego o la sala de bingo, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.

4. En ningún caso la información emitida implicará la autorización administrativa para el local objeto de consulta.

Artículo 102. *Documentos a presentar por el solicitante para el otorgamiento de una autorización de instalación de salón de juego o sala de bingo.*

1. Las empresas interesadas en la instalación de un salón de juego o sala de bingo deberán solicitar la correspondiente autorización a la autoridad reguladora del juego.

2. La iniciación y tramitación del procedimiento de autorización de un local de juego estará sujeta a lo previsto en el artículo 66 Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, para los procedimientos iniciados a solicitud del interesado.

3. Con carácter general, la solicitud de autorización de un salón de juego o de una sala de bingo, según modelo normalizado, deberá acompañar la siguiente documentación:

- a) Informe municipal sobre la viabilidad del local en relación con la situación urbanística de la zona.
- b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente. El contenido mínimo de dicho proyecto contendrá:
 - Plano de situación del local a escala 1/1000.
 - Plano o planos de planta del local a escala 1/100.

- Memoria descriptiva de las actividades a desarrollar; relación de juegos y apuestas a practicar.
 - Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas (superficie, altura, aforo, instalación eléctrica, medidas de seguridad). Deberá especificarse el número de máquinas de tipo "B" que se pretendan instalar en la superficie útil del local. Deberá indicarse la distribución de las mesas y maquinaria de juego y situación de los servidores e instalaciones y, entre ellas, en su caso, del aparato extractor de bolas, de las pantallas luminosas, de los monitores y demás elementos necesarios o complementarios para la práctica del juego y justificación de las soluciones adoptadas. Deberá contener indicación expresa de los metros cuadrados construidos y útiles de superficie destinada a juego, control de accesos, servicios complementarios y otras dependencias, como vestíbulos, almacenes y oficinas.
 - c) Documento acreditativo de la disponibilidad del local, que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización de instalación.
 - d) Declaración responsable, según la cual el titular del local se compromete a contar:
 - Con el equipo informático y de telecomunicaciones necesario para el acceso al REJUP.
 - Con el equipo informático para el control de visitantes, previamente homologado.
 - Con personal que preste servicios de juego en el local.
 - e) Propuesta de horario de funcionamiento.
 - f) Justificante del abono de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.
4. En el supuesto de haber presentado el interesado consulta previa de viabilidad, éste quedará exento de presentar el informe municipal sobre viabilidad urbanística del local.
5. En caso de que la empresa solicitante no estuviera previamente inscrita en el Registro General del Juego, podrá presentar, a la vez que la solicitud de autorización de instalación, la solicitud de inscripción en el Registro, conforme a lo exigido en este Reglamento.
6. Si, como consecuencia de haber formulado consulta previa de viabilidad, la Administración hubiera formulado reparos a ésta, el interesado deberá aportar copia de la memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente confirmando expresamente el cumplimiento de todos los requisitos exigidos.
7. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a diez días subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con indicación de que si no lo hiciera se le tendrá por desistido de su petición, previa resolución.
8. La dirección general competente en la gestión administrativa del juego podrá ordenar las inspecciones que estime oportunas.
9. El órgano competente en materia de juego podrá solicitar informes sobre el cumplimiento de las distancias mínimas establecidas en la normativa sobre juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. De igual forma, se podrá solicitar informe al ayuntamiento del municipio en el cual se vaya a ubicar el local de juego, así como cualquier otro que se considere pertinente.



Artículo 103. *Resolución.*

1. La dirección general competente en la gestión administrativa de juego, a la vista del examen de los documentos presentados, de las inspecciones realizadas y de los informes emitidos, otorgará, en su caso, la correspondiente autorización en el plazo de tres meses desde la presentación completa de la documentación, denegándolo en caso contrario, previa audiencia al interesado. Transcurrido dicho plazo sin dictar resolución expresa, la autorización se entenderá concedida.

2. La resolución favorable a la concesión de la autorización de instalación de salones de juego o salas de bingo y su inscripción en el Registro General del Juego contendrán, como mínimo los siguientes datos:

- a) Identificación de la persona física o jurídica autorizada.
- b) Fecha de la autorización y su número de inscripción en el Registro General del Juego.
- c) Fecha de caducidad de la autorización.
- d) Nombre comercial del local de juego, localización, horario de funcionamiento y, en su caso, temporadas de cierre de éste.
- e) Juegos y apuestas autorizados.
- f) Aforo máximo permitido, según normativa urbanística.
- g) En los salones de juego el número máximo de máquinas que se pueden instalar.
- h) En las salas de bingo, categoría de la sala de juego.
- i) Medidas correctoras o modificaciones que, en su caso, deban incluirse en el proyecto definitivo.
- j) Plazo máximo para la apertura del local, que no podrá ser superior a un año.

3. Las resoluciones que autoricen la instalación de salones de juego o salas de bingo a empresas que no estuvieran previamente inscritas, conllevarán la inscripción de oficio por la administración de dichas empresas y del local correspondiente en el Libro y Sección del registro General del Juego que proceda.

4. Expedida la autorización de instalación podrán ejecutarse las obras de adaptación de los locales conforme al proyecto definitivo.

Artículo 104. *Declaración responsable de apertura.*

1. Los salones de juego y las salas de bingo deberán iniciar su actividad en el plazo máximo señalado en la autorización de instalación, que se fijará en función de la magnitud de cada proyecto, sin que dicho plazo pueda ser superior a un año.

2. Si la puesta en funcionamiento no pudiera producirse en ese plazo por causas ajenas a la voluntad de su titular, éste podrá solicitar la concesión de la oportuna prórroga por un plazo máximo de seis meses, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del plazo. A la vista de la justificación presentada, la Administración resolverá en el plazo de un mes, entendiéndose estimada la solicitud si transcurrido este plazo no hubiera recaído resolución expresa. En ningún caso procederá la concesión de más de una prórroga para proceder a la apertura del local.

3. En el supuesto de que la empresa titular del local únicamente explote las máquinas y aparatos ubicadas en ese local, no estará obligada a depositar la fianza que le correspondería como empresa operadora de juego prevista en el apartado c) del artículo 235 de este Reglamento. En todo caso, la sociedad titular del salón de juego o de la sala de bingo deberá depositar la fianza adicional a que hace referencia el apartado d) del artículo 23 de este Reglamento.

4. La empresa de juego titular de la autorización de instalación deberá comunicar a la dirección general competente de la gestión administrativa del juego, con una antelación de, al menos, un mes, la fecha de inicio de la actividad a desarrollar en el local acompañando a la notificación la siguiente documentación:

- a) Documento acreditativo de haber constituido y depositado las fianzas a que se refiere el apartado anterior.
- b) Autorización definitiva y actualizada de la instalación eléctrica de baja tensión expedida por el órgano competente del Gobierno de Aragón.
- c) Certificado, suscrito por persona técnica competente, acreditativo de la finalización de la obra conforme al proyecto presentado indicando, en su caso, las medidas correctoras adoptadas a instancia del órgano competente.
- d) Declaración responsable sobre la puesta en marcha y el correcto funcionamiento de todas las instalaciones relacionadas con el desarrollo del juego, con el control de acceso al local y los medios técnicos destinados a ello.
- e) Títulos habilitantes municipales de naturaleza urbanística que correspondan.
- f) Fecha de apertura.

5. Una vez presentada la declaración responsable, podrá iniciarse la actividad en la fecha en la que se haya señalado, sin perjuicio de la necesidad de contar con las autorizaciones establecidas en este Reglamento para la puesta en funcionamiento de las máquinas y demás equipos, elementos y materiales de juego.

6. El incumplimiento de los plazos previstos para la presentación de la declaración responsable podrá determinar la declaración de extinción de la autorización de instalación.

Artículo 105. *Inspección técnica.*

1. Una vez recibida la declaración responsable de apertura, la Administración ordenará girar visita de inspección técnica al local a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto definitivo, así como la ubicación de las máquinas autorizadas y demás circunstancias y requisitos.

2. El incumplimiento de los requisitos que resulten necesarios para la presentación de la declaración responsable, así como la comprobación de la inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, de cualquier dato o documento que la acompañe, determinará la imposibilidad de continuar con la actividad de salón de juego o de la sala de bingo desde el momento en que se tenga constancia de tales hechos, previa resolución de la Administración autorizante, sin perjuicio de las responsabilidades administrativas que se pudieran derivar.

SECCIÓN 4ª. MODIFICACIÓN, RENOVACIÓN, EXTINCIÓN Y REVOCACIÓN DE LAS AUTORIZACIONES DE LOS LOCALES DE JUEGO.

Artículo 106. *Modificaciones de los locales de juego.*

1. Con carácter general, requerirán autorización previa de la dirección general competente en la gestión administrativa de juego, sin perjuicio de otras que puedan señalarse en este Reglamento, las siguientes modificaciones en las autorizaciones de los locales de juego:

- a) El traslado del local de juego.
- b) La modificación en la titularidad del establecimiento, salvo la relativa a los salones recreativos.



- c) La modificación de los juegos a practicar en el local y los mínimos y máximos de las apuestas.
- d) La suspensión del funcionamiento del local que no podrá exceder a un año.
- e) La ampliación o disminución del aforo del local o ampliación o disminución de la superficie del local.
- f) La modificación de las condiciones técnicas de seguridad.
- g) La modificación sustancial de la distribución interna de local y/o de las instalaciones y elementos de juego o de las dependencias del servicio de admisión.
A los efectos de este Reglamento, se entiende por modificación sustancial aquella que precise de intervención municipal o alteren la distribución interna de las zonas de juego y/o de la zona de bar.
- h) La modificación de alguna de las instalaciones fijas.
- i) La transmisión de acciones del capital social de las empresas de juego titulares de locales de juego superior al cinco por ciento, así como la variación en su capital social. En la transmisión de acciones inferior al cinco por ciento bastará simple comunicación. Se entiende por transmisión de acciones cualquier cambio de titularidad tanto en los activos del inmovilizado como de la explotación, así como la incorporación de nuevos socios, por ampliación de capital, fusión o transformación y por la transmisión de un montante de títulos representativos del capital de la entidad explotadora o cualesquiera otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas superior al cinco por ciento del capital social.
- j) En los casinos de juego temporales, el periodo anual de funcionamiento.
- k) En los casinos de juego la apertura, modificación y cierre de una sala de juego adicional.

2. La solicitud de autorización de las modificaciones se presentará ante el órgano competente acompañada del justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

3. Las autorizaciones se entenderán concedidas por el transcurso de tres meses, desde la presentación de la solicitud, sin que se hubiera dictado resolución expresa por el órgano competente.

4. Cualquier otra modificación de la autorización de local de juego no recogida en el apartado primero de este artículo deberá ser comunicada a la dirección general competente en la gestión administrativa de juego, en el plazo máximo de un mes desde que se produzca. Se deberá presentar el justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

5. La falta de solicitud de autorización o la falta de comunicación en el plazo de quince días, en su caso, dará lugar a la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

Artículo 107. Vigencia y renovación de la autorización de los locales de juego.

1. Finalizado el plazo de validez de la autorización de local de juego sin que el titular haya solicitado su renovación, el órgano competente en la gestión administrativa de juego procederá de oficio a iniciar el procedimiento para declarar la caducidad de la autorización, con audiencia del interesado.

2. Las autorizaciones de local de juego se concederán por un período de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años. Las solicitudes de renovación se presentarán, con una antelación mínima de dos meses a la fecha de caducidad que se les hubiera otorgado, con los requisitos exigidos por la legislación vigente en el

momento de su renovación, entendiéndose concedidas por el transcurso de este plazo sin haber dictado resolución expresa.

3. Las empresas de juego que soliciten la renovación de la autorización de local de juego, junto con la solicitud dirigida a la dirección general competente en la gestión administrativa del juego aportarán una declaración responsable indicando que las circunstancias que motivaron la concesión de la autorización no han variado, el justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego y aquellos documentos que no obren en poder del órgano competente para resolver.

Artículo 108. Extinción de la autorización de local de juego.

1. La autorización de los locales se extinguirá:

- a) A solicitud del titular de la autorización.
- b) Por falta de actividad en el local durante más de un año o por no haber iniciado la actividad transcurridos tres meses desde la fecha comunicada en la declaración responsable de apertura del local o de la fecha de la prórroga que, en su caso, se hubiera podido conceder.

2. La extinción de la autorización de local de juego conllevará la cancelación de la inscripción del local en el Registro General del Juego y la retirada simultánea de los juegos autorizados, así como de los elementos y material de juego y apuestas instalados en el local.

Artículo 109. Revocación de la autorización de local de juego.

1. La autorización de instalación de un local de juego podrá ser revocada, previa audiencia al interesado:

- a) Por cancelación de la inscripción del titular de la autorización del local en el Registro General del Juego.
- b) Por renuncia expresa del titular ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego.
- c) Por disolución de la empresa de juego titular.
- d) Por pérdida sobrevenida de alguna de las condiciones o requisitos necesarios para su otorgamiento, pese a ser requerido para ello y sin haber subsanado los defectos por causa imputable al titular del establecimiento, como la pérdida de la disponibilidad del local de juego.
- e) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de funcionamiento.
- f) Como consecuencia de sanción administrativa firme.
- g) Cuando el titular de la autorización del local no repusiera el importe de la fianza.
- h) Cuando no se procediera al definitivo funcionamiento del local o sala en el plazo concedido en la autorización o en la prórroga concedidos al efecto.

2. La comprobación de inexactitudes en alguno de los datos esenciales expresados en la solicitud de autorización, modificación o transmisión, podrá dar lugar a la revocación de la autorización del local, previa tramitación del oportuno expediente sancionador.

SECCIÓN 5ª. NORMAS DE FUNCIONAMIENTO LOCALES DE JUEGO



Artículo 110. Horario de funcionamiento de los locales de juego.

1. El horario de funcionamiento de los salones recreativos y de juego estará comprendido entre las 08:00 horas de un día y las 02:00 del día siguiente.

2. El horario de funcionamiento de las salas de bingo estará comprendido entre las 10.00 horas de un día y las 04:00 horas del día siguiente, si bien, la jornada de juego de bingo tendrá un período máximo de funcionamiento de 11 horas, excepto los viernes, sábados y vísperas de festivo que podrá ser, como máximo, de 12 horas.

El horario de funcionamiento de las máquinas de juego instaladas en estos establecimientos estará comprendido entre las 10:00 horas de un día y las 02:00 horas del día siguiente y el de las terminales de apuestas entre las 10:00 horas de un día y las 04:00 horas del día siguiente.

3. El casino, dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de local de juego, determinará libremente las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios diferentes para cada juego, ya sean de mesas, círculo o torneos, y para los días laborables, festivos y vísperas.

Se podrá fijar un horario específico para las máquinas recreativas y de azar, con independencia de su ubicación en el establecimiento. Las salas de juego no podrán estar abiertas más de dieciséis horas sin interrupción.

4. Los locales de apuestas podrán formalizar las apuestas de las 10:00 horas a las 04:00 horas del día siguiente, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas de festivos, sin superar el número total de horas autorizadas. El horario de funcionamiento de dichos establecimientos deberá anunciarse en la recepción del mismo. La apertura al público y la finalización de las apuestas deberá producirse en las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo autorización expresa del órgano competente en la gestión administrativa de juego, de acuerdo con lo dispuesto en el presente Reglamento y demás normativa de general aplicación.

5. Los horarios de funcionamiento de los locales de juego y sus modificaciones deberán ser comunicadas a la dirección general competente en la gestión administrativa de juego con una antelación mínima de un mes a la fecha de establecimiento del nuevo horario.

6. Durante el horario de funcionamiento de los locales de juego, se podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

7. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado anterior de este artículo.

En los casinos de juego no se podrán suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por fuerza mayor o cuando faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún jugador en la sala de juego.

Artículo 111. Personal que preste sus servicios en locales de juego.

1. Se considerará personal de juego a todas las personas que presten servicios en un local de juego.

El contenido de los puestos de trabajo será el que determine el convenio colectivo del sector, correspondiendo al titular del local de juego fijar el personal necesario para el

adecuado desarrollo del juego y para el correcto ejercicio de las funciones de admisión y control de los jugadores.

2. El personal que preste sus servicios en los locales de juego de la Comunidad Autónoma de Aragón deberá cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales en delitos contra el patrimonio, contra el orden socioeconómico, contra la Hacienda Pública, contra la Seguridad Social, que se acreditará mediante certificado expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes en vigor.

b) Acreditar formación sobre el juego y sus normas y reglas y sobre las prohibiciones y los potenciales efectos perjudiciales del juego.

3. La empresa titular de los locales de juego deberá comunicar a la dirección general competente en la gestión administrativa del juego la relación del personal a su servicio en el que conste su identificación con especificación de su categoría o funciones, así como cualquier cambio que se produzca en el personal de la empresa.

Asimismo, el local de juego deberá disponer de la relación actualizada a disposición de los servicios de control e inspección y de los documentos que acreditan el cumplimiento de los requisitos señalados en el artículo anterior.

4. La autoridad reguladora del juego podrá comprobar de oficio el cumplimiento de los requisitos a que se refieren los apartados a) y b) del apartado 2.

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

6. El personal de los locales de juego tienen prohibido:

a) Participar en los juegos autorizados en el local en el que presta sus servicios, directamente o por medio de tercera persona.

b) Solicitar a los jugadores propinas de cualquier especie.

c) Conceder préstamos a los jugadores.

Así mismo, para el personal de los casinos de juego queda prohibido:

a) 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.

b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos o de los beneficios de los juegos.

c) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

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

Artículo 112. *Propinas en los locales de juego.*

1. En los locales de juego los participantes podrán entregar voluntariamente propinas a los trabajadores.

2. Las propinas se depositarán en las cajas herméticas que existan al efecto, que reúna las garantías de seguridad para evitar su manipulación, contabilizando el importe al finalizar el horario de juego y anotándolo diariamente en la cuenta especial.



3. La administración y reparto de las propinas en los casinos de juego se realizará de acuerdo con lo que se establezca en los convenios colectivos de empresa, provincial o de sector, quedando a salvo lo que disposiciones laborales futuras puedan establecer sobre el particular.

Las propinas entregadas por los jugadores, tanto en las mesas de juego como en los departamentos de recepción y caja, se depositarán en las cajas previstas en el apartado anterior.

La sociedad titular del casino deberá comunicar al órgano competente en la gestión administrativa de juego los criterios de distribución de la masa global de propinas que se repartirán conforme a lo dispuesto en convenio colectivo y, en su defecto, se repartirán una parte entre los empleados en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra parte para atender a los costes de personal, en cuyo caso la distribución de la masa global de las propinas será la establecida, de común acuerdo, entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

Para las modificaciones de distribución se deberá proceder de igual forma.

4. El importe íntegro de las propinas en las salas de bingo y los salones de juego será distribuido equitativamente entre todos trabajadores, con arreglo a los criterios fijados por el propio personal y la empresa titular del local, sin que pueda detraerse parte alguna para remunerar al personal directivo de la empresa. En caso de no alcanzarse un acuerdo sobre la distribución de las propinas y gratificaciones, el titular de la autorización podrá acordar la no admisión de las mismas.

5. El titular del local podrá acordar la no admisión de propinas de los jugadores a los empleados, en cuyo caso, habrá de advertirse mediante anuncios visibles colocados en el local.

Artículo 113. *Control de acceso e identificación de visitantes*

1. El control de acceso e identificación de visitantes en los locales de juego se realizará conforme se determina en el artículo 32 del presente Reglamento.

2. En el servicio de control de acceso deberá figurar, en lugar visible, de forma clara y a disposición de los clientes, la indicación de los juegos autorizados, los precios, las apuestas máximas y mínimas, la distribución de los premios, un extracto de las principales reglas de juego, ejemplares de la Ley 2/2000, de 28 de junio y de este Reglamento, folletos informativos de prevención e información sobre el trastorno por juego autorizados por la Administración, que incluirán autotest, para que el jugador pueda conocer si presenta comportamientos de riesgo de juego patológico, e información de las dependencias oficiales en las que puede solicitar la inscripción en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón, y del procedimiento para acceder al tratamiento o ayuda frente a los trastornos por juego. En el casino de juego, además, se informará del cambio de moneda extranjera y del horario de funcionamiento de la sala o salas del casino de juego.

3. En las salas de bingo y en los casinos de juego el control de acceso e identificación se efectuará en el área de recepción. Podrán instalarse máquinas de juego en el área de recepción, según lo establecido en el presente Reglamento, siempre que se encuentre por detrás del servicio de control de acceso e identificación de visitantes.

4. Los casinos de juego podrán expedir tarjetas de entrada en el servicio de control de acceso que tendrán siempre carácter nominativo, previa comprobación diaria de que su portador no figura inscrito en el REJUP ni en el RGIAJ.

Artículo 114. *Derecho de admisión.*

1. El responsable del local de juego podrá impedir la entrada y/o invitar a abandonarlo a aquellas personas que produzcan perturbaciones en el orden del establecimiento, cometan irregularidades en la práctica de los juegos o se encuentren incluidos en alguno de los supuestos objetivos que permitan al responsable del local ejercitar la limitación de acceso y permanencia en el local, conforme a la normativa que regula el derecho de admisión.

Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión serán comunicadas de inmediato al órgano competente en la gestión administrativa de juego.

2. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al local de juego resulte injustificada dispondrán de un plazo de dos días hábiles siguientes, para exponer en las hojas de reclamaciones obrantes en el local las razones que les asisten. El órgano administrativo de juego decidirá sobre la reclamación.

Artículo 115. *Hojas de reclamaciones.*

1. En todos los locales de juego existirá a disposición de los usuarios y del público en general unas hojas de reclamaciones, según modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón, sin perjuicio de la posibilidad de los usuarios de formular sus reclamaciones de cualquier otra forma jurídicamente prevista.

2. Las hojas de reclamaciones estarán integradas por un juego unitario de impresos compuesto por tres ejemplares: una hoja original como ejemplar para la Administración, una primera copia como ejemplar para la empresa titular del local y una segunda copia para el reclamante.

3. Los titulares de los locales de juego están obligados a:

- a) Disponer de hojas de reclamaciones.
- b) Disponer de carteles indicativos de la existencia de hojas de reclamaciones.
- c) Que el responsable o cualquier empleado del local facilite de manera obligatoria y gratuita al usuario que se lo solicite un juego de hojas de reclamaciones, con el fin de que formule la reclamación que considere pertinente.

4. El usuario cumplimentará la hoja de reclamación haciendo constar los datos identificativos que figuren en la misma y exponiendo claramente los hechos que han motivado la reclamación.

Una vez cumplimentada la hoja de reclamación, el usuario entregará un ejemplar al responsable o al empleado del establecimiento, otra la conservará en su poder y el tercer ejemplar el reclamante lo presentará en los lugares establecidos al efecto en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, en el plazo de cuarenta y ocho horas, pudiendo acompañar, de estimarlo conveniente, de cuantas pruebas o documentos sirvan para la mejor valoración de los hechos.

5. Recibida la reclamación por la Administración, el órgano competente iniciará las actuaciones de información, de conformidad con lo dispuesto en la normativa de juego, notificando al interesado en el plazo máximo de un mes, contados a partir de su recepción, las actuaciones llevadas a cabo en relación con la misma, así como las medidas correctoras adoptadas, cuando procedan.



Artículo 116. Fianzas de los locales de juego.

Los locales de juego deberán constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Aragón, de acuerdo a lo establecido en el artículo 38 del presente Reglamento y en la cuantía correspondiente señalada en el presente Reglamento para cada tipo de local.

CAPÍTULO III. CASINOS

SECCIÓN 1ª. REGIMEN DE AUTORIZACIÓN

Artículo 117. Condiciones de los casinos de juego.

1. En los casinos de juego existirá una sala de juego principal y podrán autorizarse otras salas. Las salas de juego deberán encontrarse en el mismo edificio o contiguo con el del casino, salvo que el órgano competente en la gestión administrativa de juego autorice una sala de juego adicional, que deberá reunir las mismas características y requisitos que los locales de juego y, en cualquier caso, deberá existir un servicio de control de acceso y llevanza del libro de visitantes para el control de asistencia y la identificación de los usuarios.

Las salas adicionales no estarán limitadas, en cuanto a distancias, respecto de ningún local de juego.

2. En la sala principal del casino de juego se permite la instalación de mesas de juego, máquinas recreativas y de azar, así como mesas promocionales y torneos.

La sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de 200 personas y tendrá una superficie mínima de 250 metros cuadrados. Esta obligación no será de aplicación a los casinos de juego temporales ni a las salas adicionales de los casinos de juego.

3. Los casinos de juego deberán ofrecer y prestar al público, entre otros, los servicios de bar, restaurante y salas de descanso o de estar, sin perjuicio de la realización de otras actividades empresariales complementarias.

Los servicios de cafetería, bar o restaurante deberán estar separados de las mesas, aunque no

necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra. El servicio de bar y restaurante podrá ser explotado por su titular o por un tercero, en cuyo caso deberá comunicarlo a la dirección general competente en la gestión administrativa de juego, a efectos de su conocimiento.

4. Con independencia de la iluminación general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados.

5. Ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación ni podrá organizar, explotar y practicar juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyen modalidades de los juegos propios de casinos.

Artículo 118. Requisitos específicos de la autorización de casinos.

Las empresas que pretendan obtener autorización de instalación y explotación de un casino de juego, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima, conforme a la legislación española.

- b) Tener como objeto social, único y exclusivo, la explotación de casinos de juego y complementariamente, el desarrollo de actividades de promoción turística y hostelería.
- c) Contar con un capital social mínimo de 1.200.000 euros, totalmente suscrito y desembolsado, tanto al tiempo de su constitución como en las futuras ampliaciones y su cuantía real, entendiendo por tal su neto patrimonial, no podrá ser inferior a dicha cifra durante la existencia de la sociedad.
- d) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas, de una cuantía mínima de 60 euros.
- e) La sociedad habrá de tener una administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas.
- f) Salvo autorización expresa del Gobierno de Aragón, ninguna persona física o jurídica podrá participar en el capital, ni ostentar cargos directivos o formar parte del órgano de administración de más de una sociedad explotadora de casinos de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- g) Estar inscrita en el Registro General del Juego.

Artículo 119. *Otorgamiento de las autorizaciones.*

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará previa convocatoria de concurso público, que se realizará mediante orden del departamento competente en gestión administrativa del juego, y recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan su adjudicación, valorando las siguientes circunstancias:

- a) La viabilidad económica del proyecto.
- b) La solvencia de los promotores, mediante la presentación de las garantías personales y financieras pertinentes.
- c) El programa de inversiones.
- d) La mayor generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que se cuenta.
- e) La contribución a la oferta turística y de ocio de la Comunidad Autónoma, así como el interés social del proyecto.
- f) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar.
- g) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que prestan.
- h) Las medidas de seguridad proyectadas y la tecnología que se pretende implantar para la organización y gestión del juego.

2. Se podrá declarar desierto el concurso si las ofertas presentadas no reúnen los requisitos exigidos en la convocatoria.

3. Para participar en el procedimiento de adjudicación será necesario acreditar la constitución previa, mediante aval bancario, a disposición del Consejero competente en la gestión administrativa del juego, de una garantía provisional equivalente al 2% del capital social mínimo exigido en el artículo 118 c)

Artículo 120. *Solicitud de autorización.*

1. Las sociedades anónimas interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando la correspondiente solicitud, ante la dirección general competente en gestión administrativa del juego, que deberá contener:



- a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y Número de Identificación fiscal 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.
- c) Nombre comercial del casino de juego y ubicación del edificio o salas donde pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.
- d) Nombre y apellidos, edad, profesión, domicilio y número de Número de Identificación Fiscal o documento equivalente, en caso de nacionalidad extranjera, de los socios, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la Sociedad, así como, en su caso de los directores generales o apoderados generales con facultades de administración.
- e) Fecha límite en que se pretende la apertura del casino de juego.
- f) Juegos, incluidos en el Catálogo de Juego como juegos exclusivos de casinos, cuya práctica se pretende que sean autorizados en el casino de juego.
- g) Períodos anuales de funcionamiento del casino de juego o propósito de funcionamiento permanente.

2. Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

- a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.
- b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, sea o no representante legal de la sociedad.
- c) Certificados negativos de antecedentes penales de los administradores de la Sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero, no residente en España, además deberá acompañar documento equivalente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.
- d) Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.
- e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el casino de juego, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.
- f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del 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 proyecto básico del casino de juego, con especificaciones de todas sus características técnicas conforme a lo exigido por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.
- h) 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.
- i) 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.

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

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

3. Presentadas las solicitudes y la documentación, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del Ayuntamiento de la población afectada por la instalación del casino de juego, la dirección general competente en gestión administrativa del juego, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, elaborará y elevará propuesta motivada de resolución al Consejero competente por razón de la materia.

4. Los informes solicitados a los Ayuntamientos afectados por la instalación de casinos de juego deberán ser emitidos en el plazo de dos meses, desde su petición por la dirección general competente en gestión administrativa del juego, considerándose favorables si transcurrido dicho plazo no se hubiere recibido contestación de aquéllos.

Artículo 121. *Resolución de las solicitudes.*

1. El Consejero competente en materia de juego podrá:

- a) Declarar desierto el concurso, cuando no se hubiera formalizado solicitud alguna.
- b) Denegar todas las solicitudes presentadas cuando, a juicio de la Administración, las propuestas presentadas no cumplan los requisitos, no ofrezcan las garantías exigidas o no sean ventajosas para los intereses públicos.
- c) Conceder la autorización de instalación y explotación de un casino de juego a una de las entidades solicitantes.

2. La resolución que autorice la instalación del casino de juego se efectuará por orden de la autoridad reguladora del juego, que será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón» y en ella se expresará, al menos, lo siguiente:

- a) Denominación, duración, domicilio y capital social de la sociedad titular.
- b) Nombre comercial y localización del casino de juego.
- c) Relación de los socios, 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 y de las medidas de seguridad.
- e) Período anual de funcionamiento del casino.
- f) Juegos autorizados.
- g) Fecha límite para la finalización de obras y la instalación de servicios del casino.
- h) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de apertura y funcionamiento.
- i) Obligación de constituir una fianza definitiva equivalente al 4% del capital social mínimo exigido en el artículo 118 c), que habrá de ser constituida a favor de la autoridad reguladora del juego y que responderá de la ejecución completa del proyecto presentado.

3. 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 adecuar su solicitud a las exigencias



planteadas en la concesión de la autorización, quedando caducada la autorización, en otro caso.

4. Las resoluciones que autoricen la instalación de un casino de juego a empresas que no estuvieran previamente inscritas, conllevarán la inscripción de oficio por la administración de dichas empresas y del casino en el Libro y Sección del registro General del Juego que proceda.

Artículo 122. Declaración responsable de apertura.

1. Los casinos de juego deberán iniciar su actividad en el plazo máximo señalado en la autorización de instalación, que se fijará en función de la magnitud de cada proyecto, sin que dicho plazo pueda ser superior a un año.

2. Si la puesta en funcionamiento no pudiera producirse en ese plazo por causas ajenas a la voluntad de su titular, éste podrá solicitar la concesión de la oportuna prórroga por un plazo máximo de seis meses, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del plazo. A la vista de la justificación presentada, la Administración resolverá en el plazo de un mes, entendiéndose estimada la solicitud si transcurrido este plazo no hubiera recaído resolución expresa. En ningún caso procederá la concesión de más de una prórroga para proceder a la apertura del local.

3. La empresa de juego titular de la autorización de instalación deberá comunicar a la dirección general competente en la gestión administrativa del juego, con una antelación de, al menos, un mes, la fecha de inicio de la actividad a desarrollar acompañando a la notificación la siguiente documentación:

- a) Documento acreditativo de haber constituido y depositado las fianzas a que se refiere el artículo 124 de este reglamento.
- b) Autorización definitiva y actualizada de la instalación eléctrica de baja tensión expedida por el órgano competente del Gobierno de Aragón.
- c) Certificado, suscrito por persona técnica competente, acreditativo de la finalización de la obra conforme al proyecto presentado indicando, en su caso, las medidas correctoras adoptadas a instancia del órgano competente.
- d) Declaración responsable sobre la puesta en marcha y el correcto funcionamiento de todas las instalaciones relacionadas con el desarrollo del juego, con el control de acceso al local y los medios técnicos destinados a ello.
- e) Títulos habilitantes municipales de naturaleza urbanística que correspondan.
- f) Fecha de apertura.
- g) Justificante del abono de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego

4. Una vez presentada la declaración responsable, podrá iniciarse la actividad en la fecha en la que se haya señalado, sin perjuicio de la necesidad de contar con las autorizaciones establecidas en este Reglamento para la puesta en funcionamiento de las máquinas y demás equipos, elementos y materiales de juego.

5. El incumplimiento de los plazos previstos para la presentación de la declaración responsable podrá determinar la declaración de extinción de la autorización de instalación.

Artículo 123. Inspección técnica.

1. Una vez recibida la declaración responsable de apertura, la Administración ordenará girar visita de inspección técnica al local a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto definitivo, así como la ubicación de las máquinas autorizadas y demás circunstancias y requisitos.

2. El incumplimiento de los requisitos que resulten necesarios para la presentación de la declaración responsable, así como la comprobación de la inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, de cualquier dato o documento que la acompañe, determinará la imposibilidad de continuar con la actividad de casino de juego desde el momento en que se tenga constancia de tales hechos, previa resolución de la Administración autorizante, sin perjuicio de las responsabilidades administrativas que se pudieran derivar.

Artículo 124. *Fianzas.*

1. La sociedad titular del casino de juego tendrá que constituir una fianza, conforme se establece en el artículo 38, por importe de 450.000 euros.

2. En el supuesto de que la empresa titular del casino de juego únicamente explote las máquinas y aparatos ubicadas en ese local no estará obligada a depositar la fianza que le correspondería como empresa operadora de juego del apartado d) del artículo 235.

En todo caso, la sociedad titular del casino de juego deberá depositar la fianza adicional a que hace referencia el apartado d) del artículo 235 de este Reglamento.

3. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 38, las fianzas quedarán afectas al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios, tributos y salarios que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del casino.

Artículo 125. *Escuela de «croupiers»*

1. Dentro de los casinos de juego se podrá instalar una escuela de «croupiers» permanente para la formación del personal que preste o vaya a prestar servicios en el mismo que exigirá previa autorización del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

2. La solicitud de autorización de instalación de una escuela de «croupiers» se acompañará el justificante del pago de la tasa administrativa correspondiente. El órgano competente resolverá en el plazo máximo de tres meses. En caso contrario, se entenderá estimada la solicitud.

3. Las prácticas en la escuela de «croupiers» se podrán realizar durante los periodos en los que la sala de juego se encuentre cerrada al público, pudiendo utilizar las mesas de la propia sala de juego y las fichas utilizadas habitualmente en el desarrollo de las partidas, siendo el director de juegos el responsable último de la custodia de este material de juego.

SECCIÓN 2ª. DE LOS JUEGOS Y EL FUNCIONAMIENTO DE LAS SALAS DE JUEGO

Artículo 126. *Juegos de casinos.*

1. Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los recogidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.



2. De acuerdo con el artículo 16.2, letra b) y artículo 21.2, letra c) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, sólo en los casinos de juego podrán instalarse máquinas de tipo «C» o de azar.

3. Los juegos se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidas, para cada uno de ellos, en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Artículo 127. Cambio de moneda extranjera.

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. La autoridad reguladora del juego podrá autorizar la instalación en los casinos, fuera de sus salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias españolas cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicte el Ministerio de Economía.

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

4. El departamento competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

Artículo 128. 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 en 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.

2. Los anticipos deben incluir para la mesa, en la medida de lo posible, una cantidad suficiente de fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central. El importe de tales anticipos será fijado por el director de juegos del Casino, de modo que el mismo responda a los pagos estimados que el casino deba hacer en la mesa, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurrirán a la misma.

Artículo 129. 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 voz alta y anotada seguidamente por el registro de anticipos. Todo ello en presencia de los empleados del casino que su director de juegos designe, los cuales firmarán dicho registro junto con los funcionarios competentes, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer 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 de los empleados del Casino que designe su director de juegos, los cuales certificarán, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del Casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro.

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 funcionarios o empleados del Casino, asistentes del 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.

Artículo 130. Depósito mínimo para pago de premios.

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central al comienzo de cada sesión, salvo decisión del director de juegos del casino de tener un monto mayor, una suma de dinero que, como mínimo, será equivalente al resultado de multiplicar por 20.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa de ruleta con el mínimo 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 departamento competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables, que reglamentariamente se establezcan, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 131. Documentos e información mínima en la sala.

1. En los locales del casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley 2/2000, de 28 de junio, otro de este Reglamento, y otro del Reglamento de régimen interior del establecimiento, si lo hubiere, que deban ser conocidos por el público.

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 por el director de juegos del casino.

Artículo 132. Funcionamiento de las mesas de juego.

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

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, 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. 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 voz alta «las tres últimas bolas», en las mesas de Bola o «Boule», Ruleta francesa y Ruleta americana; «el último tirador», en las mesas de dados; «las últimas manos», en las mesas de «Punto y banca», «Póquer» y «Bacarà», en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot», en la mesa de «Black Jack». 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.

5. Si el casino tuviera autorizada 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. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

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

Artículo 133. Naturaleza de las apuestas.

1. Los juegos deberán practicarse bien con fichas o placas o bien 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 apuesta establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica y billetes de curso legal en España o por fichas o placas facilitadas por el casino a su riesgo y ventura.

3. El director de juegos podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

Artículo 134. Las apuestas en los juegos de contrapartida.

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la Bola o «Boule», el «Treinta y cuarenta», la Ruleta americana, la Ruleta francesa, el «Black Jack», los dados, el «Punto y banca», el «Póquer sin descarte», las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de moneda de curso legal en España por fichas o placas, para los juegos antes dichos, podrá 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 moneda de curso legal en España 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 la moneda de curso legal en España, la introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. 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 se hubiera colocado para sustituir a ésta. Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 135. *Las apuestas en los juegos de círculo.*

1. En los juegos llamados de círculo, como el «Bacarà», en todas sus modalidades, y el «Póquer sintético», la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas con sus valores expresados en la moneda de curso legal.

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», 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 un monto en fichas y en la moneda de curso legal que el director de juegos del casino determinará antes de iniciarse el horario 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 la moneda de curso legal a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 136. *Apuestas olvidadas o perdidas.*

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo, sobre las mesas de juego o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino, anotándose en



un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá 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, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado 1, 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 al Ayuntamiento de la localidad en que aquél se halle para obras de asistencia social o beneficencia. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

Artículo 137. *Barajas o juegos completos de naipes.*

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en manos 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 de Registro visado por la dirección general competente en la gestión administrativa del juego.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados.

Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. El Registro de Fabricantes autorizados será llevado por la dirección general competente en la gestión administrativa del juego, y permitirá que esté abierto permanentemente a nuevas inscripciones.

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 de este artículo.

Este armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del director de juegos del casino. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia 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 de los funcionarios encargados de la inspección.

4. El casino sólo empleará 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 del casino si son hábiles para su uso.

5. 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, procediéndose posteriormente a anotar su destrucción en el Libro de Registro que se menciona en el apartado 1 de este artículo.

6. 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 competentes. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 138. *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 en la misma forma.

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

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

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

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

Artículo 139. *Torneos de «Black Jack», «Punto y banca» y Póquer*

1. El casino podrá realizar, previa autorización del órgano competente en gestión administrativa del juego, torneos en los juegos de «Black Jack», «Punto y banca» y póquer que tengan autorizados.

2. La solicitud deberá presentarse con una antelación de un mes al día de celebración del torneo e irá acompañada de la indicación de las normas y bases del torneo y del justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.



3. El importe de la inscripción será destinado por el casino de juego al pago de premios.

Artículo 140. 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 o constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal en España, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en efectivo en moneda de curso legal en España podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra la cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar cuando la suma a abonar exceda de la cantidad de 18.000 euros o cuando lo exija el mantenimiento del importe mínimo de caja requerido por el artículo 130 de este Reglamento.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al departamento competente en la gestión administrativa del juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del documento que le entregó el casino, junto con el cheque. El departamento oír al director de juegos del casino y, comprobado el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en el departamento la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Caja General de Depósitos contra la fianza depositada por el casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el departamento hará expresa reserva de 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 competentes, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo.

5. Si el director de juegos del casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el departamento competente en la gestión administrativa del juego 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 o quiebra, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

En todos estos casos, el departamento 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.

SECCIÓN 3ª. DE LA DIRECCION DE LOS CASINOS DE JUEGO

Artículo 141. Órganos de dirección de los juegos.

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El director de juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un comité de dirección o por uno o varios subdirectores. La existencia del comité de

dirección no excluirá el nombramiento del 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.

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 ciudadano de un estado ajeno a la Unión Europea, sólo uno de los subdirectores podrá ser ciudadano de un estado ajeno a la Unión Europea, excepto si hubiera un solo subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

Artículo 142. 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 departamento competente en la gestión administrativa del juego. Esta autorización se podrá otorgar, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento. Dichas personas cumplirán con lo establecido en el artículo 111.

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 departamento competente en la gestión administrativa del juego, 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 departamento competente en materia de juego. 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 departamento competente en materia de juego la persona que haya de sustituir al cesado.

Artículo 143. 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 2/2000, de 28 de junio y de este Reglamento. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El director de juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores y los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, ante la imposibilidad de sustitución del director de juegos por un subdirector o un miembro del comité de dirección, y, en todo caso, por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los empleados 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 hallaren 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 juego 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.

Artículo 144. 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, a excepción de los jefes de salas quienes podrán formar parte del comité de dirección. 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 «croupiers».
- 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 de la masa global de las propinas, a excepción de los jefes de sala que sean miembros del comité de dirección, a los que se les permite la percepción de propinas.
- e) Conceder préstamos a los jugadores.

SECCIÓN 4ª. LA DOCUMENTACION CONTABLE DE LA EMPRESA TITULAR, LOS JUEGOS Y LAS GARANTIAS Y OBLIGACIONES

Artículo 145. 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 de Registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos Libros y Registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la dirección general competente en la gestión administrativa del juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director de juegos o personas que le sustituyan o de los funcionarios del servicio de control, si estos últimos se hallasen presentes.

Artículo 146. Registro de anticipos.

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de la Ruleta francesa, Ruleta americana, Bola o «Boule», «Treinta y cuarenta», el «Black Jack», «Punto y banca», los dados, el «póquer sin descarte» y la Ruleta de la fortuna, 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 el importe del anticipo inicial y en su caso el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El Registro de Anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al Libro de Registro de control de ingresos. El uso del Registro de Anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el Libro de Registro de control de ingresos.

Artículo 147. *Registro de Beneficios.*

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «Bacarà» en sus diversas modalidades y el «Póquer» en sus distintas modalidades, 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 a modelo oficial, habrá que hacer constar:

- a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orden y registro 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 «croupiers» y cambista.
- f) Nombre del banquero o banqueros en el «Bacarà 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 la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el «croupier» en voz alta la cantidad total. Ésta 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.

Artículo 148. *Libro de Registro de control de ingresos.*

1. En el Libro de 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 de Registro se ajustará al modelo oficial.

2. Las anotaciones en el Libro de Registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el director de juegos o un subdirector o miembro del comité de dirección.

Artículo 149. *Información.*

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 (o estimación económica de las cifras de juego en las mesas de los casinos, en función de la compra total de fichas realizadas por los visitantes de los mismos) 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 a la dirección general competente en la gestión administrativa



del juego un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales, debiendo esta última remitir copia a la dirección general con competencias en materia de Tributos sobre el Juego.

3. Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la dirección general competente en la gestión administrativa del juego, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros, cuando esté obligada a auditarse según la regulación de las sociedades de capital, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

CAPÍTULO IV. BINGOS

SECCIÓN 1ª. REGIMEN DE AUTORIZACIÓN.

Artículo 150. *Régimen jurídico.*

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo, en cualquiera de sus modalidades, se rige por las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en este Reglamento y por cuantas disposiciones de carácter general o complementario sean dictadas o resulten aplicables.

2. Quedan prohibidos todos aquellos juegos que, con igual, similar o distinto nombre constituyan modalidades del juego del bingo no previstas en la normativa vigente o se realicen al margen de las exclusiones o autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en dichas normas.

Artículo 151. *Empresas titulares de salas de bingo.*

1. La organización, gestión y explotación del juego del bingo sólo podrá realizarse por aquellas entidades o sociedades autorizadas a tal efecto por el órgano competente en la gestión administrativa del juego, que deberán inscribirse en la sección correspondiente del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Podrán ser titulares de autorizaciones de salas de bingo las sociedades mercantiles constituidas al efecto bajo la forma de sociedad anónima que cumplan las siguientes condiciones:

- a) Tener como objeto social principal la explotación de salas de bingo, sin perjuicio de poder prestar actividades o servicios complementarios.
- b) Disponer de un capital social mínimo de 150.000 euros que habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado y representado por acciones nominativas.
- c) La participación de capital extranjero en las empresas a que se refiere el presente Reglamento se ajustará en todo momento a la normativa vigente sobre inversiones extranjeras.

3. La superposición de sociedades explotadoras no comportará por sí sola minoración de las responsabilidades del ente titular de la autorización frente a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. Ninguna persona física o jurídica que participe en la organización, gestión y explotación de cinco salas de bingo en Aragón podrá concurrir en el capital social de otras sociedades anónimas que gestionen salas de bingo en Aragón.

5. En caso de que la empresa solicitante no estuviera previamente inscrita en el Registro General del Juego, podrá presentar, a la vez que la solicitud de autorización de

instalación, la solicitud de inscripción en el Registro, conforme a lo exigido en este Reglamento.

Artículo 152. *Fianzas*

1. La sociedad titular de la sala de bingo tendrá que constituir la fianza, conforme se establece en el artículo 38 de este Reglamento, según la categoría de la sala, por la cuantía siguiente:

- a) De primera categoría: 48.000 euros.
- b) De segunda categoría: 36.000 euros.
- c) De tercera categoría: 24.000 euros.

2. En el supuesto de que la sociedad titular de la sala de bingo únicamente explote las máquinas y aparatos ubicadas en ese local no estará obligada a depositar la fianza que le correspondería como empresa operadora de juego del apartado d) del artículo 235.

3. En todo caso, la sociedad titular de la sala de bingo deberá depositar la fianza adicional a que hace referencia el apartado d) del artículo 235 de este Reglamento.

Artículo 153. *Autorización de instalación.*

1. Las sociedades comprendidas en el artículo 151 podrán solicitar autorización de instalación de una sala de bingo, conforme a lo establecido en el artículo 153 y siguientes de este Reglamento, sin perjuicio de las peculiaridades que se indican en los siguientes apartados.

2. La resolución favorable de autorización de instalación y su inscripción en el Registro General del Juego contendrán, como mínimo, los datos previstos en el artículo 103 de este Reglamento.

3. La autorización para el desarrollo del bingo comporta la obligación de su práctica efectiva en todas las partidas que se celebren.

4. El cambio de titularidad de una sala de bingo autorizada para la explotación del juego del bingo, supondrá la subrogación en todos los derechos y obligaciones por parte del nuevo titular.

Artículo 154. *Declaración responsable de apertura.*

1. Aquellas sociedades que, disponiendo de una autorización para instalar salas de bingo, quieran iniciar su explotación deberán presentar una declaración responsable de apertura, conforme a lo establecido en el artículo 104 de este Reglamento.

2. Para poder iniciar la explotación de la sala, las empresas deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) No haber sido sancionado por más de una infracción tipificada como muy grave en los últimos seis meses.
- b) Disponer de los marcadores, pantallas, paneles informativos y cualquier otro instrumento necesario para la práctica del juego del bingo, debidamente homologados.
- c) Constituir las fianzas exigidas en el presente Reglamento.

3. A la declaración responsable de apertura se le adjuntará la documentación indicada en el artículo 104 de este Reglamento.



4. Si la sala de bingo fuera organizada, gestionada y explotada a través de una empresa de servicio corresponde a ésta aportar los documentos recogidos en el apartado segundo y tercero de este artículo.

5. Si la apertura de la sala no se pudiera realizar en el plazo previsto en el permiso de explotación por causas ajenas a su titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga conforme a lo establecido en el artículo 104 de este Reglamento.

Artículo 155. Inspección técnica.

El órgano competente en materia de juego girará visita de inspección al local, conforme a lo previsto en el artículo 105 de este Reglamento, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, la colocación de las mesas, instalación de las medidas de seguridad y funcionamiento de los elementos o aparatos de juego, aforo y sistemas de control de juego y de los visitantes.

Artículo 156. Modificaciones de las autorizaciones de instalación.

Las modificaciones de las autorizaciones de instalación de salas de bingo se registrarán por lo establecido con carácter general para los locales de juego en el artículo 106 de este Reglamento.

Artículo 157. Vigencia y renovación de las autorizaciones de instalación.

1. La vigencia y renovación de las autorizaciones de instalación de las salas de bingo se registrarán por lo establecido en este Reglamento para todos los locales de juego en el artículo 107.

2. Si la entidad o sociedad titular de la sala de bingo organizara, gestionará y explotará por sí la sala de bingo al solicitar la renovación de la autorización de instalación podrá instar en una misma instancia la renovación del permiso de explotación.

Artículo 158. Revocación de las autorizaciones de instalación.

La autorización de instalación podrá ser revocada por las causas previstas en el artículo 109 de forma general para todos los locales de juego.

SECCIÓN 2ª. EL JUEGO DEL BINGO

Subsección 1ª. Bingo ordinario y prima

Artículo 159. Bingo Ordinario.

Según el artículo 88, el juego del bingo es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre noventa números, del uno al noventa ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Artículo 160. Premios asignados en las salas de bingo.

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, y sea cantada por el jugador o jugadores.

- b) Bingo ordinario: Se entenderá formado el bingo ordinario cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón, y sea cantado por el jugador o jugadores.
- c) Prima: Es la obtención de un premio adicional al jugador o jugadores que durante la celebración de la partida formen bingo ordinario, de acuerdo con las normas y en las condiciones previstas en el artículo siguiente.

Artículo 161. *Prima.*

1. Se denomina prima al premio adicional de bingo obtenido por el jugador o jugadores que obtengan la combinación de bingo en la partida posterior o siguientes al anuncio por la propia

sala en sus paneles, pantallas y sistema de audición de sonido.

Queda prohibido anunciar y entregar el premio de prima no reflejado previamente en los paneles y pantallas de la sala, así como en el sistema de grabación audiovisual de la misma.

2. El premio de prima consistirá en una cantidad fija calculada por cada sala el primer día de cada mes resultante de calcular el 4% del total de los cartones vendidos por la propia sala el mes vencido, inmediatamente anterior, y de dividirlo por el número de días del mes siguiente que tenga autorizado la sala su apertura y posteriormente dividido por el número de primas diarias que pueda entregar, según la escala establecida en el apartado siguiente.

3. El número de primas diarias que cada sala podrá otorgar se fijará en función de sus ventas del mes anterior, de acuerdo con la siguiente escala:

a) hasta 200.000 euros: 2 primas/día.

b) de 200.001 euros hasta 400.000 euros: 3 primas/día.

c) de 400.001 euros hasta 800.000 euros: 4 primas/día.

d) a partir de 800.001 euros en adelante: 5 primas/día.

4. La partida anunciada por la sala como aquélla en la que se entregará el premio adicional de la prima deberá ser cantada con un número de bola igual o inferior a la 55.

5. Si el bingo ordinario se cantara en una bola superior a la 55 no se concederá la prima y a continuación la sala de bingo anunciará nuevamente el premio de prima para la partida siguiente, concediéndose al jugador o jugadores que canten bingo en la bola 56 o inferior. De no obtener ningún jugador la prima se sucederán partidas consecutivas mediante la subida en cada una de ellas de una bola más en cada partida, hasta alcanzar la bola 60.

Si en la partida en la que a la sala le corresponda abonar el premio de prima al jugador o jugadores que obtengan bingo ordinario en la bola 60 o inferior ningún jugador lograra obtener dicho premio, la sala de bingo anunciará que en la partida siguiente la prima se concederá al jugador o jugadores que canten el premio de bingo ordinario, cualquiera que sea el número de bola en la que se cante el bingo ordinario.

6. El importe de la prima será la cantidad resultante del cálculo de la prima, efectuado según dispone el apartado segundo de este artículo.

7. Cada sala de bingo deberá comunicar el primer día de cada mes, y antes de la apertura de la sala, al órgano competente en materia de juego, por correo electrónico o por cualquier medio autorizado por este, el importe de la recaudación total de la sala del mes anterior, el importe de la prima que corresponde abonar a la sala durante ese mes,



así como los demás datos, según modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

De igual modo, las salas deberán indicar los datos relativos a la hora u horas en la que la sala entregó la prima o primas, durante el mes vencido, las bolas en las que se otorgaron, así como los demás datos recogidos en el modelo normalizado de comunicación.

8. La hora u horas fijadas por cada sala para el anuncio y entrega de premio de prima no podrá condicionar el horario de cierre de la misma.

9. Las salas de bingo fijarán al cierre de cada jornada la hora u horas de entrega del premio de prima de la jornada siguiente, anotándolas en el acta de cierre de sala que se ajustará al modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

Previo al inicio de cada jornada las salas de bingo introducirán en el programa de control y gestión del juego las horas fijadas en el acta de cierre del día anterior, de modo que durante esa jornada el programa de juego anuncie automáticamente en los paneles y pantallas informativas la hora u horas en las que se anuncie el premio de prima, sin que sea posible su manipulación manual durante dicha jornada de juego.

10. Previa solicitud dirigida al órgano competente en materia de juego, las salas de bingo podrán tener conocimiento del importe de prima y de la hora u horas de su entrega en otras salas de bingo, mediante copia correspondiente de la comunicación a que se refiere el punto 7 anterior.

11. Si alguna sala, por cualquier motivo, no pudiera entregar el premio de la prima pasará al bote del 4% del mes siguiente de la sala, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 162 de este Reglamento

12. La apertura de una sala de bingo nueva conllevará que ésta no podrá entregar la prima hasta su conformación previa, que se producirá en el mes posterior a la concesión del permiso de explotación.

13. Cuando el número de ganadores en la sala sea más de uno, el reparto del premio de prima será proporcional al número de ganadores.

14. A los efectos de garantizar la máxima transparencia en el desarrollo de la prima, las salas de bingo deberán confeccionar las actas de apertura de la sala, de jugada, de jugada y prima que estarán a disposición de la autoridad competente y se ajustarán a los modelos normalizados disponibles en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

Artículo 162. *Porcentaje asignado a los premios en las salas de bingo.*

Las salas de bingo detraerán los siguientes porcentajes para la conformación de los premios:

- a) El 45% del valor facial de todos los cartones vendidos en la sala de bingo, para el premio de bingo.
- b) El 5% del valor facial de todos los cartones vendidos en la sala de bingo, para el premio de línea.
- c) El 18% del valor facial de todos los cartones vendidos en la sala de bingo, para el premio de prima de bingo.

El premio de prima de bingo consistirá en una cantidad determinada por cada sala en función de la recaudación que obtuvo en el mes vencido inmediatamente anterior,

calculada el primer día de cada mes, resultante de detraer el porcentaje del 18 % del total de los cartones vendidos por la propia sala en el mes inmediatamente anterior. Dicho premio se otorgará en función de un número máximo de bola y será en cuantía fija de múltiplos de 50, con un mínimo de 50 y un máximo de 1000.

Artículo 163. Abono de los premios.

Los premios de línea, prima y bingo ordinario podrán ser abonados en metálico o mediante cheque por el personal designado por cada sala de bingo al ganador o ganadores al finalizar cada partida de bingo. En ningún caso, los premios podrán ser sustituidos por premios en especie.

Subsección 2ª. Régimen jurídico de las autorizaciones

Artículo 164. Condiciones de las salas de bingo.

1. En la sala de bingo existirá una sala principal para el juego del bingo, permitiéndose la instalación de otros elementos o material de juego previamente autorizados y homologados, siempre y cuando no interfieran en el correcto desarrollo del juego del bingo. A su vez, las salas de bingo podrán contar con otras áreas o zonas destinadas a prestar servicios complementarios de ocio, tales como hostelería o juegos automáticos.

2. Las salas donde se practique el juego del bingo deberán contar, en todo caso, con los elementos necesarios para el desarrollo del juego, conforme a los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

La sala de bingo estará dispuesta de forma que, sentada la totalidad de su aforo, resulten bien visibles para todos los jugadores, simultáneamente, bien de forma directa o a través de monitores de televisión o sistemas similares, la totalidad de los elementos que intervienen en el juego, así como la información necesaria para el seguimiento de la partida a través de las correspondientes pantallas.

3. En las salas de bingo podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas de tipo B o asimiladas, a las que se refiere el artículo 21.2 b) de Ley 2/2000, de 28 de junio, según se establece en el presente Reglamento.

Artículo 165. Cierre temporal o definitivo de las salas de bingo.

1. En los supuestos de cierre temporal o definitivo de una sala de bingo, el porcentaje detraído para los premios de prima, no entregados a los jugadores, se ingresará en la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Si la sala de bingo, que hubiera cerrado temporalmente, reanudará su actividad procederá a partir del primer día del mes siguiente a su autorización a conformar la reserva de la prima, para su entrega a partir del mes sucesivo.

SECCIÓN 3ª. ELEMENTOS ACCESORIOS

Artículo 166. Circuito cerrado de televisión.

1. En todas las salas de bingo será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento, por todos los jugadores de la sala, de las bolas que van siendo extraídas durante el transcurso de cada partida. Para ello una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas, debiendo ser recogida la



imagen por los diferentes monitores que garanticen la visión desde cualquier punto de la sala.

2. Las salas de bingo deberán disponer de todos aquellos medios técnicos necesarios para garantizar la correcta grabación audiovisual de todas las partidas, así como la grabación de la voz de los locutores cantando las bolas extraídas. Dichas grabaciones deberán ser almacenadas durante un periodo de tres meses, periodo durante el cual podrán ser requeridas por el órgano competente en materia de juego y el de inspección. Transcurrido dicho plazo podrán ser borradas sin necesidad de autorización previa.

3. Las salas en las que exista o aparezca alguna deficiencia en el sistema de grabación de las partidas, que impidan o dificulten la grabación de imágenes o sonido, deberán comunicar este incidente inmediatamente al órgano competente en materia de juego y reparar las deficiencias advertidas en un plazo máximo de 48 horas, en caso contrario se procederá a suspender el juego del bingo.

4. El órgano competente en materia de juego podrá requerir la grabación de las imágenes o sonido a cualquiera de las salas de bingo, a los efectos de comprobar su adecuado funcionamiento.

El deficiente funcionamiento del referido circuito cerrado de televisión, la falta de funcionamiento del mismo o su grabación interrumpida motivará la suspensión del juego de bingo y el ingreso de los premios de prima detraídos durante el mes anterior y no entregados a los jugadores en la Tesorería de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Reparado el sistema de grabación audiovisual y comprobado su correcto funcionamiento, la sala de bingo podrá reanudar el desarrollo del juego del bingo en las condiciones previstas en este Reglamento.

Artículo 167. Paneles y pantallas.

En todas las salas de juego de bingo existirán las pantallas y paneles informativos luminosos necesarios para que al menos uno pueda ser visto desde cualquier lugar de las mismas.

En ellos se recogerán el número de cartones en juego, los números de las bolas a medida que sean extraídas y proporcionarán la información precisa sobre las cuantías de los premios de línea, bingo ordinario y prima, así como el número máximo de bola autorizado para la prima.

Los paneles y pantallas no podrán anunciar un número de primas superior al autorizado, conforme a las reglas de juego previstas en el artículo 161 de este Reglamento.

Artículo 168. Instalación de sonido.

Las salas de bingo deberán estar provistas de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición del desarrollo de cada partida, por parte de todos los jugadores de la sala.

SECCIÓN 4ª. ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA PRACTICA DEL JUEGO DEL BINGO

Artículo 169. Cartones.

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse con los cartones autorizados por el Consejero competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Los cartones deberán ser expedidos por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre – Real Casa de la Moneda o bien por cualquier otro organismo o entidad que determinen

conjuntamente los Consejeros competentes en materia de hacienda y en materia de juego.

2. Cada cartón contendrá quince números distintos, entre el número uno y el noventa, ambos inclusive, y figurarán cinco de ellos en cada una de las tres filas que componen el cartón. Así mismo los cartones se dividirán en nueve columnas. La primera de ellas incluirá números entre el uno y el nueve, la segunda lo hará entre el diez y el diecinueve, y así sucesivamente hasta llegar a la última columna que incluirá números comprendidos entre el ochenta y el noventa. En cualquiera de las columnas que componen el cartón puede haber dos o un número, no pudiendo existir una columna sin números, ni una fila (línea) que no alcance o sobrepase los cinco números.

3. La venta de los cartones sólo podrá autorizarse dentro de la sala donde se practique el juego.

4. Los cartones se agruparán en series, estando cada serie compuesta por seis cartones que necesariamente deberán contener los noventa números. Los seis cartones que integran cada serie deberán ser todos distintos en las posibles combinaciones de premios de línea y bingo.

5. En la parte frontal de cada cartón figurará la serie a la que pertenece, número de serie, número de cartón y valor facial del cartón.

6. El precio de los cartones del juego del bingo será de dos, tres o seis euros.

7. Los cartones deberán ser abonados por los jugadores en el momento de su entrega, con dinero en efectivo u otro medio de pago previamente autorizado por el órgano competente en materia de juego, estando prohibida su entrega a cuenta, abono con cheque u otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito con los jugadores.

8. No se podrán adquirir cartones correspondientes a una partida mientras no se hayan comprobado el o los cartones premiados en la partida anterior.

9. Los cartones se venderán de forma correlativa por cada vendedor y, siguiendo el criterio de cada sala, según los rangos, y el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará con el número uno de cada serie, cuando ésta comience en dicho número, o bien con el número siguiente al último cartón vendido en la partida anterior.

10. Si el número de cartones de la serie puestos a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de cartones en esa partida, se pondrán en circulación para esa misma partida cartones de una nueva serie teniendo en cuenta lo siguiente:

a) Que la segunda serie sea del mismo valor que la primera.

b) La venta de cartones de la segunda serie comenzará necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie se podrán vender hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de forma que en ningún caso se puedan vender dos cartones iguales en la misma partida.

11. Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones serán marcados de forma indeleble, conforme sean extraídos y cantados. No



serán válidos, a efectos del abono del premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie y/o el número del cartón.

12. Los cartones premiados se comprobarán mediante la exposición del cartón original o matriz por el responsable de la mesa, a través del circuito cerrado de televisión.

13. Después de cada partida, los cartones usados serán recogidos y destruidos al finalizar la jornada, excepto los cartones que hayan sido agraciados, que deberán conservarse por un periodo de tres meses, y aquellos que pudieran constituir pruebas de infracción en el caso de que existan indicios racionales de su comisión durante la partida, poniéndose en este caso a disposición de la autoridad competente.

Artículo 170. *Aparatos extractores.*

1. En todas las salas existirá, en todo momento, un aparato extractor de bolas y otro de reserva para prever las sustituciones que resulten necesarias, debiendo estar ambos aparatos previamente homologados y autorizados por el órgano competente en materia de juego.

2. El órgano competente en materia de juego podrá homologar sistemas de extracción de bolas y su visión que se desarrollen por procedimientos puramente informáticos, pudiendo recabar al efecto cuanta información, documentos e informes estime convenientes.

Artículo 171. *Bolas.*

1. Al inicio y al final de cada sesión de bingo, y en todos los premios de prima, las bolas serán objeto de recuento en su totalidad por el jefe de mesa, en presencia del responsable de sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y su perfecto estado. En dicha operación podrán estar presentes los responsables de la inspección y control de juego.

2. Durante el desarrollo de la partida, los números, conforme sean extraídos y cantados, se irán reflejando en una pantalla que será visible para todos los jugadores.

3. Si una vez iniciadas las extracciones, se descubriese alguna anomalía en las bolas, la partida será anulada, procediendo a devolver el importe de los cartones.

4. Sólo se podrán utilizar juegos de bolas previamente autorizados por el órgano competente en materia de juego. Cada juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, con todos los números inscritos de forma indeleble y de manera que sean perfectamente visibles.

5. Cada juego de bolas irá acompañado por el número de serie del fabricante y una copia de la resolución por la que se autoriza.

6. Cada juego de bolas deberá cambiarse cuando alguna de las bolas no esté en perfectas condiciones. El juego de bolas sustituido quedará en una caja, será precintado por el responsable de la sala y posteriormente destruido, salvo que exista alguna reclamación relacionada con él. Cada cambio de juego de bolas que se realice se hará constar en la correspondiente acta.

7. Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas en reserva para prever las sustituciones que resulten necesarias.

SECCIÓN 5ª. DESARROLLO DE LAS PARTIDAS Y REGLAS DEL JUEGO

Artículo 172. *Descripción y mecánica del juego.*

1. Antes del inicio de cada sesión se comprobará el correcto funcionamiento de todo el material y de las instalaciones de juego que se vayan a utilizar, procediendo a continuación a introducir las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que lo deseen estar presentes.

2. Antes de proceder a la venta de los cartones de cada partida, se anunciará la serie o series que se ponen a la venta, así como el valor facial de los cartones.

3. El número máximo de cartones que podrán jugarse, por cada jugador, con cualquier soporte informático, previamente autorizado por el órgano competente en materia de juego, será de treinta y seis, siendo de doce cartones en los demás casos.

4. Una vez finalizada la operación de venta de cartones y recogidos los de la partida anterior, el jefe de mesa o equivalente deberá anunciar a los jugadores:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos (.....), de la serie (.....), del número (.....) al (.....) y de la serie (.....) del número (.....) al (.....)».

b) El importe de los premios de la línea y del bingo ordinario, pudiendo anunciar igualmente el resto de las modalidades autorizadas, sin perjuicio de que, en todo caso, el importe de los premios de la prima deberá quedar claramente indicado en los correspondientes paneles y monitores de la sala de juego.

5. A continuación se procederá a exponer en los paneles y monitores los datos anunciados, dando comienzo la partida.

6. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta que finalice la misma.

7. A partir de ese momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, anunciando los números por los altavoces y mostrándolos simultáneamente por los monitores.

8. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea en voz alta y clara. En ese momento se entregará el cartón al personal de sala que anunciará al responsable de la mesa el número del cartón cantado para su comprobación. Esta operación se repetirá con todos los cartones cantados.

9. Cuando el programa de sala comunique que hay un cartón premiado con prima, el jefe de mesa o equivalente demandará si hay algún premio en la sala.

10. Si de las comprobaciones efectuadas se observase la existencia de errores o inexactitudes en alguno de los números cantados se reanudará el juego hasta que haya uno o varios ganadores.

11. Cuando la línea cantada sea correcta, se continuará el juego hasta que sea cantado el bingo.

12. Una vez comprobado el cartón premiado, el jefe de mesa o equivalente preguntará si hay algún otro cartón premiado, dejando un tiempo prudencial hasta dar por finalizada



la partida con la orden «la partida queda cerrada». En ese momento se pierde todo derecho a reclamar sobre la partida jugada.

13. Una vez verificado el o los cartones premiados, se dará la partida por concluida, procediéndose al abono de los premios, recogiendo los cartones usados e iniciando la venta de los nuevos.

14. Queda prohibida la reutilización de los cartones usados.

15. Al finalizar la sesión, los cartones premiados se adjuntarán al acta del día y se conservarán por un período de tres meses.

16. La retirada de algún jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido.

Artículo 173. *Premios.*

1. Del dinero obtenido de la venta de los cartones en cada partida y en cada jornada, se separará el destinado a conformar los premios, en función de los porcentajes que se destinan a cada uno de ellos, de acuerdo con lo establecido en el artículo 162 de este Reglamento.

2. Para el pago del premio de línea, bingo ordinario y prima se utilizará el dinero sobrante de la venta de los cartones jugados en cada partida en la sala.

Artículo 174. *Actas de las partidas.*

1. El desarrollo de cada sesión deberá reflejarse en un acta que será redactada partida a partida, de forma simultánea al desarrollo de cada una de ellas, no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se haya mecanizado íntegramente dichos datos y anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de sala.

2. Las actas se confeccionarán mediante sistemas informáticos previamente autorizados por el órgano competente en materia de juego y según los modelos facilitados por el mismo.

3. En el encabezado del acta se hará constar diligencia del nombre de la sala, de comienzo de la sesión, la fecha y firma del jefe de mesa y del jefe de sala, o equivalentes, y las sustituciones que se produzcan, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios: número de orden de la partida, serie o series de cartones utilizadas, precio y número de cartones vendidos, cantidad total recaudada y cantidades pagadas por premios de línea, bingo ordinario y prima. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre que firmará, igualmente, el jefe de mesa y el jefe de sala, o personal equivalente, según el modelo facilitado por el órgano competente en gestión administrativa del juego.

4. Además de la grabación informática, se extenderán en hojas de papel normalizado diligenciadas aquellas actas correspondientes a la apertura, al cierre, así como de la prima.

5. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. Las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el jefe de mesa y el jefe de sala, o personal equivalente. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en la

correspondiente hoja de reclamaciones, que será firmada por el reclamante, el jefe de mesa y el jefe de sala, o personal equivalente.

6. Las actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante tres meses desde la fecha de su emisión. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

Artículo 175. *Sistema de archivo.*

1. Todas las salas de bingo ubicadas en la Comunidad Autónoma de Aragón dispondrán de un sistema de archivo en el que se almacenen las copias de las actas establecidas en el artículo anterior durante un período de tres meses, a las que únicamente podrán tener acceso los funcionarios que realicen las labores de inspección y control del juego y los órganos judiciales.

2. En caso de producirse alguna avería que impida o dificulte el almacenamiento de la información derivada de cada partida, se levantará acta por escrito, firmada por el responsable de la sala y por el jefe de mesa o personal equivalente, indicándose la partida y hora en que se produjo la avería, reanudándose el juego y haciendo constar en acta las partidas que se celebren junto con los datos establecidos en el artículo 174 de este Reglamento. En el plazo de 48 horas, la avería detectada deberá estar reparada o sustituido el sistema informático.

SECCIÓN 6ª. BINGO ELECTRÓNICO DE SALA

Subsección 1ª. Disposiciones generales

Artículo 176. *Ámbito de aplicación.*

1. El bingo electrónico de sala solo tendrá práctica exclusiva en la sala principal de los locales de juego autorizados en Aragón para la práctica del juego del bingo tradicional.

2. La práctica del juego del bingo electrónico de sala se desarrollará de forma autónoma o independiente de otros tipos de juego autorizados en la sala de bingo y con las especificidades reguladas en esta Sección.

Artículo 177. *Concepto de bingo electrónico de sala.*

1. El bingo electrónico de sala es aquella modalidad electrónica del juego del bingo tradicional para su comercialización en las salas de bingo autorizadas, en la que la persona jugadora adquiere los cartones emitidos electrónicamente, mediante un sistema informático, y reproducidos en un terminal de juego, pudiendo optar por su emisión en papel impreso.

2. El cartón está configurado por casillas, algunas de las cuales contienen números.

3. El objeto del juego es completar en el cartón determinados patrones, a partir de una secuencia de números que resulte de la celebración de un sorteo. Se entiende por patrón una determinada disposición de los números en las casillas del cartón de bingo.

4. Se considera cartón ganador aquel que consigue completar una combinación prevista como uno de los premios posibles.



Artículo 178. *Régimen jurídico.*

Las especificaciones técnicas para la práctica del bingo electrónico de sala se ajustarán a lo dispuesto en la Ley 2/2000, de 28 de junio, en las disposiciones de desarrollo de la misma relacionadas con el juego del bingo tradicional en el presente Reglamento y lo preceptuado de manera específica en esta Sección.

Subsección 2ª. Régimen de las autorizaciones e instalación

Artículo 179. *Autorización para la práctica del bingo electrónico de sala.*

1. Las empresas titulares de las salas de bingo deberán presentar ante el órgano competente en materia de juego, con carácter previo a la comercialización del bingo electrónico de sala, una solicitud en la que conste:

- a) La homologación del sistema técnico del bingo electrónico de sala y su número de inscripción en el Registro General del Juego de Aragón.
- b) El número de terminales operativos para el desarrollo del bingo electrónico de sala.
- c) El rango de la matriz de los cartones electrónicos que se reservan para los cartones impresos en soporte papel.
- d) Propuesta de normas de organización y funcionamiento del bingo electrónico de sala. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, el conjunto de las reglas aplicables para el desarrollo del bingo electrónico de sala, el precio de los cartones electrónicos, las combinaciones de premios ganadores, la validez de los resultados, el sistema de validación, reparto y abono de los premios y la caducidad del derecho al cobro de los premios.
- e) Presentación de un Programa de juego seguro.
- f) Justificante de abono de tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. Las solicitudes serán resueltas en el plazo máximo de tres meses por el órgano competente en materia de juego, transcurrido el cual, sin haberse notificado resolución expresa, se entenderán estimadas.

3. La autorización para la explotación del bingo electrónico de sala se concederá por un plazo de cinco años, renovable por periodos de igual duración.

4. Requerirá autorización del órgano competente en materia de juego la modificación de la autorización para la práctica del bingo electrónico de sala que implique el cambio del sistema informático y de la tecnología empleada para la organización, gestión y práctica del juego.

Artículo 180. *Extinción de la autorización de la práctica del juego de bingo electrónico de sala.*

1. La autorización de la práctica del bingo electrónico de sala se extinguirá por la advertencia de anomalías en el sistema técnico de bingo electrónico de sala homologado que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a cartones vendidos, cantidades jugadas, premios otorgados o devoluciones de jugadas anuladas.

2. Asimismo, serán causa de extinción de la autorización para la práctica del juego de bingo electrónico de sala:

- a) La cancelación de la inscripción de la empresa titular de la sala de bingo o de la empresa fabricante del sistema técnico en el Registro General del juego de Aragón.
- b) La renuncia expresa o la disolución de la empresa titular de la sala de bingo.

- c) La pérdida de alguna de las condiciones o requisitos legales necesarios para el otorgamiento de la autorización.
- d) La imposición de una sanción administrativa firme que conlleve la extinción de la autorización.

Artículo 181. Instalación de terminales de bingo electrónico de sala.

Cada terminal informático de bingo electrónico de sala restará una plaza de aforo del bingo tradicional, de manera que, la suma de plazas de bingo tradicional y de bingo electrónico de sala no podrá superar, en ningún caso, el aforo máximo autorizado en cada sala de bingo.

Subsección 3ª. Elementos materiales e informáticos del bingo electrónico de sala

Artículo 182. Sistema técnico del bingo electrónico de sala.

1. El sistema técnico necesario para la práctica del bingo electrónico de sala deberá garantizar la seguridad y transparencia en el desarrollo de las partidas de esta modalidad de bingo, así como el control de su correcto funcionamiento. A tal efecto deberá disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones realizadas y permitir el almacenamiento de los datos de cada partida celebrada relativos a la fecha y hora, número de cartones vendidos, el importe total de las ventas, los números extraídos, los cartones premiados y la cuantía de los premios obtenidos, durante un periodo mínimo de seis meses.
2. El sistema técnico del bingo electrónico de sala deberá ser homologado por el órgano competente en materia de juego e inscrito en el Registro General del Juego de Aragón y estará integrado por los elementos materiales e informáticos señalados en esta Sección Tercera.
3. El sistema técnico dispondrá de dispositivos de características adecuadas para la impresión de los cartones electrónicos de juego en soporte papel.

Artículo 183. Servidor central de bingo electrónico de sala.

1. Es el dispositivo que mantendrá la necesaria y permanente conexión con los terminales de juego de la sala donde se desarrolle el bingo electrónico de sala.
2. El servidor central de bingo electrónico de sala gestiona y controla el sistema de juego de bingo electrónico de sala y realiza las siguientes funciones:
 - a) Registro y control de operaciones de adquisición de cartones y cobro de premios.
 - b) Asignación a los terminales de juego de los cartones electrónicos adquiridos por la persona jugadora en cada partida. La distribución de cartones a cada terminal se realizará en función del orden de solicitud de compra de cada jugadora o jugador en su terminal de juego y siempre según el número de orden de los rangos de cada serie.
 - c) Extracción de las bolas de cada partida con garantía de aleatoriedad por el sistema. El sistema impedirá toda posibilidad de cambio o de manipulación de la secuencia de números que constituyen la partida.
 - d) Comunicación a los terminales de juego y a las pantallas informativas de las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida. El terminal de juego y las pantallas informativas del bingo electrónico de sala no podrá visualizar, de ninguna manera, la secuencia de bolas no extraídas.
 - e) Información y registro de la generación aleatoria de bolas de cada partida.
 - f) Comunicación a los terminales de juego y a las pantallas informativas del bingo electrónico de sala de las cuantías de los premios determinados por el sistema central



del bingo electrónico de sala, según el dinero recaudado por la venta de cartones en cada partida.

g) Control de los cartones que estén siendo jugados en los terminales de juego.

h) Verificación de los cartones premiados.

i) Asignación del premio o premios que se obtengan en cada partida a los terminales de juego que correspondan.

3. El servidor central del bingo electrónico de sala tendrá una conexión segura con la Administración, a efectos de la monitorización y control de todas las operaciones de juego, en tiempo real.

4. En el servidor central del bingo electrónico de sala quedarán archivadas todas las operaciones del juego del bingo electrónico de sala, así como los cobros y pagos, en el instante de su realización, para su análisis, comprobación, control y confección de estadísticas por la Administración de los cartones vendidos, su serie y número de orden de los rangos de cada serie, así como de los terminales que los adquirieron y de los premios obtenidos.

Esta información se podrá imprimir en soporte de papel, a requerimiento de la persona jugadora o por el personal funcionario adscrito a los servicios de inspección y control del juego.

Artículo 184. *Terminales de bingo electrónico de sala.*

1. El terminal de bingo electrónico de sala es el dispositivo de juego individual entregado por la sala de bingo a cada persona jugadora para participar en el juego del bingo electrónico de sala.

2. Los terminales del bingo electrónico de sala estarán conectados al servidor central del bingo electrónico de la sala, para recibir toda la información generada por el servidor central, permitiendo a la persona jugadora realizar las siguientes operaciones desde el terminal:

a) Adquisición de cartones.

b) Participación en el bingo electrónico de sala.

c) Información, completa y detallada, del número de cartones adquiridos en cada partida.

d) Seguimiento de la extracción de bolas, la cuantía y condiciones de los premios y los cartones premiados.

e) Información del cartón premiado en cada partida, con la serie, el número del cartón y, en su caso, el número de terminal que ha obtenido el premio.

f) En su caso, consulta del saldo de la cuenta electrónica de la persona jugadora.

3. Cada terminal de juego deberá incorporar un mecanismo que permita identificar el soporte empleado por la persona jugadora de cuenta electrónica y cuenta electrónica global, conforme al artículo 186 de este Reglamento.

Artículo 185. *Generación del sorteo y extracción de bolas.*

1. La extracción de las bolas con los números que conforman las partidas y combinaciones con derecho a premio se realizará por el servidor central del bingo electrónico de sala con un sistema informático que garantice la aleatoriedad del sorteo.

2. Las bolas extraídas desde el servidor central podrán replicarse en un bombo electrónico. El bombo electrónico reconocerá automáticamente las bolas del servidor central, sin intervención externa del personal.

Artículo 186. *Cuenta electrónica y cuenta electrónica global.*

1. Para la práctica del bingo electrónico de sala, el sistema técnico del bingo electrónico de sala deberá disponer de una cuenta electrónica por sesión, identificada mediante una clave única y exclusiva para cada persona jugadora, que se conformará con las cantidades satisfechas por ésta y el importe de los premios obtenidos, y en la que se adeudarán los importes equivalentes al precio de los cartones comprados.

2. La acreditación de los premios en la cuenta electrónica deberá producirse en línea y sin intervención humana, de modo que esté permanentemente actualizada. Los justificantes de la cuenta electrónica deberán incorporar la clave única de la cuenta electrónica de la persona jugadora, mediante caracteres numéricos o alfanuméricos, códigos gráficos, bandas magnéticas o dispositivos electrónicos.

3. La sala de bingo dispondrá de terminales de consulta del saldo de la cuenta electrónica en número adecuado para permitir a las personas jugadoras presentes en la sala de juego conocer sus saldos, pudiendo incorporarse esta consulta en los propios terminales electrónicos de juego.

4. Cuando las personas jugadoras participen en el juego mediante el uso de cartones electrónicos emitidos posteriormente en soporte papel, el sistema técnico dispondrá de una cuenta electrónica global por partida, identificada mediante una clave única y exclusiva en el sistema de juego de la sala de bingo, en la que se consignarán las cantidades satisfechas por las personas jugadoras por la compra de los cartones electrónicos en soporte papel y el importe de los premios obtenidos por éstas.

Artículo 187. *Cartones electrónicos.*

1. A los efectos de este Reglamento, son cartones electrónicos las unidades informáticas generadas por el servidor central del bingo electrónico de sala, con el mismo formato que el cartón de bingo tradicional. Los cartones electrónicos deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad.

2. Los valores de los cartones electrónicos serán de dos, tres y seis euros.

3. Los cartones electrónicos podrán imprimirse en soporte papel para el seguimiento y comprobación de la partida por parte de las personas jugadoras y de los funcionarios con competencias de inspección y control.

4. Durante el desarrollo de la partida del bingo electrónico de sala, los cartones electrónicos adquiridos por las personas jugadoras a través del terminal irán plasmando las diferentes extracciones de bolas.

5. El número máximo de cartones electrónicos que podrán jugarse, por cada jugador será de treinta y seis.

6. Las empresas titulares de la sala de bingo comunicarán al órgano competente en materia de juego, con carácter previo a la comercialización del bingo electrónico de sala, el rango de la matriz de cartones electrónicos que se reservan para los cartones impresos en soporte papel.

La modificación de dicho rango deberá ser comunicada al órgano competente en materia de juego, mediante declaración responsable, con una antelación de siete días naturales a su aplicación. No se podrá modificar el rango de la matriz reservado para los cartones impresos en soporte papel mientras no se haya producido la venta de la



totalidad de los cartones comprendidos en el rango reservado de la matriz que esté en juego.

Artículo 188. Pantallas informativas del bingo electrónico de sala.

1. Las salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo electrónico dispondrán de pantallas informativas visibles en toda la sala en la que se desarrolle esta modalidad del bingo, en las que se muestren en cada partida, el número total cartones vendidos, la serie de los cartones vendidos, el número de orden de los rangos de cada serie, el número del primer cartón y del último, porcentajes e importes destinados a premios, el desarrollo de la partida, según la extracción aleatoria de números, el cartón o cartones premiados, el terminal o terminales en los que se han obtenido los premios y los avisos de la consecución de los premios.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, las salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo electrónico realizarán la comprobación de los números que contienen los cartones premiados por audio o megafonía, informando a todas las personas jugadoras.

Artículo 189. Información del bingo electrónico de sala.

Las salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo electrónico de sala dispondrán en el servicio de admisión y en la sala principal de juego de paneles luminosos visibles que informen de las distintas modalidades y tipos de juegos que se practican en el establecimiento, así como de las advertencias de “Jugar en exceso puede producir ludopatía”.

Subsección 4ª. Reglas y desarrollo del bingo electrónico de sala

Artículo 190. Celebración de las partidas de juego.

1. Podrán jugar a esta modalidad de bingo electrónico de sala las personas jugadoras que adquieran cartones electrónicos. Las extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida se irán plasmando en los cartones electrónicos.

2. La partida se inicia con las operaciones de venta de cartones en sala, para ello la persona jugadora solicitará el número de cartones electrónicos que desee jugar.

3. Las personas jugadoras podrán adquirir los cartones de juego directamente en un terminal de bingo electrónico de sala. Los cartones electrónicos en soporte papel se solicitarán a la persona que ejerza la venta en la sala de bingo, quien reflejará en el sistema técnico la identificación de los cartones vendidos en soporte papel y anotará su importe total en la cuenta electrónica global.

4. No se podrán vender cartones de otra matriz antes de haber agotado el rango de la matriz en juego.

5. Las personas jugadoras podrán pagar el importe del crédito de los cartones adquiridos en el servicio de caja de la sala de bingo.

6. Tras la venta de cartones, el servidor central del bingo electrónico efectuará la distribución de los cartones a los terminales de juego de bingo electrónico.

La distribución se hará correlativamente por terminales, atendiendo primero al orden de cada rango de la serie en venta y a continuación se efectuará la asignación de los cartones, en función del orden de solicitud de compra de cada persona, siempre según el número de orden de los cartones dentro de cada serie.

No podrán asignarse cartones fuera del tiempo destinado a la venta, ni la venta duplicada de los mismos, ni el desvío de orden de los mismos.

7. Finalizada la operación de venta de cartones de cada partida, el servidor central informará, en cada uno de los terminales de bingo electrónico y en las pantallas informativas de la sala sobre los datos de la partida que se va iniciar, señalados en el artículo 190.1 de este Reglamento.

8. Efectuada esta operación, se anunciará el comienzo de la partida. A partir de ese momento se inicia la extracción aleatoria de bolas, con la secuencia de números que conforman la partida y las combinaciones con derecho a premio.

9. Los números de las bolas coincidentes con los que consten en los cartones electrónicos se tacharán, automática y electrónicamente en los cartones virtuales adquiridos por las personas jugadoras, mostrándose el progreso de dichos cartones, el orden de extracción, la secuencia de números extraídos, la proximidad de premios y la consecución de los mismos. Dicha información se mostrará, tanto en los terminales de juego electrónico en funcionamiento como en las pantallas informativas de sala.

10. El tiempo medio de duración de cada partida no será inferior a tres minutos, ni podrán jugarse más de veinte partidas a la hora.

11. Las partidas del bingo electrónico de sala se desarrollarán dentro del horario de funcionamiento autorizado a la sala de bingo. La práctica de esta modalidad de bingo se desarrollará de forma independiente a otras modalidades de juego de bingo u otros tipos de juego autorizados en el establecimiento.

12. El servidor central del bingo electrónico controlará de forma precisa todos los cartones en juego de todos los terminales de bingo electrónico, comunicando, a cada terminal de juego, si algún cartón obtiene la combinación del premio en juego. Cuando se obtenga un premio, la partida continuará y el servidor central del bingo electrónico irá informando de la obtención del resto de premios en juego, hasta que la partida finalice.

13. La partida finalizará cuando una o varias personas jugadoras completen todos los números que contienen uno o varios cartones.

14. En caso de que exista simultáneamente más de un cartón ganador de cualquiera de los premios en juego, el importe total de ese premio se distribuirá en tantas partes como cartones ganadores existan.

Artículo 191. *Distribución de premios.*

1. En cada partida se destinará a premios el 68% de las cantidades jugadas por todas las personas jugadoras.

2. El porcentaje de devolución en premios constarán en las pantallas informativas de la sala y en los paneles luminosos del servicio de admisión.

3. Las salas de bingo detraerán los siguientes porcentajes para la conformación de los premios: a) El 45% del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida, para el premio de bingo.



b) El 5% del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida, para el premio de línea. c) El 18% del valor facial de todos los cartones vendidos en una partida, para el premio de prima de bingo.

Artículo 192. *Combinaciones ganadoras.*

1. Las combinaciones ganadoras serán las siguientes:

a) Línea: se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, y sea cantada por las personas jugadoras.

b) Bingo: se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón, y sea cantado por las personas jugadoras.

c) Prima: se denomina premio de prima al premio adicional de bingo obtenido por la persona jugadora que obtenga la combinación bingo en la partida posterior o siguientes al anuncio por la propia sala en sus paneles, pantallas y sistemas de audición.

2. El premio de prima de bingo consistirá en una cantidad determinada por cada sala en función de la recaudación que obtuvo en el mes vencido inmediatamente anterior, calculada el primer día de cada mes, resultante de detraer el porcentaje del 18 % del total de los cartones vendidos por la propia sala en el mes inmediatamente anterior. Dicho premio se otorgará en función de un número máximo de bola y será en cuantía fija de múltiplos de 50, con un mínimo de 50 y un máximo de 1.000.

Artículo 193. *Pago de premios.*

1. Para proceder al pago de los premios obtenidos por las personas jugadoras deberán solicitar su liquidación a la persona encargada de tal función.

2. Los premios obtenidos por la persona ganadora se añadirán a su saldo en la cuenta electrónica, pudiendo, en cualquier momento, solicitar su canje por dinero efectivo.

3. El pago de los premios del bingo electrónico de sala se efectuará, bien mediante dinero de curso legal o por medio de un cheque bancario librado, en el plazo de 24 horas desde su obtención, o en su caso, si así lo hace constar las personas agraciadas, mediante orden de transferencia a la cuenta bancaria que determine.

Subsección 5ª. Garantía del sistema

Artículo 194. *Verificación del sistema.*

Previo al inicio de cada sesión diaria de juego de bingo electrónico de sala se deberá verificar el correcto funcionamiento de la totalidad del equipamiento e infraestructura técnica del sistema de juego del bingo electrónico de sala.

Artículo 195. *Comunicaciones.*

1. La comunicación dentro de la sala se realizará utilizando, como mínimo, el protocolo TCP/IP de comunicación y las comunicaciones mediante web el protocolo SSL u otros equivalentes para garantizar la seguridad de las comunicaciones.

2. El órgano competente en materia de juego, como consecuencia del desarrollo tecnológico, podrá, mediante resolución administrativa incorporar y exigir nuevos protocolos de comunicaciones que ofrezcan mayor seguridad de las comunicaciones.

Artículo 196. *Avería del sistema.*

1. En caso de que alguno de los terminales de juego de bingo electrónico sufriera alguna contingencia, antes o durante el desarrollo de la partida, las personas jugadoras afectadas por esta situación tendrán derecho a la sustitución del terminal del juego del

bingo electrónico, y, en caso de no subsanarse la deficiencia, a la devolución del importe jugado en la partida.

2. Si durante la realización de una partida se produjesen averías en los equipos o circunstancias que impidan la continuidad del normal desarrollo del juego, se suspenderá la partida devolviendo a las personas jugadoras el importe de los cartones comprados.

3. En caso de avería o caída del servicio de internet, se procederá a su subsanación en un plazo máximo de 48 horas.

Subsección 6ª. Medidas del control del desarrollo del bingo electrónico de sala

Artículo 197. Control remoto del sistema técnico del juego del bingo electrónico de sala por la Administración.

1. El sistema técnico homologado y autorizado para la práctica del juego del bingo electrónico de sala deberá permitir una conexión segura, a través de internet y compatible con los sistemas informáticos de los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón en materia de tributos y de gestión administrativa del juego, para su control y seguimiento.

2. El acceso se realizará por los funcionarios competentes a través de una dirección url, con usuario y contraseña, sin perjuicio de actuaciones de comprobación e inspección que puedan realizarse en el local.

3. La conexión que incorpore el sistema técnico de juego de bingo electrónico de sala deberá permitir el seguimiento por los funcionarios competentes, en cada sala de bingo, en tiempo real, al final de cada partida, como mínimo, de los siguientes datos por partida y sesión:

- a) Identificación de la matriz en juego.
- b) Rango de la matriz correspondiente a los cartones en soporte electrónico.
- c) Rango de la matriz reservado a los cartones electrónicos en soporte papel.
- d) Número de cartones vendidos para el juego mediante terminales de bingo electrónico y su identificación.
- e) Número de cartones vendidos en soporte papel y su identificación.
- f) Número de cartones vendidos para el juego de bingo electrónico mediante terminales anulados y su identificación.
- g) Número de cartones en soporte papel anulados y su identificación.
- h) Importe total de los cartones jugados.
- i) Números extraídos.
- j) Combinaciones ganadoras producidas.
- k) Identificación de los cartones premiados.
- l) Cuantía de los premios obtenidos.
- m) Porcentaje destinado a premios.
- n) Identificación de los premios impagados.
- o) Cualquier otra información registrada en el sistema acerca de las operaciones realizadas.

4. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones, permitiendo el acceso de manera sencilla a todos los registros de información archivados, incluyendo mecanismos de transferencia de los mismos para su posible análisis posterior. Esta conexión debe estar



disponible desde la apertura hasta el cierre de cada jornada de juego en cada sala de bingo.

5. El tratamiento de los datos de carácter personal deberá cumplir con lo dispuesto en la legislación vigente en materia de protección de datos personales.

6. El sistema deberá permitir a los servicios de inspección y control del juego, en cualquier momento, comprobar el adecuado funcionamiento del servidor central, terminales de juego y demás elementos y material del juego del bingo electrónico de sala previsto en este Reglamento.

7. Los niveles de seguridad garantizarán la fiabilidad y transparencia del juego en todo momento.

8. Las transacciones económicas se realizarán mediante un sistema seguro que garantice los mecanismos de cobro y pago permitidos, así como una gestión segura de la base de datos que almacena dicha información.

Artículo 198. Personal de la sala de bingo autorizado al Sistema técnico del bingo electrónico de sala.

1. Las contraseñas de acceso a router, ordenadores, sistemas operativos, así como las cuentas de administrador de las bases de datos y programas, serán conocidas y administradas únicamente por las personas designadas de forma expresa a este fin por la sala de bingo.

2. El acceso físico a los equipos informáticos será controlado y solamente permitido a personas autorizadas a tal fin y a personas que vayan a realizar un mantenimiento puntual, siempre con autorización y acompañamiento de un responsable del sistema.

3. A tal fin, cada sala de bingo deberá contar con la red de comunicaciones pertinentes y estar dotada de los medios informáticos que resulten necesarios para ello.

Artículo 199. Sistemas de grabación audiovisual.

1. Todas las salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo electrónico de sala deberán disponer en el interior de la sala o salas de juego de todos los medios, técnicos e informáticos necesarios para garantizar la correcta, ininterrumpida y permanente grabación audiovisual del desarrollo de todas las partidas de bingo electrónico de sala que se celebren durante toda la jornada de juego.

2. Además, las salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo electrónico de sala dispondrán de cámaras que graben de manera fija y continua la información disponible en las pantallas informativas de la sala.

3. Lo dispuesto en el apartado anterior se entiende, sin perjuicio, de la obligación de las salas de bingo de disponer de sistemas de grabación de la panorámica del área de recepción, de la sala principal y de las áreas anexas o complementarias de juego, de manera que permitan reconocer a los clientes que acceden al establecimiento.

4. El sistema de grabación audiovisual de tipo informático de las salas de bingo precisará, previa a su puesta en funcionamiento, de un ensayo de laboratorio autorizado que verifique la adecuada nitidez y calidad de la imagen y del sonido, de tal modo que permita con absoluta fiabilidad el desarrollo y control del juego del bingo electrónico.

5. A los efectos de esta Sección se entiende por sistema de grabación informático la reproducción directa de imágenes y de sonido realizada mediante el empleo de un

equipo informático (disco duro de almacenamiento) siendo normalmente un ordenador adaptado a tal fin el que permite la adquisición de datos en formato de tipo digital para la realización de copias digitales sobre un disco duro o un sistema de almacenamiento equivalente externo para su posible entrega al órgano competente de inspección de juego.

6. Corresponde al personal de sala responsable garantizar la conservación de los soportes de almacenamiento empleados para la grabación audiovisual durante un período de tres meses. Alternativamente, la sala de bingo podrá optar por facilitar el acceso, en tiempo real, a los órganos competentes en la gestión del juego y de tributos de juego las grabaciones de la sala, mediante una conexión segura a través de internet.

7. La instalación de las cámaras deberá efectuarse de tal forma que la captura de vídeo ofrezca una visión completa y nítida de todo lo que acontezca en la sala principal para el juego del bingo electrónico, en el área de recepción y en las salas complementarias habilitadas para la práctica de otros juegos.

8. Deberá instalarse una cámara de grabación, al menos, por cada 50 metros cuadrados de la sala principal del juego del bingo.

CAPÍTULO V. MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO

SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 200. *Definición de máquinas de juego.*

Se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero u otros medios de pago equivalentes, previamente autorizados, permiten su utilización para la obtención de un premio en metálico o en especie, en función del azar, de la habilidad del jugador o ambas circunstancias.

Artículo 201. *Exclusiones*

No tendrán la consideración de máquinas recreativas o de juego:

- a) Las máquinas que se limiten a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida, y que, como aliciente adicional, y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida y la posibilidad de continuar jugando gratuitamente, siempre que no concedan premio alguno en metálico o en especie.
- b) Las máquinas denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, aunque el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.
- c) Las máquinas cuyo objeto sea la reproducción de imágenes o de música.
- d) Las máquinas o aparatos de uso infantil accionadas por monedas que imitan movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientadas exclusivamente al público infantil.
- e) Las máquinas o aparatos de juegos de competición o deporte, de carácter esencialmente manual, mecánico o con incorporación de elementos electrónicos de influencia no decisiva en la realización del juego, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, tales como futbolines, billares, boleras, dardos o similares.
- f) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías a cambio de un precio, siempre que éste se corresponda con el valor de mercado de los productos que se entreguen. Su mecanismo de



funcionamiento no debe prestarse a admitir ningún tipo de destreza, habilidad, juego, apuesta o combinación aleatoria. Se incluyen también las máquinas de cambio de moneda.

Igualmente se considerarán máquinas expendedoras las declaradas como tales por resolución motivada del órgano competente en materia de juego, siempre que, aun existiendo aleatoriedad en el producto o productos a obtener por el usuario, puedan ser visualizados desde el exterior, siendo el precio de mercado de cada uno aproximadamente igual al importe a pagar para su obtención y su mecanismo no admita ningún tipo de destreza, habilidad, juego, apuesta o combinación aleatoria.

g) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, ofreciendo al usuario, durante un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, una serie de servicios, tales como internet, chat, correo electrónico, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual, debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con apuesta. Por la utilización de estos servicios no se podrán conceder ni créditos, ni premios en metálico o en especie.

h) Aquellas máquinas, aparatos o dispositivos que sean propios de ferias populares y no permanentes y que estén gestionados por empresarios de industrias feriantes debidamente acreditados.

i) Las máquinas o aparatos similares a los señalados en las letras precedentes que, no siendo susceptibles de inclusión en ninguno de ellos, sean expresamente excluidos del ámbito de aplicación del presente Reglamento mediante resolución motivada del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

SECCIÓN 2ª. DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

Subsección 1ª. Clasificación y definición de las máquinas de juego

Artículo 202. Clasificación de las máquinas de juego

1. Las máquinas de juego, según el artículo 89, se clasifican en:

- a) Máquinas de tipo A o recreativas.
- b)) Máquinas de tipo B o recreativas con premio.
- c) Máquinas de tipo C o de azar.

2. Las máquinas de juego podrán ser:

a) De un solo jugador o multipuesto: son máquinas multipuesto cuando reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, disponen de varios puestos de jugador, ofertando la posibilidad de participación simultánea o independiente en el juego. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación, a excepción de las máquinas de tipo A que carecen de autorización de explotación.

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

Las máquinas multipuesto de tipo B no podrán incorporar más de 10 puestos de juego.

b) Máquinas multijuego: son aquellas que, reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, y conformando una sola máquina, posibiliten la instalación en la misma de varios juegos diferentes. Cada uno de estos juegos deberá haber sido homologado previamente. En ningún caso se permitirá la realización de más de un juego por partida, incluso en el caso de dos o más partidas simultáneas.

3. Las máquinas de juego podrán ser objeto de interconexión en los términos y condiciones fijados en la subsección 3ª de este capítulo.

4. Las máquinas de juego podrán ofertar juegos alojados en un servidor, previo cumplimiento de los elementos y funcionalidades establecidos en la subsección 5ª de este capítulo.

Artículo 203. Definición de las máquinas de tipo A o recreativas.

1. Son las máquinas que proporcionan un tiempo de juego y en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador pueden conceder, eventualmente, un premio en especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares.

2. En ningún caso se podrá acceder desde estas máquinas a sitios o páginas de internet que ofrezcan cruce de apuestas, juegos de azar o premios en dinero.

3. Las máquinas de tipo A no podrán incluir modalidades de juegos y apuestas cuya práctica esté prohibida a menores de edad.

Artículo 204. Clasificación y definición de las máquinas de tipo B o recreativas con premio.

1. Las máquinas de tipo B o recreativas con premio se clasifican en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio, aquéllas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, limitado conforme a un plan de premios y un porcentaje de devolución mínima autorizados.

b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio especial, aquéllas que conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de las máquinas B.1.

c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo, aquéllas que conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo B.1, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores o conforme con el programa de premios previamente homologado. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo que ofrezcan específicas combinaciones de premios.

d) Máquinas de tipo B.4 o recreativas de práctica competitiva o de competencia mutua, aquellas máquinas en las que tres o más jugadores compiten entre sí para la obtención de un premio que vendrá determinado por la aportación de los jugadores.

2. Los requisitos y condiciones técnicas y los premios de estas máquinas de juego están establecidos en la subsección 2ª de la sección 2ª del capítulo VIII del Título II de este Reglamento.

Artículo 205. Definición de las máquinas de tipo C o de azar.

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

Se entiende por azar cuando el resultado de cada jugada no depende de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

2. También serán máquinas de tipo C las que permitan jugar a cualquiera de los juegos que son exclusivos de los casinos de juego en formato electrónico, dependiendo



exclusivamente del azar. Estas máquinas deberán contar con las mismas reglas de juego y con los mismos premios en metálico y apuestas que para los distintos juegos exclusivos de casino establece el Catálogo de Juegos y Apuestas, si bien, sus elementos materiales y personales a los que se refiere el Catálogo de Juegos y Apuestas no serán de aplicación.

Subsección 2ª. Dispositivos de seguridad de las máquinas

Artículo 206. Dispositivos de seguridad de las máquinas de tipo B y C.

1. Las máquinas de tipo B y C deberán reunir los siguientes dispositivos de seguridad para garantizar ésta y la integridad del juego:

- a) Los que impidan el funcionamiento y el uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.
- b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.
- c) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el momento en que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

- a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.
- b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.
- c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

Subsección 3ª. Interconexión de máquinas

Artículo 207. Sistemas de interconexión.

1. Para la interconexión de máquinas será necesaria la previa homologación e inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón del sistema de interconexión por el órgano competente en materia de juego.

2. La gestión y explotación de los sistemas de interconexión se realizará a través de las empresas prestadoras de servicios de interconexión, debidamente inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los sistemas de interconexión generarán bolsas o premios adicionales que se formarán por la detracción de los porcentajes de las máquinas interconectadas.

En el inicio del sistema de interconexión la bolsa de premios no excederá de 2.000 euros.

Entregado el premio adicional el sistema de interconexión podrá reiniciarse con un premio que no excederá de 2.000 euros.

Queda prohibido dotar los sistemas de interconexión con cantidades fijas en su entrega y periódicas en su devengo.

4. El premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

5. El importe de los premios ofrecidos vendrá determinada por la suma de los premios que pueda entregar cada máquina interconectada, con los límites establecidos en los artículos 210 a 212.
6. El pago de los premios estará sujeto a normativa tributaria vigente.
7. Una misma máquina sólo podrá formar parte de un sistema de interconexión en los locales de juego y de un sistema de interconexión entre locales de juego.
8. No podrá autorizarse la interconexión de máquinas entre distintos tipos de establecimientos de juego.
9. En todo dispositivo de interconexión deberá emitirse un informe mensual sobre los premios concedidos, con indicación de cada uno de los premios y de la identificación del jugador o jugadores que lo han obtenido y del documento nacional de identidad o equivalente de éstos, incidencias del sistema de interconexión y de las máquinas conectadas al mismo, suscrito por el representante legal de la empresa. Este informe deberá ser comunicado al órgano competente en materia de juego.
10. En cada sistema de interconexión en locales de juego, se deberá consignar por las empresas titulares de salones de juego que exploten sistemas de interconexión internos las siguientes fianzas para garantizar el importe de los premios:
 - a) Empresas de juego que exploten entre 1 a 5 salones de juego:
Interconexión de máquinas B.1, B.2 y B.4: 5.000 euros.
Interconexión de máquinas B.3: 7.000 euros.
 - b) Empresas de juego que exploten entre 5 a 10 salones de juego:
Interconexión de máquinas B.1, B.2 y B.4: 10.000 euros.
Interconexión de máquinas B.3: 15.000 euros.
 - c) Empresas de juego que exploten más de 10 salones de juego:
Interconexión de máquinas B.1, B.2 y B.4: 15.000 euros.
Interconexión de máquinas B.3: 35.000 euros.
11. En cada sistema de interconexión entre locales de juego se deberá consignar una fianza que responda de la cantidad máxima que se pueda entregar en premios. Dicha fianza deberá ser presentada por la empresa prestadora de servicios de interconexión en el caso de interconexión entre establecimientos.
12. Para la interconexión de máquinas recreativas de tipo B y C, con otras instaladas en otra Comunidad Autónoma, será necesario garantizar mediante certificación expedida por laboratorio autorizado por la Comunidad Autónoma de Aragón el cumplimiento de todos los requisitos fijados en el presente Reglamento y en las demás disposiciones que lo desarrollen.

Artículo 208. Solicitud de autorización de la interconexión de máquinas B y C.

1. La solicitud de autorización de interconexión podrá ser presentada por el titular del establecimiento, con el visto bueno de la empresa prestadora de servicios de interconexión o por esta última, en este caso con el visto bueno del titular del establecimiento.
2. La solicitud de autorización de interconexión se deberá acompañar de la siguiente información y documentación:



- a) Local o locales de juego en los que se va a realizar la interconexión.
- b) Relación de máquinas que se pretenden interconectar y modelo de éstas.
- c) Autorizaciones de explotación de las máquinas a interconectar.
- d) Premios a ofrecer.
- e) Identificación del sistema técnico de interconexión.
- f) Documento justificativo del depósito de la fianza prevista en el artículo anterior.
- g) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

3. El órgano competente en materia de juego resolverá en el plazo máximo de tres meses. En caso de no notificarlo expresamente, se considerará admitida la solicitud.

4. Cualquier modificación de las interconexiones deberá ser comunicada al órgano competente en materia de juego por el titular del establecimiento en el plazo máximo de un mes desde que tenga lugar dicha modificación.

5. Las máquinas sobre las que se solicite la interconexión, deberán estar al corriente de pago de los tributos sobre el juego, circunstancia que podrá ser verificada en cualquier momento por la Administración.

Artículo 209. Interconexión de máquinas de tipo C o carruseles de máquinas de tipo C.

1. Las máquinas de tipo C podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial, “super bolsa” o “superjackpot”, formado por la suma de los premios de bolsa o especiales de las máquinas de tipo C interconectadas.

2. El importe del premio se señalará claramente, no se podrá realizar ningún tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, si bien podrá mostrarse en áreas o zonas de los casinos distintas de la zona de juegos de máquinas de tipo C. Asimismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

3. Se podrán interconectar máquinas que se encuentren instaladas en distintos ámbitos o salas del mismo casino.

Artículo 210. Interconexión en salones de juego.

1. Los premios acumulados por la interconexión de máquinas B1, B2 y B4 en un salón, se otorgarán según lo establecido en el artículo 207 de este Reglamento, no pudiendo superar en ningún caso la cantidad de 6.000 euros.

2. Igualmente se podrán interconectar máquinas recreativas de tipo B1, B2 y B4 entre salones de juego, cuya cuantía en premios vendrá determinada por la suma de los premios a entregar en cada máquina interconectada, sin que en ningún momento puedan superar la cuantía de 15.000 euros.

3. Así mismo, a instancias del titular del salón de juego, se podrán interconectar las máquinas de tipo B3 o los puestos de juego de dichas máquinas, mediante el dispositivo indicado en el artículo 326.d. 4º) de este Reglamento, en cuyo caso la cuantía de los premios de la bolsa acumulada a entregar no podrán superar la cantidad de 12.000 euros.

4. También se podrán interconectar máquinas de tipo B3 entre salones de juego, cuya cuantía máxima de premios no podrá superar la cantidad de 20.000 euros.

Las máquinas o los puestos de juego de las máquinas que se encuentren interconectados, no podrán formar parte de una segunda interconexión prevista en este

apartado, prohibición que se amplía a las máquinas con algún puesto de juego interconectado según el apartado 3.

5. La empresa prestadora de los servicios de interconexión y los titulares de los locales que formen parte de un sistema de interconexión responderán ante la Administración y el jugador de todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del sistema informático de interconexión.

Artículo 211. Interconexiones en salas de bingo.

1. Los premios acumulados por la interconexión de máquinas B.1, B.2 y B4, vendrán determinados por la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas interconectadas, no pudiendo superar en ningún caso la cantidad de 6.000 euros.

2. Se podrá autorizar la interconexión de máquinas de tipo B3 o de sus puestos de juego en las Salas de Bingo a través de un sistema de interconexión homologado, a fin de formar bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas.

El premio acumulado no podrá en ningún caso superar la cantidad de 45.000 euros.

3. La cuantía máxima de la bolsa de premios o jackpots de cada sistema de interconexión no podrá ser superior al doble del límite establecido en el apartado anterior del presente artículo, no pudiendo el premio acumulado suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

Artículo 212. Interconexiones en casinos de juego.

1. Los premios acumulados en la interconexión de las máquinas de tipo C vendrán determinados por la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas interconectadas, no pudiendo superar en ningún caso la cantidad de 100.000 euros.

2. Se podrá autorizar la interconexión de máquinas B.1, B.2 y B4 en casinos de juego, cuyo premio máximo a entregar no podrá superar la cantidad de 25.000 euros.

3. Se podrá autorizar la interconexión de máquinas de tipo B.3 en los casinos de juegos a través de un sistema de interconexión homologado, a fin de formar bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas.

El premio acumulado no podrá en ningún caso superar la cantidad de 18.000 euros.

4. Igualmente, se podrá autorizar las interconexiones de máquinas de tipo C entre casinos de juego instalados en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón sin que el importe del premio pueda superar la cantidad de 150.000 euros, según lo dispuesto en el artículo 207 de este Reglamento.

Subsección 4ª. Dispositivos de seguridad de las máquinas

Artículo 213. Dispositivos de seguridad de las máquinas de tipo B y C.

1. Las máquinas de tipo B y C deberán reunir los siguientes dispositivos de seguridad para garantizar ésta y la integridad del juego:

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



- b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en el caso de interrupciones de corriente eléctrica y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.
- c) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el momento en que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

- a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.
- b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.
- c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.

Subsección 5ª. Elementos y funcionalidades de los servidores que ofertan juegos a máquinas de juego

Artículo 214. Elementos y funcionalidades para el desarrollo del juego en máquinas basadas en el uso de servidores.

1. Las máquinas de juego basadas en un servidor podrán desarrollar su juego a través de sistemas que cuenten con los siguientes elementos y funcionalidades:

- a) Un servidor de grupo, que tendrá la función de establecer el diálogo continuo con las máquinas ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y de los premios obtenidos.
- b) Un servidor de comunicaciones, que tendrá la función de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.
- c) Un servidor central, que tendrá la función de archivar todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos y deberá confeccionar las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y hora.
- d) Un sistema de verificación, que tendrá la función de comprobar diariamente, antes del inicio de cada sesión de juego, el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el caso de que durante el funcionamiento se detectasen averías o fallos en el servidor o en las pantallas de los terminales de las máquinas se deberá proceder a comprobar, antes del reinicio del sistema, el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas de los terminales, así como devolver a los jugadores las cantidades apostadas en las partidas afectadas por dichos fallos o averías.
- e) Un contador en cada máquina o un servidor dotado de un sistema de información, conectado a las máquinas instaladas en los establecimientos.

2. Estas máquinas de juego que ofertan juegos alojados en un servidor incorporarán los requisitos técnicos de las máquinas de tipo B y C, recogidos en este Reglamento.

3. Las máquinas de juego basadas en un servidor podrán contar con un sistema informático de caja, que tendrá la función de cargar en las tarjetas electrónicas de pago previo o en cualquier otra modalidad o soporte de transacción económica, debidamente autorizados por el órgano competente en materia de juego, las cantidades solicitadas por los participantes e indicará el saldo final de esta tarjeta para su pago a los jugadores. A este fin, el sistema de juego deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizada.

Artículo 215. *Contadores y dispositivos de seguridad de las máquinas de juego que ofertan juego mediante el uso de servidores.*

1. Las máquinas de juego basadas en el uso de servidores dispondrán de un contador o un dispositivo de seguridad incorporado a la misma que permita su identificación y el adecuado control administrativo y tributario.
2. Las máquinas de juego basadas en el uso de servidores podrán disponer de un contador mediante el cual el jugador podrá recuperar, en cualquier momento, la cuantía que se acumula.
3. La instalación de los contadores o dispositivos a los que hace referencia este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo B y C si el establecimiento en el que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado, previamente por el órgano de la Administración con competencia en la gestión administrativa de juego, y conectado a las máquinas, en el que queden registradas, por lo menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.

Artículo 216. *Interconexión de máquinas de juego basadas en el uso de servidores.*

1. Las máquinas de juego basadas en el uso de servidores podrán interconectarse, de acuerdo con las condiciones fijadas en este Reglamento.
2. Podrán instalarse dispositivos opcionales que permitan la interconexión de las máquinas de juego basadas en el uso de servidores para la formación de bolsas de premios por la acumulación sucesiva de una parte de las cantidades apostadas.
3. Los juegos previamente homologados se podrán instalar libremente en el servidor, previa comunicación al órgano de la Administración con competencia en la gestión administrativa de juego.

Artículo 217. *Actualización o modificación de los modelos de las máquinas de juego basadas en el uso de servidores y de los juegos que se instalen en éstas.*

1. La actualización o la modificación de los modelos de las máquinas de juego que oferten juegos alojados en un servidor o de los sistemas técnicos de interconexión homologados e inscritos requerirán la tramitación de un nuevo procedimiento de homologación e inscripción, de acuerdo con lo establecido en el Capítulo VIII.

Artículo 218. *Control de la Administración.*

1. A los efectos de asegurar la transparencia y viabilidad del juego desarrollado mediante máquinas de juego basadas en el uso de servidores, el sistema de juego deberá garantizar el registro de la información y de las operaciones que se generen durante un periodo de cuatro años.
2. El sistema de juego deberá, así mismo, permitir a los órganos de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego y en tributos sobre el juego monitorizar el sistema informático de gestión y control del juego, a través del establecimiento de mecanismos de comunicación seguros proporcionados por el operador, pudiendo realizar consultas de la información registrada en el sistema de juego, con garantías de seguridad y privacidad, debiendo estar disponible, al menos, desde la apertura hasta el cierre de cada sesión o jornada en cada establecimiento.



3. Además, el sistema de juego deberá permitir su bloqueo, mediante resolución dictada por el órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego, en el supuesto de advertirse graves irregularidades en la gestión del juego.

Subsección 6ª. Inspección técnica de máquinas de juego de tipo B y de tipo C y sus condiciones de funcionamiento

Artículo 219. Entidades y laboratorios de inspección.

La inspección técnica de las máquinas de juego de tipo B y de tipo C se realizarán por las entidades y laboratorios autorizados para la inspección por el órgano competente en materia de juego, de acuerdo con los artículos 341 y siguientes del presente Reglamento.

Artículo 220. Inspección técnica periódica.

1. Las máquinas de juego de tipo B y de tipo C deberán someterse a inspección técnica, a los cuatro años de la autorización de explotación de la máquina.

2. Las sucesivas inspecciones de cada máquina se realizarán, igualmente, cada cuatro años, a contar desde el 31 de diciembre del año de su renovación.

3. Las máquinas de juego que hayan estado instaladas y en explotación fuera de la Comunidad Autónoma de Aragón, con carácter previo a su instalación, se someterán a inspección técnica.

4. La inspección técnica de las máquinas de juego se realizará por la entidad o laboratorio autorizado dentro del trimestre siguiente al año que finalice la vigencia de la inspección de la máquina de juego.

Artículo 221. Vigencia de la inspección técnica.

La inspección técnica de cada máquina tendrá una vigencia de cuatro años, a partir del 31 de diciembre del año de su renovación.

Artículo 222. Plazo para solicitar la inspección.

1. La empresa operadora titular de la máquina de tipo B o de tipo C, deberá preparar el listado de sus máquinas y solicitar la inspección a una entidad o laboratorio autorizado antes del 1 de diciembre del año anterior al que corresponda realizar la inspección, de acuerdo con los plazos del artículo 220 del presente Reglamento.

2. Corresponde a la empresa operadora concertar fecha y hora de inspección técnica con la entidad o laboratorio de inspección.

3. Las entidades o laboratorios de inspección podrán comunicar a la empresa operadora el límite para llevar a cabo la inspección técnica obligatoria.

Artículo 223. Práctica de la inspección.

1. Las inspecciones técnicas de las máquinas deberán verificar que cumplen con los requisitos técnicos de homologación establecidos para cada máquina y que su funcionamiento es conforme a la normativa vigente.

2. La actuación de comprobación de la entidad o laboratorio autorizado para la inspección de la máquina de juego verificará el cumplimiento, como mínimo, de las

prescripciones técnicas que resulten de aplicación a cada modelo de máquina objeto de inspección.

3. La inspección de la máquina podrá llevarse a cabo en el establecimiento donde se halle instalada o en el almacén de la empresa operadora, en su caso, y excepcionalmente en las dependencias del laboratorio de inspección, cuando los defectos detectados en la máquina no permitan que ésta se pueda realizar en las instalaciones de la empresa titular de la máquina. En cualquier caso, deberá estar presente un representante de la empresa operadora titular de la máquina a inspeccionar, pudiendo asistir los funcionarios integrados en la Inspección de juego.

4. Las inspecciones se realizarán preferentemente mediante la utilización de métodos que no impliquen la utilización de dinero de curso legal, salvo que no fuera posible y la entidad o laboratorio de inspección considerare preciso la utilización de dinero de curso legal para la correcta inspección, en cuyo caso éste será facilitado por la empresa operadora titular de la máquina de juego a inspeccionar, haciéndose constar en el Informe del laboratorio.

5. Si durante las labores de inspección de la máquina concediera premios, éstos serán entregados al representante de la empresa operadora.

Artículo 224. Resultado de la inspección y contenido mínimo del Informe técnico.

1. Una vez realizada la inspección, la entidad o laboratorio de inspección emitirá un Informe técnico, con el resultado de la inspección.

2. Una copia del informe técnico se entregará a la empresa de la máquina, objeto de inspección, y lo conservará la entidad o el laboratorio de inspección, para su archivo.

3. El informe técnico deberá estar firmado por el inspector o inspectores que lo realicen y contener, como mínimo, la siguiente información:

a) Denominación, razón social, número de inscripción de la entidad o laboratorio de inspección en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón e identificación del inspector o inspectores que realizan y suscriben la inspección.

b) Denominación, razón social, número de inscripción de la empresa operadora titular de la autorización de explotación de la máquina de juego inspeccionada e identificación de su representante.

c) Datos de la máquina objeto de inspección, que incluirá, como mínimo, el tipo de máquina, modelo y número de inscripción en Registro de modelos, fabricante, número de inscripción en el Registro, serie, número de fabricación y número y fecha de la autorización de explotación.

d) Fecha de solicitud y fecha de realización de la inspección.

e) Contenido de la inspección, según el modelo de informe facilitado por el órgano competente en gestión administrativa del juego.

f) Resultado de la inspección: favorable o desfavorable y observaciones, en su caso, certificado por la entidad o laboratorio inspector.

g) Periodo de validez de la inspección y fecha en la que corresponde realizar la próxima inspección.

4. La entidad o laboratorio autorizado remitirá al órgano competente en materia de juego el listado de las máquinas de juego inspeccionadas, con indicación, como mínimo, de la siguiente información:

a) Fecha de la solicitud de inspección por la empresa operadora.



- b) Empresa operadora titular, con su número de inscripción en el Registro General del Juego.
- c) Nombre del modelo de máquina, serie y número de fabricación de la máquina inspeccionada.
- d) Número de la autorización de explotación y número de puestos de la máquina.
- e) Entradas y salidas de los contadores y porcentaje de devolución de premios.
- f) Memoria, con indicación del Checksum.
- g) Fecha de la inspección, número de informe, número de certificado y resultado.

Artículo 225. *Distintivo de inspección.*

1. Si la inspección es favorable, la entidad o laboratorio colocará un distintivo adhesivo, fácilmente visible, adherido en la parte frontal o en la parte alta del lateral de la máquina de juego, que acredite que la inspección ha sido realizada y que es conforme a la normativa de juego.
2. El distintivo será conforme al modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón y se hará constar la fecha de la inspección y la fecha de la próxima inspección obligatoria.
3. El distintivo permanecerá adherido a la máquina y no podrá ser retirado, salvo por la inspección realizada por las entidades o laboratorios autorizados, constituyendo, en caso contrario, una infracción tipificada en el artículo 41 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

Artículo 226. *Defectos.*

1. Los defectos detectados en la inspección de las máquinas de juego se calificarán de leves o graves.
2. Se considera defecto leve, aquel que, no afectando a los parámetros del programa de juego, supongan incumplimientos de la normativa, en cuanto a los dispositivos auxiliares de la máquina.
3. Se considera defecto grave, aquel que afecta al programa de juego, el precio de la partida, el porcentaje de devolución, la velocidad de la partida, el plan de ganancias u otras condiciones inherentes al desarrollo del juego.

Artículo 227. *Defectos leves.*

1. Cuando el defecto sea considerado leve, la máquina podrá seguir en explotación y la entidad o laboratorio autorizado concederá a la empresa operadora titular de la máquina un plazo de dos días hábiles, contados a partir de la fecha de la inspección para su subsanación. Excepcionalmente podrá ampliarse dicho plazo a cinco días hábiles, previa comunicación, al órgano competente en materia de juego, de los motivos que justifiquen dicha ampliación.
2. Transcurrido el plazo señalado en el párrafo anterior, sin que el titular de la empresa operadora haya subsanado la máquina de juego, el órgano competente en materia de juego, a través de los funcionarios integrados en la Inspección de juego, podrá desconectarla quedando fuera de servicio, indicando dicha circunstancia, mediante la colocación de una etiqueta de “fuera de servicio”, cuyas características serán las indicadas en el modelo oficial.

Artículo 228. *Defectos graves.*

1. Cuando el defecto sea considerado grave, la entidad o laboratorio autorizado dará traslado a los funcionarios integrados en la Inspección de juego para que, previa audiencia a la empresa operadora, procedan, en su caso, a desconectar la máquina de

juego, quedando “fuera de servicio”. Esta circunstancia se indicará mediante una etiqueta de inhabilitación de uso, según el modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

2. La entidad o laboratorio autorizado comunicará inmediatamente al órgano competente en materia de juego y a los funcionarios integrados en la Inspección de juego el contenido del Informe técnico desfavorable y concederá a la empresa operadora un plazo de 10 días hábiles, a partir de la fecha de inspección, para subsanar los defectos graves señalados en el Informe técnico, todo ello sin perjuicio de la posible incoación del procedimiento sancionador correspondiente.

3. Subsanado el defecto, la empresa operadora lo pondrá en conocimiento de la entidad o laboratorio de inspección, la cual deberá girar nueva inspección de verificación, dentro de los siguientes 3 días. Transcurrido dicho plazo sin que la citada inspección se haya realizado por el laboratorio, la máquina podrá ser puesta en funcionamiento por la empresa operadora, previa justificación por el laboratorio de los motivos del retraso, en cualquier caso, la nueva inspección técnica de verificación no podrá superar los diez días.

4. Verificado por la entidad o el laboratorio de inspección que los defectos graves detectados han sido subsanados, emitirá Informe favorable durante la inspección y los funcionarios integrados en la Inspección de juego retirarán en un plazo máximo de 2 días el distintivo indicado en el apartado primero de este artículo, colocando la entidad o laboratorio nuevo distintivo de conformidad, según modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.

Artículo 229. *Inspección técnica de oficio.*

1. Cuando como consecuencia de una denuncia o actuación de control e inspección de juego existan indicios razonables que exijan la inspección técnica de una máquina de juego, el órgano competente en materia de juego podrá instar la realización de una inspección técnica por una entidad o laboratorio autorizado, en coordinación con los funcionarios integrados en la Inspección de juego.

El informe técnico incluirá el contenido del artículo 224.3, a excepción del apartado g).

2. En caso de detectarse algún defecto leve o grave se estará a lo dispuesto en los artículos 227 y 228 respectivamente.

3. El pago de dicha inspección será a cargo de la empresa operadora titular de la máquina inspeccionada, cuando se confirmen los hechos denunciados o detectados por la inspección de juego.

4. La selección de la entidad o laboratorio autorizado se realizará conforme a la normativa reguladora de contratos del sector público.

Artículo 230. *Documentación incorporada a las máquinas.*

1. Todas las máquinas de juego, comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento, que se encuentren en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas, en la parte frontal o lateral de la máquina, y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, reguladas en el artículo 236 del presente Reglamento.

b) La autorización de explotación debidamente protegida del deterioro, en el caso de las máquinas de tipo B y C y la comunicación de emplazamiento en el caso de las máquinas de tipo A.



- c) El distintivo acreditativo del pago de los tributos del juego en el caso de las máquinas de tipo B y C.
- d) El distintivo de la última inspección técnica realizada, en su caso.

Artículo 231. Condiciones de funcionamiento de las máquinas de juego.

1. Las máquinas de juego deberán estar en funcionamiento durante todo el horario autorizado para el establecimiento en que se hallen instaladas, excepto en caso de avería.

2. Las máquinas de juego deberán estar en todo momento a disposición de las personas jugadoras en perfecto estado de uso, seguridad y limpieza.

3. Los titulares de establecimientos autorizados para la explotación de máquinas no estarán obligados a reservar su uso a los jugadores que lo soliciten.

4. Sin perjuicio de lo dispuesto en el régimen sancionador, la empresa operadora y el titular del local donde estén instaladas las máquinas de juego responderán solidariamente de su mal uso o funcionamiento, salvo que éste se deba a un defecto de fabricación o sea atribuible a uno solo de aquéllos.

Se entiende que hay mal uso de la máquina cuando el responsable, los empleados de la empresa operadora y/o el titular del establecimiento deliberada y voluntariamente dejen sin funcionamiento una máquina de juego, con la voluntad de provocar la apariencia de avería, desconectando la máquina.

5. Al finalizar el horario de funcionamiento del local las máquinas serán apagadas.

Artículo 232. Fallos y averías de las máquinas de juego.

1. Los fallos en el funcionamiento de las máquinas de juego instaladas en los locales de juego, advertidos mediante avisos o incidencias en sus visualizadores, pantallas o demás elementos no sustanciales serán subsanados en el acto.

No obstante, si el fallo se produjera en un establecimiento autorizado distinto a un local de juego, la persona encargada del local lo comunicará inmediatamente a la empresa operadora y procederá a la desconexión de la máquina.

2. Las averías de la máquina de juego que conlleven cambio, modificación, reparación o manipulación de alguno de los elementos sustanciales de las características de las máquinas de juego o del modelo (programa de juego, porcentaje de devolución, plan de ganancias, velocidad de partida y precio de partida) únicamente podrán realizarse por las empresas inscritas específicamente para dichas operaciones en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

Las averías de los contadores de las máquinas de juego serán reparadas conforme con lo dispuesto en la normativa sobre metrología.

Detectada la avería, la máquina será desconectada por la empresa operadora, colocando la indicación de “fuera de servicio”, comunicando la empresa operadora la avería al órgano competente en materia de juego, según el modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón. Subsanada la avería, lo comunicará, igualmente, al referido órgano administrativo, según el modelo normalizado.

3. Cuando por fallo mecánico la máquina de juego no abonase el premio obtenido, el titular del establecimiento o el personal a su servicio, estará obligado a abonar el mismo en el acto, o la diferencia que falte para completarlo. No podrá reanudarse el juego en tanto no se haya subsanado el motivo que justifica el impago.

Artículo 233. *Prohibiciones.*

1. A las empresas operadoras de las máquinas de juego, al titular del establecimiento donde se hallen instaladas y al personal a su servicio les queda prohibido, por sí o a través de terceros:

- a) Usar las máquinas de los tipos B y C, en calidad de jugadores.
- b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.
- c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas de tipo B y C u otros elementos de juego impedirán su uso a los menores de edad.

También impedirán su uso a todas aquellas personas que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar, con síntomas de enajenación mental o limitación de sus capacidades volitivas, a quienes maltraten o manipulen las máquinas en su manejo o existan sospechas fundadas de que así pudieran hacerlo.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el responsable de la máquina de juego podrá invitar a abandonar el establecimiento a las personas que, aun no teniendo antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden del local o cometan irregularidades en la práctica del juego en las máquinas, cualquiera que sea su naturaleza de unas y otras. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato al órgano competente en materia de juego.

SECCIÓN 3ª. EMPRESAS DE MAQUINAS DE JUEGO. REGIMEN DE AUTORIZACION

Artículo 234. *Definición y tipos de empresas del juego de máquinas de juego.*

1. A los efectos de este Reglamento:

a) Empresas fabricantes: son todas aquellas personas físicas o entidades mercantiles que tengan por objeto la fabricación o importación de máquinas de juego o de material de juego.

La importación de máquinas o material de juego deberá ajustarse a lo dispuesto en la normativa general sobre comercio exterior.

La fabricación, comercialización y distribución de máquinas recreativas y de azar deberá atenerse a las disposiciones del presente Reglamento, disposiciones de desarrollo y demás normas generales vigentes.

b) Empresas operadoras: son todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas, tengan por objeto la explotación de máquinas de juego de tipo B y C.

c) Empresas gestoras de máquinas: son todas aquellas personas físicas o jurídicas que tengan por objeto la explotación de máquinas de tipo A en establecimientos autorizados.

d) Empresarios de salones recreativos: son todas aquellas personas físicas o jurídicas tengan por objeto la explotación de salones recreativos.

e) Empresarios de salón: son todas aquellas personas físicas o jurídicas que tengan por objeto la explotación de salones de juego.

f) Empresas comercializadoras y distribuidoras: son todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dediquen a la compra, venta y distribución de máquinas de juego o de otro material de juego.

g) Empresas de servicios técnicos: son todas aquellas personas físicas o jurídicas que realicen tareas de reparación y mantenimiento de máquinas de juego o de otro material de juego.



h) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: son todas aquellas personas físicas o jurídicas que realizan servicios de interconexión entre locales de juego.

2. Las empresas de juego de máquinas recreativas deberán inscribirse en el Registro General de juego de acuerdo con los procedimientos establecidos en el presente Reglamento.

Artículo 235. Requisitos específicos de las empresas de máquinas de juego para su inscripción en el Registro General del Juego de Aragón.

Las empresas de máquinas de juego que pretendan su inscripción en el Registro General del Juego para la realización de las actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos, instalación y explotación de máquinas de juego y de azar y prestadoras de servicios de interconexión, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tratándose de entidades mercantiles deberán de constituirse bajo la forma de sociedad de responsabilidad limitada o anónima, debiendo estar su capital totalmente desembolsado y dividido en participaciones o acciones nominativas y tener como objeto social exclusivo, en su caso, la fabricación y/o explotación de máquinas recreativas o de azar y/o salones de juego y/o de cualquier otra actividad que tenga relación con las reseñadas actividades de máquinas de juego y sea anejo o complementario de la mismas, siempre que estuvieran autorizadas por la legislación del juego vigente.

b) Los accionistas o partícipes de las entidades mercantiles, así como las personas que ostenten el cargo de administrador o sean miembros de los órganos de gobierno colegiados no deberán encontrarse en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) La sociedad tendrá que constituir la fianza según se establece en el artículo 38 de este Reglamento previamente a su inscripción en el Registro General del Juego, por los importes que se indican:

- Empresas fabricantes, comercializadoras y distribuidoras de máquinas de tipo B o de tipo C: 30.000 euros.
- Empresas operadoras de máquinas de tipo B: 30.000 euros, salvo en los supuestos establecidos en el apartado g) de este artículo.
- Empresas operadoras de máquinas de tipo C: 60.000 euros, salvo en los supuestos establecidos en el apartado g) de este artículo.
- Empresas de servicio técnico y fabricantes de material de juego: 6.000 euros.
- Empresas de prestación de servicios de interconexión: 30.000 euros.
- Empresas titulares de salones de juego: 30.000 euros.

d) Las empresas de juego operadoras de máquinas de tipo B vendrán obligadas a constituir, además de la fianza indicada anteriormente, fianzas adicionales en función del número de máquinas de las que sean titulares, de acuerdo con la siguiente escala:

- Hasta 25 máquinas: 15.000 euros.
- Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.
- Hasta 75 máquinas: 45.000 euros.
- Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

Estas fianzas se duplicarán para el caso de las máquinas de tipo C, aunque la Administración podrá exigir fianzas adicionales para cubrir la cuantía de los premios de las máquinas de tipo C.

e) Las empresas fabricantes, comercializadoras, distribuidoras, operadoras, de servicios técnicos de máquinas de tipo A, así como las empresas titulares de salones recreativos están exentos de la constitución de las fianzas previstas en este Reglamento.

f) Las empresas habrán de cumplir todos y cada uno de los requisitos que determina el presente Reglamento y facilitar, al órgano competente en materia de juego, la información que éste le recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

g) Las empresas titulares de casinos, salones de juego y salas de bingo tendrán la consideración de empresas operadoras de máquinas de juego respecto de los aparatos que exploten directamente en sus locales, estando obligadas a depositar respecto a la explotación de máquinas únicamente las fianzas adicionales a que hace referencia el apartado d) anterior.

SECCIÓN 4ª. REGIMEN DE IDENTIFICACIÓN, EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

Subsección 1ª. Identificación de las máquinas

Artículo 236. Marcas de fábrica.

1. Sin perjuicio de lo establecido por las disposiciones de aplicación de las directivas europeas, y con el fin de su identificación, con carácter previo a su comercialización, el fabricante o importador deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble, abreviada y visible, en una placa adosada al mueble, un código expresivo de los siguientes datos:

- a) Número de inscripción del fabricante en el Registro General del Juego.
- b) Número de inscripción del modelo en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.
- c) Serie y número de fabricación.

2. Asimismo, los circuitos integrados o la memoria, que almacenan el programa de juego de las máquinas de tipo B y C deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y del modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

3. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este requisito no será exigible para las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo y Turquía.

Artículo 237. Certificado de fabricación.

1. El certificado de fabricación es el documento que, emitido por los fabricantes debidamente inscritos en el Registro General del Juego, sirve para obtener la preceptiva autorización de explotación y para acreditar la correspondencia de cada máquina concreta con un modelo homologado.

2. El certificado de fabricación deberá recoger, al menos, los siguientes datos:

- a) Nombre o razón social de la empresa fabricante, su Número de Identificación Fiscal y del número de inscripción en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.
- b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro General del Juego, serie y número de fabricación de la máquina, así como indicación de los puestos de juego que posea, en caso de ser multipuesto.
- c) Fecha de fabricación de la máquina.
- d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.
- e) Fecha de transmisión de la máquina a la empresa comercializadora u operadora.
- f) Precio de la partida y premios a entregar por la máquina.

3. Corresponde al fabricante responder de que la máquina está fabricada conforme a lo exigido por la normativa aplicable en la Comunidad Autónoma de Aragón.



Subsección 2ª. Régimen de explotación de máquinas de tipo B y C

Artículo 238. Autorización de explotación.

1. La explotación de una máquina de juego de tipo B o C requerirá la previa obtención de la autorización de explotación.
2. La autorización de explotación es el documento administrativo que ampara en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, la legalidad individualizada de una específica máquina de juego de tipo B o C, en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en el Registro General del Juego y a la titularidad de la misma.
3. La autorización de explotación acompañará a la máquina en todos sus traslados e instalaciones y reflejará los distintos cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar, así como las renovaciones, los cambios de ámbito territorial o las bajas de dicha máquina.
4. La autorización de explotación se solicitará por la empresa operadora titular de la máquina, ante el órgano competente en materia de juego, junto con la siguiente documentación:
 - a) Certificado del fabricante o importador de la máquina de juego.
 - b) Justificante de ingreso de los tributos sobre el juego que grava las máquinas de tipo B y las máquinas de tipo C, salvo en el procedimiento de canje fiscal previsto en el presente Reglamento.
 - c) Justificante de ingreso de la tasa de explotación de máquinas de juego.

Artículo 239. Otorgamiento de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación se otorgará, previas las comprobaciones oportunas, en el plazo máximo de tres meses.
2. En la autorización de explotación se consignarán, junto con los datos contenidos en el certificado de fabricación, la diligencia del órgano competente, con los siguientes datos:
 - a) Nombre de la empresa operadora titular, su Código de Identificación Fiscal o documento equivalente emitido por un Estado miembro de la Unión Europea y número de inscripción en el Registro General del Juego.
 - b) Número de autorización de explotación de la máquina que será correlativo.
 - c) Fecha de la autorización y plazo de validez.
 - d) Número del modelo del Registro General del Juego.
 - e) Nombre del modelo, serie y número del contador.
3. La autorización de explotación se comunicará al órgano competente en la gestión de tributos sobre el juego y se notificará a la empresa operadora para la colocación en la máquina de una copia de la misma.

Artículo 240. Vigencia de la autorización de explotación de las máquinas de juego.

1. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia de cinco años, a partir de la fecha de su otorgamiento, manteniéndose su vigencia, aunque la misma sean objeto de transmisión.
2. La autorización de explotación podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, siempre que el modelo al que corresponda cumpla los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de la renovación.

La solicitud de renovación deberá acompañarse de la petición de informe de inspección, remitido a entidad, laboratorio o personal autorizado por el órgano competente en materia de juego que acredite que el funcionamiento de la máquina se ajusta a los requisitos exigidos para su homologación y demás previstos en la normativa vigente al tiempo de la renovación, aportándose el informe de inspección una vez que se haya realizado, sin perjuicio de que el órgano competente en materia de juego pueda acordar, en cualquier momento, la realización de inspecciones respecto a las máquinas autorizadas.

3. Finalizado el plazo de validez de la autorización sin que la empresa operadora haya solicitado su renovación, el órgano administrativo procederá de oficio a la baja de la máquina, debiendo aportar su titular la documentación prevista en el artículo 242 del presente Reglamento.

Artículo 241. Extinción de la autorización de explotación.

La autorización de explotación se extinguirá en los siguientes casos:

- a) Por la expiración de su período de vigencia, sin haber solicitado su renovación.
- b) Por cancelación de la inscripción en el Registro General del Juego de la empresa operadora titular de la autorización, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.
- c) Por voluntad de la empresa operadora titular de la autorización, manifestada por escrito ante el órgano competente materia de juego.
- d) Por la transmisión de la autorización de explotación sin haberse obtenido previamente la correspondiente autorización en las condiciones y con los requisitos reglamentariamente establecidos, sin perjuicio de las consecuencias de índole sancionadora a que hubiere lugar.
- e) Por traslado de las máquinas a otras Comunidades Autónomas.
- f) Por sanción consistente en la revocación de la autorización.
- g) Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresado en las solicitudes o en los documentos aportados por éstas.
- h) Por revocación de la autorización de explotación de la máquina.
- i) Por la cancelación de la inscripción del modelo correspondiente en el Registro General del Juego.
- j) Por el transcurso de seis meses desde el fallecimiento de la persona física constituida como empresa operadora, en caso de transmisiones «mortis causa», sin que el heredero o herederos se hubieran constituido en empresa operadora o hubieran transmitido las máquinas a otra empresa operadora.
- k) Por impago de los tributos aparejados a la explotación de la máquina.

Artículo 242. Baja definitiva de las máquinas.

1. La empresa operadora podrá solicitar, a efectos administrativos, la baja definitiva de la explotación de la máquina, acompañando los siguientes documentos:

- a) La autorización de explotación de la máquina.
- b) Declaración responsable que acredite la inutilización, desguace o destrucción de la máquina sustituida o bien su depósito con estos últimos fines, según el modelo facilitado por el órgano competente en gestión administrativa del juego.
- c) Ejemplar de la comunicación de emplazamiento correspondiente a la empresa operadora.
- d) Justificante de ingreso de la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.



e) Certificación suscrita por el órgano de inspección que indique la lectura final de contadores antes de la desconexión de la máquina, indicando expresamente como mínimo el número de identificación del contador y el total de entradas y salidas registradas en el mismo. Realizadas las comprobaciones pertinentes, el órgano competente en materia de juego devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con la diligencia de baja a todos los efectos, previa comprobación de que dicha máquina se encuentra al corriente de pago de los tributos sobre el juego, en el plazo máximo de tres meses.

Artículo 243. Suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación.

1. La empresa operadora titular de la máquina de juego podrá solicitar la suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación, siempre que su autorización de explotación esté vigente.

La solicitud se deberá presentar ante el órgano competente en materia de juego, junto con la autorización de explotación e implicará la reserva del puesto de juego por un período de seis meses, junto con la oportuna comunicación de emplazamiento a almacén.

Exclusivamente, y sin perjuicio de las comprobaciones que el órgano competente en materia de juego efectúe de oficio, en los casos en los que, por razones de fuerza mayor, resulte imposible aportar el ejemplar de la autorización de instalación que obra en poder del establecimiento, las empresas operadoras deberán formular declaración responsable de los hechos que motiven la imposibilidad de aportar esta documentación, a los efectos de la tramitación de la solicitud

2. En tanto exista reserva de puesto de juego, la empresa operadora deberá entregar un ejemplar de la autorización de instalación y un ejemplar de la comunicación de emplazamiento de la máquina declarada en suspensión temporal voluntaria al titular del establecimiento.

3. En ningún caso podrá admitirse más de una reserva de puesto en los establecimientos de hostelería que tengan autorizadas dos máquinas recreativas de tipo B o dos reservas de puesto en los establecimientos que tengan autorizadas tres máquinas recreativas de tipo B, salvo autorización expresa del titular del referido establecimiento.

4. Durante el tiempo en que una máquina de juego puede permanecer administrativamente en situación de suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación, la empresa titular de la misma deberá formalizar la solicitud de levantamiento de la suspensión temporal de la autorización de explotación ante el órgano administrativo competente en materia de juego, o en caso contrario, su baja definitiva.

5. La suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación no afectará a su validez de cinco años, ni a las fianzas que hayan constituido las empresas.

6. Las empresas operadoras de máquinas de juego podrán solicitar la suspensión temporal voluntaria como máximo del diez por ciento del total de su parque de máquinas. Las empresas que cuenten con menos de diez máquinas de juego en explotación podrán solicitar la suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación de una máquina de juego.

Artículo 244. *Transmisión de las máquinas.*

1. Las empresas operadoras que pretendan la transmisión de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, deberán figurar inscritas en el Registro General del Juego.

2. Asimismo, la empresa adquirente deberá hallarse inscrita en el Registro General del Juego, encontrarse al corriente de las obligaciones tributarias sobre el juego y contar con las fianzas necesarias para garantizar las nuevas autorizaciones, salvo lo exceptuado en el apartado quinto del presente artículo.

3. La empresa adquirente solicitará la transmisión al órgano competente en materia de juego, acompañando la siguiente documentación:

- a) Título de transmisión, mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, con la firma de sus representantes legales reconocidas por entidad bancaria, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón.
- b) La autorización de explotación correspondientes a la máquina.
- c) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. Examinada la documentación y realizadas las comprobaciones pertinentes, entre las que se encontrará la verificación de encontrarse al corriente de pago de los tributos sobre el juego, el citado órgano efectuará el diligenciado y sellado de las autorizaciones de explotación con los nuevos datos de la empresa operadora propietaria.

5. En el caso de transmisión de las máquinas adquiridas «mortis causa» no será necesario que el heredero o herederos tengan la condición de empresa operadora siempre que se realice por éstos a favor de una empresa operadora inscrita en el Registro General del Juego que tenga debidamente constituidas y actualizadas las fianzas correspondientes. Dicha transmisión habrá de efectuarse en el plazo de seis meses a contar desde la fecha de fallecimiento.

Artículo 245. *Traslado de máquinas.*

1. Las máquinas procedentes de otra Comunidad Autónoma deberán reunir todos los requisitos y condiciones fijadas por la legislación de juego de Aragón, debiendo sus titulares acreditar el pago de los tributos sobre el juego exigibles.

2. La empresa operadora que deberá encontrarse inscrita en el Registro General del Juego de Aragón, solicitará al órgano competente en materia de juego la autorización de explotación, aportando el diligenciado de traslado otorgado por la Administración autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.

3. Igualmente, las empresas operadoras reguladas por el presente Reglamento podrán solicitar el traslado de máquinas de juego a otra Comunidad Autónoma, siempre que estén al corriente del pago de los tributos sobre el juego, mediante el procedimiento descrito en este artículo. El órgano competente en materia de juego devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con el diligenciado y sellado en el que conste la validez de dicho traslado.

Artículo 246. *Canje de máquinas de tipo B y C.*

1. Las empresas operadoras podrán solicitar una nueva autorización de explotación de una máquina de tipo B o C de la que sea titular y cuyo modelo se encuentre inscrito en



el Registro General del Juego, al amparo de la baja definitiva de otra máquina del mismo tipo y características efectuada dentro del mismo ejercicio fiscal y ámbito territorial, para su sustitución a efectos fiscales, mediante los procedimientos descritos en los artículos 238 y 242, relativos al alta y a la baja de autorizaciones de explotación.

2. Las empresas operadoras para efectuar el canje de una máquina de tipo B y C deberán aportar:

- a) Los ejemplares de la autorización de explotación que se encuentren en poder de la empresa operadora de la máquina que se va a dar de baja.
- b) Declaración responsable que acredite la inutilización, desguace o destrucción de la máquina sustituida o bien su depósito con estos últimos fines, según modelo normalizado disponible en la sede electrónica del Gobierno de Aragón.
- c) La comunicación de emplazamiento de la máquina que se va a dar de baja que se encuentre en poder de la empresa operadora.
- d) La autorización de explotación de la máquina que va a ser alta, acompañada del certificado de fabricación.
- e) Los ejemplares de comunicación de emplazamiento de la máquina que se va a dar de alta debidamente cumplimentados.
- f) El justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

3. El órgano que gestione las competencias en materia fiscal sobre el juego emitirá, con carácter previo, la autorización preceptiva sobre la idoneidad o no del canje fiscal, debiendo estar la máquina que se pretende dar de baja al corriente de pago de los tributos sobre el juego.

Artículo 247. Sustitución del juego en máquinas de tipo B y C con señal de vídeo e incorporación de juegos alojados en servidor.

1. La empresa operadora que explote máquinas de tipo B y C con señal de vídeo podrá solicitar ante el órgano competente en materia de juego, la incorporación de juegos o sustitución del juego en la máquina con señal de vídeo cuando concurran, con carácter acumulativo, los siguientes requisitos y condiciones:

- a) Se incorpore un nuevo juego a instalar en la máquina, previamente homologado e inscrito en el Registro General del Juego.
- b) Cuando exista identidad entre la empresa fabricante de la máquina y la actualizadora del nuevo juego a instalar.

2. El fabricante deberá garantizar que no existe posibilidad de escritura o de alteración por parte de la persona usuaria independientemente del soporte que se utilice.

3. En el caso de que la empresa operadora desee incorporar nuevos juegos, ésta deberá presentar su solicitud acompañado del justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Subsección 3ª. Régimen de instalación

Artículo 248. Instalación de máquinas de tipo A o recreativas.

1. Las máquinas de tipo A podrán instalarse para su explotación comercial en:

- a) Salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.
- b) Locales y/o dependencias habilitadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo, centros de entretenimiento familiar, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

- c) Bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, discotecas, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos y análogos.
- d) Centros de ocio y diversión, boleras y salones de billar.
- e) Discotecas juveniles.

2. No podrán instalarse máquinas de tipo A o recreativas en los bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos análogos de los centros docentes de enseñanza infantil, primaria o secundaria.

Artículo 249. Instalación de máquinas de tipo B.

1. Las máquinas de tipo B.1, estén o no alojados los juegos en un servidor, podrán instalarse para su explotación comercial en:

- a) Bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos, discotecas, a excepción de las discotecas de juventud, y análogos.
- b) Zona de expedición y venta de alimentos de las estaciones de servicio.
- c) Zonas de bar, cafetería o restaurante acotadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo.
- d) Salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

2. Las máquinas de tipo B.2, B.3 y B.4 podrán instalarse para su explotación comercial en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, bien en la zona de recepción o en otras dependencias distintas de la sala del juego de bingo o de la sala principal del casino para no interferir el desarrollo del juego.

Las máquinas B.2, B.3 y B.4 deberán estar situadas de forma que para su uso sea requisito previo la identificación en el servicio de admisión del local.

3. Las máquinas de tipo B.1 no podrán instalarse en los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías y locales análogos:

- a) Ubicados en estaciones de ferrocarril y transporte público, aeropuertos, mercados, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público general o de paso.
- b) Ubicados en terrazas o zonas que sean de ocupación de vías públicas.
- c) De instalación temporal que se ubiquen en vías públicas o zonas de recreo.
- d) Específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.
- e) De centros docentes de enseñanza infantil, primaria o secundaria.

Artículo 250. Instalación de máquinas de tipo C.

1. Las máquinas tipo C o de azar únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego.

2. Las salas donde se hallen instaladas estas máquinas deberán contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto del casino. No obstante, cuando las máquinas de tipo C se hallen instaladas en la antesala principal, no será preceptiva la exigencia de tarjeta de entrada para acceder a dicha antesala, si bien existirá un servicio de control y vigilancia específico que requerirá la presentación del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente para impedir la entrada a todas aquellas personas que lo tuvieran prohibido.



Artículo 251. *Número máximo de máquinas y, en su caso, de puestos a instalar.*

1. El número máximo de máquinas a instalar en cada establecimiento será:

a) En las zonas acotadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo, una máquina de tipo A o B.1 por cada cinco metros cuadrados de superficie útil del espacio habilitado, con un máximo de tres máquinas.

En el caso de máquinas de tipo B.1 para la instalación de la tercera máquina, será precisa la coincidencia de titularidad de la empresa operadora de las máquinas ya emplazadas.

b) En los centros de entretenimiento familiar, parques de atracciones, recintos feriales o similares una máquina de tipo A por cada 10 metros cuadrados de superficie útil, con un máximo de seis máquinas de tipo A.

c) En los centros de ocio y diversión, boleras y salones de billar, una máquina de tipo A por cada 10 metros cuadrados de superficie útil.

d) En los bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos, discotecas, a excepción de las discotecas de juventud, y análogos, y en las zonas de expedición y venta de alimentos de las estaciones de servicio, un máximo de dos puestos de juego de máquinas de tipo B.1.

No obstante, lo dispuesto en el apartado anterior, cuando exista un acuerdo entre el titular de un establecimiento y una empresa gestora de máquinas de tipo A, podrán instalar un puesto adicional, comunicándolo previamente al órgano competente en materia de juego.

En ningún caso será posible la autorización de máquinas multipuesto de más de dos jugadores en los citados establecimientos.

e) En los salones recreativos y de juego: el número de máquinas que determine la correspondiente autorización de funcionamiento, en función de la superficie útil y del aforo urbanístico del local, en las condiciones y con los requisitos señalados en este Reglamento y teniendo en cuenta que:

- El número máximo de máquinas a instalar será de una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil del local.
- Los salones de juego deberán tener instaladas un mínimo de tres máquinas de tipo B, siempre que, al menos, conlleve la instalación de quince puestos de juego.
- El número máximo de máquinas de tipo B.3 no podrá superar los seis puestos de juego.

f) En las salas de bingo: el número total de máquinas de tipo B.1, B.2 o B.4 instaladas será de una por cada veinticinco plazas de aforo urbanístico.

El número máximo de máquinas de tipo B.3 a instalar será en las salas de primera categoría de hasta sesenta máquinas, en las salas de segunda categoría de hasta treinta máquinas y en las salas de tercera categoría de hasta quince máquinas de tipo B.3.

g) En los casinos de juego el número máximo de máquinas de tipo B.3 no podrá exceder de seis puestos de juego.

2. Se entiende por superficie útil la superficie accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público destinada a juego en sentido estricto, excluyéndose, a estos efectos, la superficie de servicios, barras y los mostradores y dependencias internas.

3. Las máquinas que se instalen no se podrán colocar en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

4. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se considerarán, a estos efectos, el mostrador del bar, las mesas y los objetos de usos ajenos a este fin.

5. El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en los locales de juego se determinará por su normativa específica y en los demás establecimientos será el autorizado para los mismos.

6. En todo local en el que se practiquen juegos o apuestas, deberá figurar un ejemplar del presente Reglamento a disposición de los usuarios, si así lo solicitan. Así mismo, deberán figurar las hojas de reclamaciones recogidas en la normativa que rige para los locales de juego, ajustándose a lo dispuesto en la misma.

Artículo 252. *Autorización de instalación.*

1. La instalación de máquinas de tipo A no requiere autorización previa, siendo suficiente únicamente la comunicación al órgano competente conforme a lo establecido en el artículo 256.

2. La instalación de máquinas de tipo B y C, en los establecimientos autorizados requerirá la previa autorización de instalación por el órgano competente en materia de juego, para lo que el titular de estos establecimientos deberá previamente acordar con una empresa operadora su instalación y posterior explotación.

3. Corresponde a la empresa operadora interesada solicitar al órgano competente en materia de juego la autorización de instalación para las máquinas de tipo B y C, y en la cual constarán:

- a) Los datos del establecimiento y de su titular.
- b) Los datos de la empresa operadora titular de la máquina o máquinas a instalar.
- c) El número de máquinas a instalar.
- d) La fecha de la autorización.

4. Los titulares de los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo B.1 facilitarán a la empresa operadora los siguientes documentos:

- a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular, si se trata de persona física o el Código de Identificación Fiscal, si es persona jurídica.

Se admitirá la presentación de documento equivalente a los anteriores, nacional o emitido por un Estado miembro de la Unión Europea.

En caso de personas jurídicas, copia de la escritura de constitución de la sociedad y, en su caso, de sus modificaciones posteriores, debidamente inscrita en el Registro Mercantil, e identificación de sus socios y administradores, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros.

- b) Copia de la licencia municipal de funcionamiento.

En el supuesto de los establecimientos previstos en el artículo 251.1.a) de este Reglamento, cuando se esté tramitando una nueva apertura o un cambio de titularidad, podrá otorgarse autorización de instalación provisional, por un año, siempre que el titular del establecimiento acredite encontrarse en tramitación la licencia de funcionamiento. Estas autorizaciones podrán ser prorrogadas por períodos de un año, a instancia del solicitante, previa acreditación por éste de que la concesión de la licencia de funcionamiento no se encuentra paralizada por causas imputables al interesado.

- c) Declaración responsable de que el establecimiento no está incluido en alguno de los casos contemplados en el artículo 251.3 de este Reglamento.

- d) Declaración responsable firmada por el titular del establecimiento sobre la disponibilidad del local.

- e) Declaración emitida por el titular del establecimiento en la que exprese la voluntad de explotar máquinas recreativas de tipo B en su establecimiento, con una empresa operadora determinada.



La firma en dicha declaración deberá ir reconocida o averada por entidad bancaria y fechada por esta, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón.

No se admitirán acuerdos mutuos firmados con una antelación superior a un mes a la presentación de la solicitud de la autorización de instalación.

f) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

5. A la solicitud de instalación de máquinas de tipo B en los centros hoteleros y demás alojamientos de turismo se deberá adicionar:

a) Plano general de la planta del edificio o recinto en el que deberá constar la exigencia de local expresamente habilitado para la instalación de máquinas.

b) Plano de planta del local acotado en el que se expresará el lugar situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

6. Cuando en un local se vayan a instalar máquinas de diferentes empresas operadoras se solicitarán tantas autorizaciones de instalación como sean éstas, siendo el número de máquinas expresado en cada autorización el máximo que podrá explotar cada empresa operadora en el local de que se trate.

7. La instalación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería se autorizará, en todo caso, como una actividad complementaria de la actividad principal de estos locales.

8. No será precisa la obtención de autorización de instalación para el emplazamiento de máquinas de juego en los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego y locales de apuestas.

9. Con carácter general no será preciso aportar los documentos o datos a los que tenga acceso el órgano competente para resolver, cuando esto sea posible, siempre que el interesado autorice de forma expresa la consulta a la mencionada documentación o datos.

Artículo 253. Resolución y vigencia de la autorización de instalación.

1. Comprobada la solicitud y la documentación aportada por las partes solicitantes, el titular del órgano competente en materia de juego lo diligenciará sellará.

Una copia quedará en poder de la Administración, otra en poder de la empresa operadora y otra en poder del titular del local. Este último ejemplar deberá colocarse, debidamente protegido, en un lugar visible del local o custodiado por el titular o responsable del establecimiento y a disposición de los agentes de la autoridad.

2. Concedida la autorización de instalación, si el local es un establecimiento de hostelería quedará inscrito en Registro General del Juego, mediante la asignación del número de inscripción correspondiente.

3. La autorización de instalación tendrá una duración de cinco años, a partir de la fecha de su concesión, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas en este Reglamento.

4. Mientras la autorización de instalación esté vigente, no podrán instalarse máquinas de tipo B ni de tipo C en el local por distinta empresa operadora que las que figuren, en su caso, en las autorizaciones que se hayan concedido en cada local, salvo que no se

haya alcanzado el número máximo de máquinas establecido en el artículo 251 de este Reglamento, en cuyo caso deberá solicitarse nueva autorización, sin perjuicio de que se puedan sustituir las máquinas conservando la misma autorización de instalación, mediante la presentación ante el órgano competente en materia de juego de una comunicación de emplazamiento, en la forma descrita en el artículo 256 de este Reglamento.

5. El titular del local deberá solicitar nueva autorización de instalación de máquinas de juego a la dirección general competente en gestión administrativa, con una antelación máxima de tres meses y mínima de uno a la fecha de finalización del periodo de validez. La finalización del periodo de validez de esta autorización conllevará también la finalización del periodo de validez de las comunicaciones de emplazamiento del establecimiento que están amparadas en aquélla.

Artículo 254. *Cambios de titularidad.*

1. Durante la vigencia de la autorización de instalación, los cambios de titularidad que puedan producirse, tanto respecto de la persona que ostente los derechos de uso o explotación del local donde se encuentren instaladas las máquinas, como de las empresas operadoras titulares de dichas máquinas, serán causa de extinción de la autorización de instalación en vigor, salvo mutuo acuerdo.

2. Los cambios de titularidad de los establecimientos de hostelería precisarán una nueva inscripción en el Registro General del Juego. Dichos cambios deberán comunicarse en el plazo de un mes de producirse, mediante la presentación de los documentos que se especifican en el artículo 256.3 del presente Reglamento, pudiendo ser presentados por la empresa operadora o por el nuevo titular del establecimiento.

El órgano competente en materia de juego expedirá la autorización de instalación, conservándose el anterior periodo de validez.

Artículo 255. *Extinción y revocación de la autorización de instalación.*

1. La autorización de instalación se extinguirá en los siguientes casos:

- a) Por la expiración de su periodo de vigencia.
- b) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado mediante solicitud que será suscrita conjuntamente por los titulares o sus representantes, con el reconocimiento de la firma de ambos por la entidad bancaria, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón, que implicará la retirada simultánea de las máquinas.

No obstante lo anterior, la modificación del número de máquinas instaladas no conllevará la retirada simultánea de las mismas y la consiguiente extinción de la autorización de instalación si el titular de las máquinas de juego modifica la autorización de instalación mediante acuerdo mutuo entre las partes, previa comunicación al órgano competente en materia de juego, de la instalación o la retirada de la máquina o máquinas, mediante la presentación de la solicitud, para su modificación, diligenciado y sellado.

Igualmente, el ejemplar que obre en poder de la Administración se modificará, diligenciará y sellará en el sentido solicitado, junto con las correspondientes comunicaciones, en su caso.

2. El órgano competente en materia de juego podrá acordar la revocación de las autorizaciones de instalación, previa audiencia de los interesados, debiendo cesar, en consecuencia, la instalación de máquinas, por las siguientes causas:



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

b) Por pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes.

No obstante, en caso de producirse el cierre del local no se producirá la revocación de la autorización en tanto no transcurra el periodo de un año ininterrumpido, periodo que deberá ser acreditado mediante cualquier medio de prueba admitido en derecho.

c) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

d) Por cancelación de la inscripción de los titulares en el Registro General del Juego.

e) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación.

f) Por sentencia judicial firme que declare el desahucio del establecimiento.

Artículo 256. *Comunicación de emplazamiento.*

1. La comunicación de emplazamiento es el documento administrativo por el que una empresa gestora u operadora comunica la instalación y explotación de una máquina de tipo A, B y C específica de la que es titular en alguno de los establecimientos autorizados o en su almacén.

2. La empresa gestora de máquinas de tipo A deberá comunicar al órgano competente en materia de juego la instalación o retirada de la máquina en un plazo máximo de 48 horas a su nuevo emplazamiento.

3. La empresa operadora de máquinas de tipo B y C deberá comunicar la instalación o retirada de la máquina con una antelación de 48 horas, mediante la presentación de la solicitud debidamente cumplimentada y firmada por el representante legal de la empresa operadora o gestora. Un ejemplar será custodiado por el órgano competente en materia de juego y otro por la empresa.

4. El órgano competente en materia de juego diligenciará el citado documento anotando la fecha de alta, trámite sin el cual, la citada comunicación no amparará la instalación o retirada de la máquina.

5. Todo cambio de ubicación o traslado de máquina requerirá una nueva comunicación de emplazamiento, que dará lugar a la extinción del anterior. En caso contrario dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

CAPÍTULO VI. **APUESTAS**

SECCIÓN 1ª. Disposiciones Generales

Artículo 257. *Definiciones:*

a) **Apuesta:** se entiende por apuesta la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de competición, o de otra índole, previamente determinado, de desenlace incierto.

b) **Terminales de apuestas:** son los terminales informáticos de expedición de apuestas y los aparatos auxiliares de expedición de apuestas, sin perjuicio de la posibilidad de autorizar a la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas el empleo de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

c) **Terminales informáticos de expedición de apuestas:** son los dispositivos o equipos informáticos destinados a la formalización de apuestas a través del personal de la empresa autorizada en los locales de apuestas o en las zonas de apuestas.

d) Aparatos auxiliares de expedición de apuestas: son aquellos instrumentos que están instalados en los locales o zonas de apuestas y permiten la formalización de apuestas directamente por el usuario, utilizando para ello un sistema que posibilite su validación por el servidor central de apuestas.

Los terminales de apuestas que se pretendan instalar deberán estar homologados e inscritos en la Sección I. Modelos, elementos y material del Libro 4º. Apuestas del Registro General de Juego y admitir únicamente el pago de las apuestas y el abono de los premios mediante los sistemas y billeteiros electrónicos o e-wallet. Los sistemas y billeteiros electrónicos únicamente podrán adquirirse en los locales y zonas de apuestas previa verificación de la edad y de la identificación del apostante, de modo que no figure inscrito en el Registro del Juego de Prohibidos de Aragón.

Artículo 258. *Prohibiciones*

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como contra la protección de la juventud y de la infancia y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso.

Artículo 259. *Tipos de apuestas.*

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua: es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta. Se considerará a todos los efectos como modalidad de apuesta, a desarrollar en los establecimientos de juego, el denominado bingo electrónico, en el cual los jugadores apuestan sobre una combinación numérica contenida en un soporte virtual o electrónico denominado cartón, y en el que el organizador del sorteo se limita a percibir un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas.

b) Apuesta de contrapartida: es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada: es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser simples, combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple: es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple: es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna: es aquella que se realiza en las zonas habilitadas a tal fin dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento.

b) Apuesta externa: es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los espacios debidamente



autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados.

4. Según el momento de admisión, las apuestas pueden ser en tiempo real o sobre los resultados:

a) Apuesta en tiempo real («live bets»): es aquella cuya admisión concluirá antes de la finalización del acontecimiento objeto de la apuesta, siendo sólo posibles en las apuestas cruzadas y de contrapartida.

b) Apuesta sobre el resultado: es aquella cuya admisión concluye antes del comienzo del acontecimiento objeto de la apuesta.

5. De acuerdo con el apartado primero del artículo 24 de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, las apuestas comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento serán «apuesta-traviesa», de modo que los apostantes resulten ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

Artículo 260. *Condiciones de las apuestas.*

1. Los premios de las apuestas de contrapartida estarán en función de la cotización que señale la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas para cada evento, tanto si se expiden en un local de apuestas, como en una zona de apuestas.

2. Los cambios en las cotizaciones de los eventos apostados deberán de realizarse antes de que se formalicen las apuestas. Tras formalizarse las apuestas no cabrá modificación de las cotizaciones.

3. Las apuestas se admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales de apuestas.

4. El apostante deberá consentir que los datos personales indicados con motivo de la apuesta sean registrados y conservados durante el tiempo estrictamente necesario para la identificación de los ganadores, en la forma y condiciones establecidas en la legislación de protección de datos de carácter personal.

5. En el caso de apuestas mutuas los terminales de apuestas deberán bloquearse automáticamente en el momento del cierre de apuestas señalado por la empresa autorizada, que deberá ser antes del comienzo del acontecimiento objeto de la apuesta. En el caso de las apuestas de contrapartida o cruzadas, su admisión concluirá antes de la finalización del acontecimiento objeto de la apuesta.

El importe de los premios no abonados en las apuestas mutuas se acumulará al fondo correspondiente de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano competente en materia de juego.

6. Cuando en un evento deportivo se produzca un resultado igualado con, por ejemplo, dos ganadores o dos segundos puestos, la empresa organizadora de las apuestas deberá tener regulado en sus normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones que regirán en este supuesto.

7. En los supuestos de anulación de eventos deportivos o de competición la empresa organizadora de las apuestas podrá regular en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones que regirán en el caso de que los eventos resulten aplazados.

8. En caso de que, por cualquier motivo, un evento no se celebrara en el momento previsto o finalizase sin resultado oficial, la empresa organizadora de las apuestas deberá proceder de acuerdo a lo reflejado en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas. En el caso de que esta situación no estuviera contemplada en dichas reglas las cantidades apostadas se devolverán a los apostantes.

9. En los supuestos de error en la lista de eventos, que pudiera generar confusión en el contenido de la apuesta, será de aplicación lo especificado en el apartado anterior.

10. Una apuesta se considerará nula cuando se supere el periodo máximo de suspensión, procediendo a devolver el importe si se trata de una apuesta sencilla, y en el supuesto de que se trate de una apuesta múltiple se procederá de acuerdo a lo establecido en las normas de organización y funcionamiento de la empresa organizadora de las apuestas. En el caso de que estas situaciones no estén recogidas dentro de las normas de organización y funcionamiento de las apuestas de la empresa, las cantidades apostadas se devolverán íntegramente a los apostantes.

11. Quedan prohibidas, y carecerán de todo valor, las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más apostantes.

12. Corresponde a la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas dar publicidad de los resultados válidos en los locales de apuestas y zonas de apuestas y a través de los medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia autorizados para la realización de las apuestas.

Artículo 261. Abono de apuestas acertadas.

1. Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, según las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecidas por la empresa autorizada.

2. La realización de las operaciones de reparto de premios no excederá de cuarenta y ocho horas desde la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de la apuesta.

3. El abono de las apuestas acertadas se realizará en la forma establecida en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, siempre que se trate de medios legales de pago y que no supongan coste alguno para el usuario. El abono de las apuestas realizadas a través de medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia se realizará por medio de cualquier forma de pago de curso legal, sin coste alguno para el usuario, a través de cualquiera de los puntos de red de apuestas físicas.

Artículo 262. Limitaciones a la participación en las apuestas.

No podrán participar en las apuestas a que se refiere el presente Reglamento:

- a) Los menores de edad y las personas incapacitadas legalmente.
- b) Las personas que voluntariamente figuren inscritas en el REJUP o en el RGIAJ.
- c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados.
- d) Los deportistas, sus agentes, los entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.



e) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquéllos.

SECCIÓN 2ª. RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN Y EXPLOTACION DE LAS APUESTAS

Artículo 263. *Autorización para la organización y explotación de las apuestas.*

1. La organización y explotación de las apuestas requerirá previa autorización administrativa. El procedimiento de otorgamiento de la autorización para la organización y explotación de las apuestas se iniciará a instancia de la persona física o jurídica interesada.

2. Si el solicitante es una persona jurídica deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ostentar la nacionalidad española o la de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.

La participación directa o indirecta del capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente sobre inversiones extranjeras en España.

b) Estar inscritas en la Sección II. Empresas explotadoras del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego.

c) No estar incurso ninguno de los socios en los supuestos de inhabilitación establecidos en el artículo 9 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

d) En la escritura de constitución de la mercantil interesada deberá quedar acreditado el cumplimiento de los siguientes requisitos:

- Constitución bajo forma de sociedad anónima o de responsabilidad limitada.
- Tener como objeto social principal la organización y explotación de las apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.
- Disponer como capital social mínimo de 1.000.000 euros, totalmente suscrito y desembolsado y dividido en acciones representativas del capital social nominativas y de una cuantía mínima de 60 euros, salvo para aquellas empresas autorizadas para la organización y explotación de las apuestas mutuas en la modalidad de juego del bingo electrónico, en cuyo caso el capital social mínimo será de 500.000 euros.

3. A la solicitud se deberá acompañar los siguientes documentos:

a) Número de Identificación Fiscal o documento equivalente de la persona física o jurídica solicitante y, en este último caso, Número de Identificación Fiscal o documento equivalente de sus administradores, gestores, consejeros o directivos.

b) Domicilio fiscal o domicilio de la delegación en la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) Memoria explicativa de la experiencia profesional en actividades de juegos y apuestas, con referencia a los aspectos organizativos, a los medios humanos y recursos disponibles.

d) Acreditación de la solvencia económica y financiera, mediante informe de una institución financiera.

e) Acreditación de la solvencia técnica, electrónica, informática y de seguridad de las comunicaciones y de las transacciones y en materia de lucha contra el fraude, la evasión fiscal y el blanqueo de capitales, mediante una certificación de una empresa auditora externa, con personal acreditado en auditorías de seguridad informática, sobre la solvencia técnica del sistema informático previsto para la organización y explotación de las apuestas.

f) Memoria descriptiva de la organización y explotación de las apuestas, con sujeción a las disposiciones de este Reglamento.

En esta memoria deberá incluirse el tipo de eventos objeto de las apuestas, los sistemas informáticos, procedimientos, medios y tecnología que se pretenda utilizar para la organización, gestión y explotación de las apuestas, la difusión y el control de la

actividad, la seguridad y garantía en la información y en el funcionamiento de la tecnología propuesta, en concreto, respecto a la tecnología del plan de seguridad de la información, planes de control del sistema hardware, software y de las líneas, sistemas, procedimientos y mecanismos de comunicación, tanto del servidor central de apuestas como de los terminales de apuestas y de los sistemas.

Cuando las apuestas se realicen a través de medios de comunicación o conexión a distancia o interactivos deberá especificarse, además, los sistemas a utilizar y, en su caso, la disponibilidad de nombres de dominio «.es», «.com» u otros elementos de identificación y acceso, así como la operativa para la formalización de las apuestas.

g) Propuesta de las normas de organización y funcionamiento de las apuestas y de las condiciones generales de contratación, con indicación del sometimiento de la empresa de apuestas y de los jugadores al régimen jurídico y sancionador de la Comunidad Autónoma de Aragón. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa y con sujeción a lo dispuesto en este Reglamento, el conjunto de las normas aplicables a la formalización de las apuestas, límites cuantitativos, validez de resultados, apuestas acertadas, reparto y abono de premios y caducidad del derecho al cobro de premios.

h) Cuentas anuales o extracto de las mismas en el supuesto de que su publicación sea obligatoria.

i) Tener inscrito, en la Sección I. del Libro 4º. Apuestas, del Registro General del Juego, los elementos y material necesarios para la organización y explotación de las apuestas.

j) Justificante de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social impuestas por las legislaciones vigentes.

k) Justificante del abono de la tasa administrativa de inscripción en la Sección II. Empresas explotadoras del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego, si la entidad no estaba previamente inscrita en dicho Registro.

l) Justificante de haber constituido la fianza de acuerdo con lo establecido en el artículo 38 del presente Reglamento por un importe de 1.000.000 de euros. En el caso de empresas que soliciten autorización para la explotación del bingo electrónico, el importe de la fianza será el establecido en el artículo 283.4 apartado f) del presente Reglamento.

m) Declaración responsable de no encontrarse incurso en ninguna de las circunstancias establecidas en el artículo 9 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

4. Las personas interesadas podrán acompañar a la solicitud cuantos 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, así como la solicitud de autorización de funcionamiento de locales de apuestas y zonas de apuestas, junto con la documentación exigida en este Reglamento, en cada caso.

Artículo 264. *Resolución de la autorización.*

1. Una vez instruido el procedimiento, acreditados el cumplimiento de los requisitos establecidos en el artículo anterior, aportados todos los documentos y validadas las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, el titular del departamento competente en materia de juego concederá la autorización para la organización y explotación de las apuestas, en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la presentación completa de la documentación. En el curso de este procedimiento dicho órgano podrá solicitar cuantos informes resulten necesarios. Transcurrido dicho plazo, sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

2. La resolución concediendo la autorización contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) El titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.

b) El nombre comercial de la empresa, marca, en su caso, y el domicilio.



- c) El número de acciones que pertenecen a cada uno de los socios y su numeración, así como su participación porcentual en el capital social.
- d) La composición de los órganos de administración y dirección de la empresa autorizada.
- e) Los acontecimientos o eventos sobre los que se realizarán las apuestas.
- f) Los tipos de las apuestas a comercializar y los límites cuantitativos de cada tipo de apuesta.
- g) La fecha de iniciación y extinción de la autorización.
- h) Los medios de formalización de las apuestas.
- i) Los sistemas a utilizar y, en su caso, el nombre del dominio u otros elementos de identificación y acceso, en el caso de las apuestas realizadas a través de medios de comunicación o conexión a distancia o interactivos.
- j) Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas.

3. El titular de la autorización estará obligado a comunicar, con una antelación mínima de un mes, al órgano competente en materia de juego, cualquier modificación de los requisitos y condiciones tenidos en cuenta para la concesión de la autorización.

4. Cuando la comercialización de las apuestas se realice mediante cualquier medio de comunicación a distancia, bastará la mera referencia a la autorización administrativa concedida.

5. La autorización para la organización y explotación de las apuestas deberá situarse en los locales de apuestas y zonas de apuestas en un lugar visible al público.

Artículo 265. *Vigencia y renovación.*

1. La autorización para la organización y explotación de las apuestas tendrá carácter reglado y se concederá por el plazo de diez años, renovable por períodos de cinco años, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en la letra d) del artículo 267 de este Reglamento.

2. Dos meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración del plazo de vigencia de la autorización para la organización y explotación de las apuestas, la empresa titular de la autorización deberá instar su renovación. La renovación se concederá siempre y cuando se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de su solicitud.

3. La solicitud de renovación de la autorización se dirigirá al órgano competente en materia de juego, acompañando a la misma nueva certificación de una empresa auditora externa de seguridad informática en el que se verifique que tras la revisión completa del sistema informático de expedición de apuestas, cumple las condiciones y requisitos previstos en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, en el presente Reglamento, en las disposiciones que se dicten para su desarrollo y en las demás normas de general aplicación, así como los documentos exigidos para su otorgamiento, en el caso de que su contenido hubiera experimentado alguna modificación.

4. La solicitud de renovación de la autorización para la organización y explotación de las apuestas será resuelta por el órgano competente en materia de juego, que la notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo, sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

Artículo 266. Obligaciones de la persona titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.

Corresponde a la persona titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas, sin perjuicio de lo específicamente establecido en este Reglamento, las siguientes funciones:

- a) Llevar a cabo y asegurar el registro y la centralización de las apuestas efectuadas, en las horas señaladas en la autorización.
- b) Validar las apuestas realizadas por los usuarios y totalizar la cantidad apostada en cada tipo de apuesta.
- c) Aplicar el porcentaje destinado a premios, fijar el coeficiente de apuesta o aplicar el porcentaje o cantidad a retener en concepto de comisión, según la modalidad de apuesta que corresponda, calculando la cantidad a pagar como premio por cada apuesta acertada.
- d) Devolver las apuestas anuladas, mediante sistemas seguros de pago.
- e) Abonar las apuestas acertadas, mediante sistemas seguros de pago.
- f) Controlar la adecuación de cada una de las operaciones a la normativa vigente.
- g) Informar a los usuarios de las normas de organización y funcionamiento de las apuestas.
- h) Garantizar la prohibición de formalización de las apuestas, por cualquier medio o procedimiento, a los menores de edad y a las personas inscritas en el Registro del Juego de Prohibidos.
- i) Cumplir ante el órgano competente en materia de juego y ante el órgano competente en los tributos sobre el juego con toda obligación de información derivada de este Reglamento y normativa de aplicación.

Artículo 267. Extinción de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.

La autorización para la organización y explotación de las apuestas se extinguirá en los siguientes casos:

- a) Por la finalización de su período de validez sin que se solicite y conceda su renovación.
- b) Por renuncia de la titular, manifestada fehacientemente por escrito.
- c) Por cancelación de la inscripción de la empresa titular de la autorización en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- d) Por revocación, mediante resolución motivada, adoptada como consecuencia de:
 - La disolución de la sociedad titular de la autorización, cese definitivo de la actividad objeto de autorización o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante al menos un año.
 - La comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos aportados en la solicitud de autorización o en la modificación para la obtención de la autorización.
 - La concurrencia de alguna de las causas de inhabilitación establecidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio.
 - La pérdida sobrevenida de todas o algunas de las condiciones esenciales exigidas para la obtención de la autorización.
 - La falta o incumplimiento de la obligación de constitución o de reposición de las fianzas previstas en el plazo y cuantía obligatorios.
 - El impago total o parcial de la tasa fiscal sobre el juego de apuestas.
 - La comisión de tres infracciones administrativas de carácter muy grave.



- El incumplimiento de las obligaciones relativas a la prohibición de participar los menores de edad y las personas inscritas en el Registro del Juego de Prohibidos en la formalización de las apuestas.
- La advertencia de anomalías en el servidor central de apuestas o en el sistema o programas informáticos que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a las apuestas, cantidades apostadas, premios otorgados o devoluciones de apuestas anuladas.
- El incumplimiento de la obligación de facilitar a Administración autonómica la práctica de auditorías informáticas.

Artículo 268. *Modificación de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.*

1. Requerirán la autorización del titular del departamento competente en materia de juego las modificaciones de la autorización para la organización y explotación de las apuestas que impliquen:

- a) Cambios en el sistema informático y en la tecnología empleada para la organización, gestión y seguridad de la información.
- b) Solicitud de prórroga, caducidad o extinción para la autorización de organización y explotación de las apuestas, así como la novación modificativa de la ya concedida, en los casos de transferencia directa o indirecta, cambio de domicilio o de ubicación de los espacios o instalaciones donde haya de desarrollarse el juego y otras circunstancias similares.

2. Requerirán la autorización del órgano competente en materia de juego las modificaciones de la autorización de explotación que impliquen:

- a) Modificaciones de los órganos de administración y de los cargos directivos.
- b) Las ampliaciones o disminuciones de capital social que supongan una alteración de los accionistas superior al cinco por ciento.
- c) Las transmisiones de acciones que representen un porcentaje superior al cinco por ciento.

3. Requerirán previa comunicación al órgano competente en materia de juego, en el plazo máximo de un mes de producirse, el resto de las modificaciones de la autorización para la organización y explotación de las apuestas, tales como los cambios de denominación y de domicilio social a efectos de notificaciones, la revocación de los poderes otorgados a terceros o las situaciones que sean causa de inhabilitación sobrevenida, entre otras.

4. La falta de solicitud de autorización o, en su caso, de comunicación dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.

SECCIÓN 3ª. LOCALES Y ZONAS DE APUESTAS

Artículo 269. *Locales de apuestas.*

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por locales de apuestas aquellos establecimientos cuya actividad principal es la formalización de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, a través de terminales de apuestas, que podrán consistir en terminales informáticos o en aparatos auxiliares de apuestas.

2. El número máximo de los terminales de apuestas autorizados en cada local será de uno por cada tres metros cuadrados de superficie útil del local. El aforo máximo

permitido se establecerá en la proporción de una persona por cada metro cuadrado de superficie útil del local.

3. Los locales de apuestas deberán contar con una superficie mínima construida de cincuenta metros cuadrados y deberán disponer de los permisos y autorizaciones exigibles para los locales de pública concurrencia.

4. Los locales de apuestas podrán contar con un servicio de hostelería destinado a los usuarios de estos, previa la correspondiente licencia.

5. En los locales de apuestas se podrán instalar hasta un máximo de dos máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio programado, y en ningún caso será posible la autorización de máquinas multipuesto.

6. No se podrá autorizar la apertura de un local de apuestas a una distancia igual o inferior a 300 metros de otro local de apuestas autorizado, medidos siguiendo el eje vial más corto que tenga la calificación de bien de dominio público. A los efectos de planificación y ordenación del juego en Aragón, los locales de apuestas distarán, como mínimo, 100 metros de las zonas de apuestas o de los locales de juego con premio previamente autorizados.

Artículo 270. Autorización de funcionamiento de los locales de apuestas.

1. La autorización de funcionamiento de los locales de apuestas se solicitará por la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas, acompañando la siguiente documentación:

- a) Número de inscripción de la empresa solicitante en la Sección II. Empresas explotadoras del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego.
- b) Plano de situación del local.
- c) Documento que acredite la disponibilidad del local.
- d) Licencia municipal correspondiente.
- e) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio Profesional correspondiente.
- f) Modelo de letrero o rótulo del local de apuestas.
- g) Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.
- h) Justificante de pago de las tasas administrativas correspondientes.

2. Presentada la solicitud de autorización junto con la documentación requerida y realizada la visita de inspección por parte de la Unidad de Policía Adscrita con resultado favorable, el órgano competente en materia de juego resolverá motivadamente en el plazo máximo de tres meses, procediendo, en su caso, a su inscripción en la Sección III. Establecimientos específicos y establecimientos autorizados del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego. Si no fuera notificada una resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha solicitud.

Artículo 271. Vigencia y renovación.

1. La autorización de funcionamiento del local de apuestas tendrá una validez de diez años, renovable por períodos sucesivos de cinco años, con los requisitos exigidos por la regulación vigente en el momento de la solicitud de su renovación.



2. Dos meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración del plazo de vigencia de la autorización, la empresa titular de la autorización deberá instar su renovación. La renovación se concederá siempre y cuando se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de su solicitud.

3. La solicitud de renovación de la autorización se dirigirá al órgano competente en materia de juego, acompañando a la misma:

- a) Plano de situación del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio Profesional correspondiente
- b) Justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. La solicitud de renovación de la autorización para el funcionamiento del local de apuestas será resuelta por el órgano competente en materia de juego, previa visita de inspección por parte de la Unidad de Policía Adscrita con resultado favorable, y notificada en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación. Transcurrido dicho plazo, sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

Artículo 272. Modificación de la autorización

Las modificaciones de las autorizaciones de funcionamiento del local de apuestas se regirán por lo establecido con carácter general para los locales de juego en el artículo 106 de este Reglamento.

Artículo 273. Zonas de apuestas y autorización de funcionamiento.

1. A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de zonas de apuestas los espacios habilitados, previa autorización administrativa, en salones de juego, en el área de recepción y/o en el área de juegos automáticos de las salas de bingo y en los casinos de juego para la expedición de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, mediante el empleo de terminales informáticos de expedición de apuestas y de aparatos auxiliares de apuestas.

2. Para la instalación de las zonas de apuestas se requerirá previa autorización administrativa.

3. La solicitud de autorización deberá formularse conjuntamente por la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas y por el titular del establecimiento, acompañando los siguientes documentos:

- a) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio Profesional correspondiente.
- b) Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.
- c) Justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. Presentada la solicitud de autorización, junto con la documentación requerida, será de aplicación lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 270.

5. La vigencia y la renovación de la autorización se regirán por lo establecido en el artículo 271 de este Reglamento.

6. El cambio de titularidad de las zonas de apuestas requiere autorización administrativa. La solicitud de autorización deberá formularse según lo indicado en el apartado 3 de este artículo y será de aplicación lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 270.

7. Las restantes modificaciones, especialmente las que supongan la variación en la modalidad o en el número de terminales de apuestas autorizados, siempre que en este último caso sean respetados los límites máximos fijados en este Reglamento, o un cambio de titularidad del local de juego en el que están instaladas las zonas de apuestas, deben ser comunicadas a la dirección general competente en la gestión administrativa de juego, en el plazo máximo de un mes desde que se produzca. La comunicación se deberá acompañar, en todo caso, de la siguiente documentación:

- a) Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.
- b) Justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Cuando se trate de un cambio de titularidad del local de juego en el que están instaladas las zonas de apuestas, la comunicación se acompañará, además, de un acuerdo conjunto del nuevo titular del local y de la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas por el que asumen los derechos y obligaciones derivados de la autorización de funcionamiento de dichas zonas de apuestas.

Artículo 274. *Zonas de apuestas internas.*

1. Se podrá autorizar la realización de apuestas internas a través de terminales informáticos de apuestas y aparatos auxiliares de apuestas en áreas determinadas al efecto en los mismos recintos en los que se celebren acontecimientos deportivos o de competición.

2. La solicitud de autorización deberá formularse conjuntamente por la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas y por el titular del establecimiento, acompañando los siguientes documentos:

- a) Contrato o convenio suscrito entre la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas y el titular del recinto consintiendo la instalación de terminales de apuestas.
- b) Licencias y autorización del funcionamiento del local, exigibles conforme a la normativa del establecimiento.
- c) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio Profesional correspondiente, en el que se indique la ubicación exacta del lugar donde se pretenden instalar el/ los terminales de apuestas.
- d) Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.
- e) Justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

3. Presentada la solicitud se estará a lo dispuesto en los artículos 270.2 y siguientes del presente Reglamento.

4. En las zonas de apuestas internas deberá existir el personal necesario, con conocimiento sobre el funcionamiento de los aparatos auxiliares de expedición de apuestas.

5. El personal señalado en el apartado anterior dispondrá de hojas de reclamaciones que facilitarán a los usuarios del terminal de apuestas.



Artículo 275. *Número máximo de zonas de apuestas, de terminales de apuestas a instalar en las zonas de apuestas y horario de funcionamiento.*

1. El número máximo de zonas de apuestas que se podrá instalar en los locales de juego indicados en el artículo 273 de este Reglamento, será de dos. Estas zonas serán independientes, de forma que no compartan ninguno de los elementos propios de las zonas de apuestas indicados en el artículo 276.

2. El número máximo de terminales de apuestas a instalar en las zonas de apuestas será:

a) En las zonas de apuestas hasta un máximo de cinco terminales de apuestas.
b) En las zonas de apuestas internas el número máximo de terminales de apuestas se determinará en función del aforo del establecimiento, autorizándose la instalación máxima de un terminal por cada 500 plazas de aforo.

3. El horario de funcionamiento de los establecimientos autorizados para la instalación de terminales de apuestas será:

a) En los salones de juego el fijado en la autorización de funcionamiento del salón correspondiente.
b) En las salas de bingo de 10.00 horas a 04.00 horas del día siguiente.
c) En los casinos de juego el horario autorizado para el funcionamiento de las máquinas de juego.
d) En las zonas de apuestas internas durante el horario en el que éstas permanezcan abiertas, como consecuencia de la celebración en ese recinto de un acontecimiento deportivo, de competición o de otra índole.

SECCIÓN 4ª. CONDICIONES COMUNES DE LOS LOCALES Y ZONAS DE APUESTAS

Artículo 276. *Funcionamiento de los locales y zonas de apuestas.*

Los locales de apuestas y las zonas de apuestas autorizadas deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) Colocar un rótulo o letrero con indicación de su carácter de local de apuestas o zona de apuestas.
b) Exhibir en el servicio de control la autorización de funcionamiento del local de apuestas o de la zona de apuestas.
c) Situar en un lugar visible a la entrada en el servicio de control del local y zona de apuestas un cartel con la indicación de la prohibición de participar en las apuestas a los menores de edad y a las personas inscritas en el REJUP. En los portales de juego autorizados deberán incluirse estas prohibiciones de forma clara.
d) Situar en un lugar visible en el servicio de admisión que la práctica abusiva de los juegos y apuestas puede crear adicción.
e) Exponer en el servicio de control de acceso y portales de juego autorizados de forma visible al público folletos gratuitos a disposición de los apostantes en los que se recojan los acontecimientos objeto de las apuestas, las normas de organización y funcionamiento de las mismas, sus cuantías máximas y mínimas, los horarios y límites de admisión de pronósticos, así como las demás condiciones a que se sujete la formalización de las apuestas y el reparto y el abono de los premios.
f) Poner a disposición del público en los servicios de control y en portales de juego autorizados, en un lugar visible, folletos o información sobre los lugares donde acudir en caso de detectar algún tipo de patología relacionada con el juego.
g) Disponer de pantallas o paneles electrónicos que permitan conocer el estado de las apuestas y el seguimiento de los acontecimientos objeto de las mismas.

h) Abonar, los empleados autorizados en el establecimiento, los premios de las apuestas acertadas, previa presentación del boleto correspondiente una vez que hayan finalizado las operaciones de reparto de premios, en cualquiera de las formas previstas por la legislación vigente, con respeto de la normativa vigente en materia tributaria.

Las empresas autorizadas comunicarán mensualmente al órgano competente en gestión tributaria del juego de la Comunidad Autónoma de Aragón la relación de los premios cuyo importe sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando además el nombre y apellidos de los ganadores y su Número de Identificación Fiscal, advirtiéndolo a los jugadores de esta circunstancia.

Las empresas autorizadas podrán solicitar al órgano competente en la gestión administrativa de juego abonar el importe de las apuestas acertadas en lugares habilitados al efecto por aquélla, sin perjuicio de lo dispuesto en este apartado.

i) Disponer de hojas de reclamaciones que facilitarán a los usuarios del terminal de apuestas. El original de la reclamación se remitirá, dentro de los dos días hábiles siguientes, al órgano competente en la gestión administrativa de juego, conservando una copia el establecimiento y entregando otra a la persona que presente la reclamación.

SECCIÓN 5ª. REGIMEN DE INSTALACIÓN DE LOS TERMINALES DE APUESTAS

Artículo 277. Comunicación de emplazamiento para la instalación de los terminales de apuestas.

1. La comunicación de emplazamiento para la instalación de terminales de apuestas es el documento administrativo por el que se pone en conocimiento del órgano competente en materia de juego, en modelo normalizado, la instalación de un aparato concreto de expedición de apuestas en un local de apuestas o zona de apuestas, por un periodo de cinco años, renovable por periodos sucesivos de igual duración.

2. El cambio de ubicación de las máquinas auxiliares de apuestas, su sustitución por otros similares previamente homologados y su baja deberán ser previamente comunicados al órgano competente en materia de juego.

Artículo 278. Transmisión de los aparatos auxiliares de apuestas.

La transmisión de los aparatos auxiliares de apuestas sólo podrá efectuarse entre empresas autorizadas para la organización y explotación de las apuestas. Dicha transmisión deberá comunicarse previamente al órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la comunicación de emplazamiento para la instalación de aparatos auxiliares de apuestas.

SECCIÓN 6ª. FORMALIZACIÓN DE APUESTAS POR MEDIOS O SISTEMAS INTERACTIVOS O DE COMUNICACIÓN A DISTANCIA

Artículo 279. Formalización telemática de apuestas.

1. Las apuestas podrán formalizarse a través de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia. Las medidas de seguridad de la conexión correspondiente deberán garantizar la autenticidad del receptor, la confidencialidad, la integridad de las comunicaciones y las máximas garantías para el usuario-apostante.



Las empresas podrán ofrecer a los jugadores la posibilidad de formalizar las apuestas mediante el empleo de firma electrónica o mediante otros medios análogos que sirvan para acreditar la identidad personal del usuario, de conformidad con lo establecido en la legislación de firma electrónica.

2. La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

3. La operativa de acceso al sistema establecerá la forma de registro de los jugadores y el contenido de los datos a registrar, garantizando, en todo caso, que los menores de edad y que las personas inscritas en el REJUP no puedan participar en las apuestas.

4. En los portales de juego autorizados se informará de las prohibiciones de participar en las apuestas a los menores de edad y a las personas inscritas en el REJUP, de forma clara. También dispondrán de información a disposición de los apostantes sobre los lugares donde acudir en caso de detectar algún tipo de patología relacionada con el juego.

5. Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecerán la forma de realizarlas, el sistema de validación y detallará los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios.

6. El cierre de admisión de apuestas se ajustará a lo establecido en el artículo 262 de este Reglamento.

7. Una vez registradas las apuestas en el servidor central de apuestas, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, imprimiendo un resguardo en el que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 340 de este Reglamento.

7. La apuesta se entenderá como no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulta imposible la validación de la apuesta.

8. El abono de las apuestas acertadas se producirá automáticamente al finalizar las operaciones de reparto, a través de cualquier medio de pago de curso legal, sin coste alguno para el usuario y de acuerdo a lo dispuesto en la letra h) del artículo 276.

9. A efectos de reclamaciones, el sistema de validación aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada.

SECCIÓN 7ª. BINGO ELECTRONICO

Subsección 1ª. Disposiciones generales

Artículo 280. Concepto de bingo electrónico.

1. El bingo electrónico es un tipo de apuesta inspirada en el juego del bingo, que teniendo como base el juego del bingo ordinario, se desarrolla a través de un sistema íntegramente automatizado, debidamente homologado por el órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego.

2. Obtienen premio los jugadores que consiguen línea electrónica y/o bingo electrónico en cada partida de bingo electrónico, sin perjuicio de obtener otras combinaciones ganadoras que den derecho a premio, según las bases de organización y funcionamiento presentadas por la empresa responsable de la explotación del servidor central del bingo electrónico, previamente aprobadas por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 281. Locales autorizados para la práctica del bingo electrónico

Podrán instalarse terminales de bingo electrónico en los siguientes locales de juego:

- a) En los salones de juego, hasta un máximo de 5 terminales. Cada terminal de bingo electrónico computará, a efectos de aforo, como una máquina de juego.
- b) En las salas de bingo, un terminal por cada 4 plazas de aforo de bingo tradicional. La suma de plazas de bingo tradicional y de bingo electrónico no podrá superar, en ningún caso, el aforo máximo autorizado en cada sala de bingo, por lo que cada plaza de bingo electrónico restará una plaza de bingo tradicional.
- c) En los casinos de juego, hasta un máximo de 5 terminales.

Artículo 282. Régimen jurídico del bingo electrónico.

1. El bingo electrónico se rige por la Ley 2/2000, de 28 de junio y por el presente Reglamento.
2. En todo lo no previsto en esta Sección será de aplicación supletoria en lo relativo a los elementos técnicos de juego y a las reglas y desarrollo del bingo electrónico lo dispuesto en el presente Capítulo VI de Apuestas, sin perjuicio de la obligación de los titulares de los locales de juego autorizados a respetar el cumplimiento de las demás exigencias y requisitos exigidos por la normativa reguladora de cada tipo de juego y de los establecimientos en los que se practica.

Subsección 2ª. Régimen de autorizaciones

Artículo 283. Autorización de organización y explotación del bingo electrónico.

1. Para la práctica del bingo electrónico los locales de juego autorizados precisarán contar con los sistemas y elementos técnicos necesarios descritos en la Subsección 3ª de esta Sección.
2. Para la organización y explotación del bingo electrónico se exigirá que el servidor central del bingo electrónico sea gestionado por una entidad en la que participen todos aquellos locales de juego que lo manifiesten.
3. Corresponde al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego velar por el cumplimiento de las condiciones de igualdad para el acceso y permanencia en la sociedad que gestiona la autorización de explotación del bingo electrónico, así como para garantizar la igualdad y equidad de los locales que soliciten la conexión a un servidor central del bingo electrónico autorizado.
4. La explotación y organización del bingo electrónico exigirá la autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, previa solicitud presentada por la mercantil interesada en la gestión de un sistema del bingo electrónico, acompañada de la siguiente documentación:



- a) Copia de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil, en el que debe constar la identificación de los socios de esta, la cuota de participación de los mismos, copia de los Estatutos y que el objeto social sea la gestión del sistema del bingo electrónico, sin perjuicio de poder prestar otras actividades, servicios o juegos que pudiera autorizar el órgano competente en la gestión administrativa de juego.
- b) Copia del código de identificación fiscal.
- c) Documentación técnica de la arquitectura del sistema que pretende instalar, homologada e inscrita en la Sección de elementos y material de juego, del Registro General de Juego.
- d) Declaración responsable de que comunicará a los órganos competentes de la Administración y a los locales adheridos a su sistema de bingo electrónico las modificaciones de las normas de organización y funcionamiento, con una antelación de 10 días a su celebración.
- e) Declaración responsable de que el servidor central del bingo electrónico de la entidad autorizada facilitará diariamente a los locales de juego adheridos a su sistema, y a los órganos de la Administración con competencias en la materia, la información recogida en el artículo 301.4 de este Reglamento.
- f) Justificante de resguardo de depósito de una fianza de 200 euros por cada terminal de juego de bingo electrónico instalado en los locales autorizados, afecta al pago de los premios, abono de impuestos y sanciones derivadas de infracciones cometidas en la explotación comercial del bingo electrónico.
- g) Propuesta de las normas de organización y funcionamiento del bingo electrónico. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, y con sujeción a lo dispuesto en el este Reglamento, el conjunto de las normas aplicables a la formalización del bingo electrónico, el precio de los cartones electrónicos, límites cuantitativos, combinaciones ganadoras, validez de resultados, el sistema de validación, reparto y abono de los premios y la caducidad del derecho al cobro de premios.
- h) Presentación de un programa de juego seguro.
- i) Justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

6. La sociedad podrá acompañar a su solicitud cuantos documentos y especificaciones técnicas estime pertinentes a los efectos de confirmar la seguridad, fiabilidad y transparencia del sistema de gestión y control del bingo electrónico.

7. Una vez instruido el procedimiento, acreditados el cumplimiento de los requisitos establecidos en este artículo y validadas las normas de organización y funcionamiento del juego, el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego concederá la autorización para la explotación del bingo electrónico, en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la presentación completa de la documentación. En caso contrario, se entenderá estimada la solicitud. En el curso de este procedimiento dicho órgano podrá solicitar cuantos informes resulten necesarios.

Artículo 284. Resolución de la autorización de explotación del servidor central del bingo electrónico.

1. La resolución de la autorización de organización y explotación del sistema de bingo electrónico contendrá, además de los requisitos exigidos en la Ley del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, al menos, las siguientes especificaciones:

- a) El titular de la autorización para la explotación del bingo electrónico.
- b) El nombre comercial de la empresa, marca, en su caso, domicilio.
- c) La fecha de iniciación y extinción de la autorización.

- d) El sistema informático a utilizar
- e) Precio máximo del cartón de bingo electrónico.
- f) Las normas de organización y funcionamiento del bingo electrónico, en el que se incluirá el precio de los cartones electrónicos.

2. La autorización para la explotación del bingo electrónico se concederá por el plazo de c diez años, renovable por períodos de igual duración.

3. Requerirán la autorización del órgano competente en la gestión administrativa de juego las modificaciones de la autorización para la explotación del bingo electrónico que impliquen el cambio del sistema informático y de la tecnología empleada para la organización, gestión y seguridad del juego.

Artículo 285. Extinción de la autorización de explotación del bingo electrónico.

1. La autorización para la explotación del sistema de gestión del bingo electrónico se extinguirá por la advertencia de anomalías en los elementos y sistemas informáticos o electrónicos del bingo electrónico imputables a los mismos, cuando den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos del juego, cantidades jugadas, apostadas, premios otorgados o devoluciones de jugadas anuladas.

2. Así mismo, serán causa de extinción de la autorización de explotación del bingo electrónico: a) La cancelación de la inscripción de la mercantil titular de la autorización de explotación del bingo electrónico.

b) La renuncia expresa o la disolución de la mercantil titular de la autorización de explotación del bingo electrónico.

c) La pérdida de alguna de las condiciones o requisitos legales necesarios para el otorgamiento de la autorización de explotación del bingo electrónico, pese a ser requerida para ello y sin haber subsanado los defectos por causa imputable al titular de la autorización.

d) La imposición de una sanción administrativa firme que conlleve la extinción de la autorización. e) Cuando no se reponga por la mercantil titular de la autorización de explotación del bingo electrónico el importe de la fianza o, en su caso, el importe del capital social.

Artículo 286. Autorización para la práctica del bingo electrónico.

1. Las empresas titulares de los locales de juego interesados en la práctica del bingo electrónico solicitarán una autorización para su comercialización al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, debiendo acompañar la siguiente documentación:

a) Acreditación de que los terminales de bingo electrónico están interconectados a un servidor central explotado por el titular de la autorización de explotación del bingo electrónico.

b) Plano del local a escala no superior a 1/100 en el que se indique el o los lugares donde se pretenden instalar el o los terminales de bingo electrónico.

c) Presentación de un Programa de juego seguro.

d) Acuerdo de conformidad de explotación de bingo electrónico en local de juego entre la empresa titular de la autorización de explotación del bingo electrónico y la empresa titular del local de juego

e) Comunicación de instalación de terminales de bingo electrónico.

f) Justificante del pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.



2. Una vez comprobada la documentación, el órgano competente resolverá en el plazo de tres meses desde que la documentación esté completa. En caso contrario, se entenderá estimada la solicitud.
3. Los locales de juego autorizados para la práctica del bingo electrónico únicamente podrán adherirse a un sistema de interconexión.

Subsección 3ª. Arquitectura del sistema de juego

Artículo 287. Elementos del bingo electrónico.

1. Para el desarrollo del bingo electrónico será preciso la existencia de un sistema informático automatizado que deberá estar dotado de niveles de seguridad que garanticen la certeza, fiabilidad y transparencia en el desarrollo del bingo electrónico y en las transacciones económicas producidas como consecuencia del mismo. Así mismo, el sistema deberá estar provisto de un mecanismo de trazabilidad sobre el registro de las operaciones realizadas y permitir el almacenamiento de los datos de cada partida.
2. Son elementos técnicos del bingo electrónico, como mínimo, el servidor central del bingo electrónico, los terminales de juego de bingo electrónico, el generador aleatorio de bolas, las cuentas electrónicas, los cartones electrónicos, el sistema centralizado de caja y el servidor de comunicaciones.
3. Todos los elementos que conforman la arquitectura del sistema del bingo electrónico deberán ser previamente autorizados y homologados por el órgano competente en la gestión administrativa de juego, previa solicitud del fabricante de los mismos que deberá ir acompañada de una certificación de una empresa auditora externa, con personal acreditado en auditorías de seguridad informática, que verifique sobre la solvencia técnica, electrónica, informática y de seguridad del sistema informático previsto para la organización explotación del bingo electrónico y sobre el correcto funcionamiento del sistema, según criterios de autenticación e integridad y de transparencia y seguridad en el juego.
4. La arquitectura del sistema deberá asegurar que el sistema informático pueda conectarse con el equipo informático del órgano de la administración competente en la gestión administrativa de juego y del órgano competente en la gestión de los tributos del juego.

Artículo 288. Servidor central del bingo electrónico.

1. El servidor central del bingo electrónico es el sistema informático de gestión y control del juego y constituye el soporte técnico, electrónico e informático que realiza las funciones de registro y control de las operaciones de adquisición de soportes de cartones y cobro de premios, de generación aleatoria de las bolas mediante una extracción automática y al azar de las bolas, con la secuencia de números que constituyen la partida, de determinación de las cuantías de los premios, según el dinero recaudado por la venta de cartones en cada partida, de comunicación a cada terminal de juego de los cartones que estén siendo jugados, de indicación de las combinaciones ganadoras, de verificación de los cartones premiados, de asignación al terminal de juego que corresponda del premio o premios que obtenga en cada partida, de registro de la información generada, al instante de producirse, y de archivo de la misma, para su análisis y confección de las estadísticas.

2. La generación aleatoria de las bolas será un proceso automático, sin posibilidad de cambio ni manipulación por parte de los locales de juego.
3. El servidor central del bingo electrónico deberá estar tecnológicamente preparado para conservar copias de seguridad de todos los datos transmitidos, durante un periodo mínimo de treinta días.
4. El servidor central deberá contar con una réplica, para entrar en funcionamiento en caso de que quede fuera de servicio por cualquier causa, y ambos se deberán instalar en dependencias bajo el control de la mercantil titular de la autorización correspondiente.

Artículo 289. Terminal de bingo electrónico.

1. El terminal de bingo electrónico es el soporte informático individual a través del cual cada jugador efectúa la adquisición de cartones, participa en el bingo electrónico, informa al jugador del desarrollo de la partida, de los cartones en juego, de la cuantía de los premios y de las condiciones de su obtención, de las extracciones, de su número de orden, de la progresión de los cartones adquiridos más avanzados, de la consecución de un premio, de la proximidad en la consecución de un premio y de la efectiva obtención de un premio y del importe del mismo. Así mismo, el terminal de bingo electrónico debe informar al jugador de los créditos de que dispone, los cuales disminuirán cada vez que el jugador compre cartones electrónicos, en proporción a la compra efectuada, e incrementos de los créditos cada vez que el jugador obtenga una combinación ganadora.
2. El terminal deberá estar permanentemente comunicado con el servidor central y tendrá los mecanismos necesarios para avisar al jugador de la obtención de un premio.
3. La instalación de los terminales de bingo electrónico precisarán de una comunicación de su emplazamiento deberá ser diligenciada por el órgano de la Administración con competencia en la gestión administrativa de juego, previo abono de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.
4. La comunicación de instalación de un terminal de bingo electrónico será presentada por la entidad titular que explote el servidor central del bingo electrónico, previo acuerdo con el local interesado. Tendrá un periodo de validez de cinco años y transcurrido el mismo podrá renovarse por periodos sucesivos de igual duración.

Artículo 290. Generador aleatorio de bolas.

El generador aleatorio de bolas es el elemento técnico que efectúa la extracción informática de las bolas que contiene un bombo virtual, de manera aleatoria, siendo la extracción de los números los que conforman la partida y las que generan las combinaciones con derecho a premio.

Artículo 291. Cuenta electrónica.

1. La cuenta electrónica es el sistema electrónico de cobro de los cartones comprados para la práctica del bingo electrónico y de abono de los premios.
2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá homologar e inscribir sistemas de pago, como la tarjeta electrónica, el sistema de tiques, de billetes, de tarjetas de crédito o cualquier otro debidamente homologado, siempre y cuando en



el terminal de bingo electrónico se reflejen los créditos de cada jugador, el cobro de los premios obtenidos o la devolución de los créditos restantes.

Artículo 292. *Cartones electrónicos.*

1. Los cartones electrónicos son unidades electrónicas, plasmadas en la pantalla de vídeo de los terminales de bingo electrónico, que reproducen la imagen de un cartón de bingo. En los cartones electrónicos se plasmarán las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida. Los cartones electrónicos deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad.

Los cartones virtuales forman parte de los elementos técnicos mínimos para el desarrollo del bingo electrónico, requiriendo el conjunto de los mismos la previa homologación del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

2. Al amparo de las previsiones contenidas en el presente Capítulo, el inicio de cada partida de bingo electrónico precisará que los participantes adquieran los cartones electrónicos desde los terminales de bingo electrónico emplazados en los locales autorizados, mediante el uso de cuentas electrónicas, al servidor central de bingo electrónico.

3. Corresponde al servidor central de bingo electrónico suministrar los cartones electrónicos a los terminales de bingo electrónico.

La emisión del contenido de los cartones de juego del bingo se efectuará de forma electrónica y deberá reproducir en la pantalla de vídeo de cada terminal de bingo electrónico en juego los cartones virtuales adquiridos, siempre que el número de cartones adquiridos por el jugador lo permita; de no ser así, se mostrarán en la pantalla del terminal los más avanzados en aciertos. Podrá emitirse, en soporte informático, una serie de 300.000 cartones electrónicos, con valores faciales por importes de 0.20, 0.50, 1, 2, 3 y 6 euros.

La emisión de los cartones electrónicos para la práctica del bingo electrónico se efectuará de manera independiente al desarrollo del juego del bingo tradicional.

4. El modelo de cartón electrónico que sirva de soporte para la práctica del bingo electrónico tendrá un formato gráfico en el que figurarán quince números diferentes entre sí, comprendidos entre el uno y el noventa, ambos inclusive.

En ningún caso las combinaciones numéricas que formen las líneas y la totalidad del cartón deberán repetirse dentro de la misma serie. 3. En la representación del formato gráfico de cada cartón electrónico figurará, como mínimo, en su leyenda identificadora el número de orden del cartón «Cartón n.º 0000», la serie a la que pertenece y número de cartones que la integran «Serie: XXX-0000000», el precio del cartón «000 euros» y el código de seguridad, que será único para cada cartón.

Las dimensiones de los cartones electrónicos deberían tener una representación y tamaño gráfico en la pantalla del terminal del bingo electrónico que asegure a los participantes una correcta y cómoda visualización de todos los campos.

5. A los efectos de atender posibles reclamaciones de los clientes, el sistema de juego del bingo electrónico homologado deberá permitir a los participantes, al finalizar cada partida de bingo electrónico, solicitar al responsable del local un resguardo de los cartones electrónicos que haya jugado.

La emisión de los justificantes de los cartones electrónicos incluirá el contenido fijado en el punto 4 de este artículo y la combinación numérica proporcionada por el servidor central.

Artículo 293. *Sistema centralizado de caja.*

1. El sistema centralizado de caja es el sistema informático para el control y gestión de todas las transacciones económicas de todas las partidas del bingo electrónico.
2. En el sistema centralizado de caja se cargarán las cantidades solicitadas por los jugadores para la compra de cartones electrónicos y se reflejarán el saldo o crédito final existente en cada jugador, correspondiente a los premios obtenidos para su canje por dinero efectivo.
3. La compra de cartones y el abono de los premios se efectuará a través de las cuentas electrónicas de prepago, tiquets, billeteiros u otros sistemas, previamente homologados y autorizados por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 294. *Servidor de comunicaciones.*

1. El servidor de comunicaciones se encarga de canalizar las comunicaciones para la práctica del bingo electrónico entre el servidor central del bingo electrónico y los terminales de bingo electrónico instalados en los locales de juego, así como, en su caso, con las pantallas o paneles luminosos del local.
2. El servidor de comunicaciones precisará del empleo de los protocolos, equipos, líneas, técnicas y conexiones informáticas necesarias para garantizar las máximas condiciones de seguridad y fiabilidad en la transmisión de información y de datos, a alta velocidad.

Artículo 295. *Sistema de audio y pantallas o paneles luminosos.*

1. Opcionalmente, los locales autorizados para la práctica del bingo electrónico podrán instalar los siguientes equipos:
 - a) Sistema de audio, a través del cual los jugadores podrán oír la locución de las extracciones producidas y avisará de los premios, así como, podrá proceder a la narración del desarrollo de la partida y a la vigilancia de los elementos más relevantes de la misma.
 - b) Pantallas o paneles luminosos, perfectamente visibles en el área del local donde se celebre el bingo electrónico, en las que se muestre la serie de cartones vendidos, el número del primer cartón y el último, el total de cartones vendidos en todos los locales interconectados en esa partida, el desarrollo de la partida, plasmando las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo, el importe de los premios determinados por el servidor central, según el dinero recaudado por la venta de cartones en cada partida, el cartón o los cartones premiados y en qué terminales y locales fueron adquiridos.
2. Los sistemas de audio y pantallas o paneles luminosos deberán estar previamente homologados por el órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego y serán facilitados a los locales de juego autorizados por la mercantil titular de la autorización de explotación del bingo electrónico.

Subsección 4ª. Reglas y desarrollo del bingo electrónico



Artículo 296. Instalación de los terminales de bingo electrónico.

1. El bingo electrónico se desarrollará de forma independiente al juego del bingo tradicional.
2. En las salas de bingo los terminales de bingo electrónico autorizados deberán ser instalados en la sala principal del juego del bingo, siempre y cuando no interfiera el correcto desarrollo de la partida de éste último y/ o en sus salas anexas, debidamente habilitadas al efecto, sin perjuicio de la posibilidad de emplazar terminales de tipo portátil en todas las áreas públicas del establecimiento, siempre y cuando no interfiera el correcto funcionamiento de los otros juegos autorizados en la sala de bingo.

Artículo 297. Horario autorizado para la práctica del bingo electrónico.

1. En las salas de bingo, el horario para la práctica del bingo electrónico coincidirá con el horario autorizado para el funcionamiento de la misma o del área donde se encuentren instalados los terminales de bingo electrónico.
2. El horario para la práctica del bingo electrónico en los salones de juego y casinos de juego coincidirá con el horario de funcionamiento autorizado para estos locales.

Artículo 298. Desarrollo del bingo electrónico.

1. Para el inicio de cada partida del bingo electrónico cada terminal indicará claramente en un marcador un periodo de venta de cartones de bingo electrónico y avisará al jugador del tiempo que resta para la finalización del periodo de venta de los mismos. Los cartones sólo podrán ser adquiridos durante el tiempo destinado específicamente para la venta de cartones por el servidor central del bingo electrónico.
2. El pago de los cartones se realizará mediante el abono de la cantidad que desee jugar a la cuenta electrónica, a cambio de créditos.
3. Los jugadores deberán introducir las cuentas electrónicas en los terminales de bingo electrónico, otorgándole el derecho participar en el bingo electrónico
4. Seleccionado el número de cartones electrónicos para la partida correspondiente, el terminal de bingo electrónico procederá a cobrar los cartones adquiridos, descontando los créditos correspondientes al importe de dichos cartones, quedando dicho movimiento reflejado en la cuenta electrónica que actualiza el saldo del jugador, según las cantidades apostadas y los premios recibidos.
5. El precio máximo de los cartones electrónicos vendrá fijado en la propuesta de juego presentada por la mercantil titular de la autorización de la explotación del bingo electrónico y autorizado en la Resolución recogida en el artículo 286 de este Reglamento.
6. La información de los cartones y/o el número de series que se desean adquirir por los jugadores desde cada terminal será transmitida al servidor central del bingo electrónico. Corresponde al servidor central del bingo electrónico gestionar la información de las solicitudes de compra por orden de solicitud, comprobando que el terminal dispone de créditos suficientes para adquirir los cartones solicitados y, en este caso, asignar el número de cartones solicitados. La asignación se realizará por orden de solicitudes dentro de las series de los cartones proporcionados por el sistema automatizado. Tras la asignación o venta de los cartones a una solicitud, el servidor central del bingo electrónico enviará esta información al terminal que realizó la solicitud de compra, descontándose los créditos correspondientes, e indicando en la pantalla de vídeo que incorpora cada terminal, el número de cartones adquiridos.

7. En el servidor central del bingo electrónico quedarán archivadas todas las operaciones de cobros y pagos en el instante de su realización. Esta información deberá poder imprimirse en soporte papel a requerimiento del jugador o de los funcionarios adscritos a los servicios de inspección, vigilancia y control del juego.

8. Finalizado el tiempo de compra de los cartones electrónicos se anunciará el inicio de la partida, informando el terminal al jugador del total de cartones vendidos y de la cuantía de los premios. Opcionalmente en las pantallas del local se anunciará el total de cartones vendidos y la cuantía de los premios.

9. A partir de ese momento, comienza la partida mediante una extracción aleatoria de bolas, íntegramente automatizada que genera el servidor central del bingo electrónico, extrayéndose una secuencia de números, que conforman la partida y las combinaciones con derecho a premio. Los números extraídos se irán tachando automáticamente y electrónicamente en los cartones adquiridos por los jugadores en cada terminal, mostrándose en estos terminales el progreso de dichos cartones, el orden de extracción, los números extraídos, la proximidad de los premios y la consecución de los mismos. El terminal de bingo electrónico incorporará un sistema que, mediante señales visuales, avise de la proximidad de la obtención de un premio de algún terminal o de la obtención del mismo.

10. Son combinaciones ganadoras el premio de línea electrónico y de bingo electrónico y aquellas que figuren en las normas de organización y funcionamiento presentadas por el titular de la autorización de explotación del bingo electrónico a la Administración y aprobadas previamente por Resolución del órgano competente en la gestión administrativa de juego. Las modificaciones de las combinaciones ganadoras deberán ser comunicadas al órgano competente en la gestión administrativa de juego y anunciadas con claridad a los participantes del bingo electrónico.

11. Cuando se obtenga un premio la partida continuará y el servidor central del bingo electrónico informará de la obtención del resto de premios en juego hasta que la partida finaliza.

12. La partida finaliza cuando uno o varios jugadores completen todos los números que contienen uno ó varios cartones, o cuando se hayan producido todas las combinaciones que dan derecho a premio. En los supuestos que en que exista simultáneamente más de un cartón ganador de los tipos de los premios mutuales, el importe total de ese premio se distribuirá de forma proporcional entre todos los jugadores que ostenten el cartón premiado.

13. Finalizado el tiempo que desee jugar el participante del bingo electrónico deberá proceder a la liquidación de los créditos existentes en su cuenta electrónica, solicitando al personal encargado del sistema centralizado de caja del local de juego el canje por dinero en efectivo tanto del dinero apostado y no jugado como, en su caso, de los premios acumulados en su cuenta electrónica. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, el abono de los premios podrá ser efectuado en efectivo o en cualquiera de las formas previstas en el apartado 1 del artículo 300 del presente Reglamento.

14. La última partida de la sesión de juego del salón de juego, de la sala de bingo y del casino de juego se indicará claramente a los jugadores a través del terminal de juego o se anunciará a través del sistema de audio.



Artículo 299. *Premios*

1. El bingo electrónico destinará a premios como mínimo el 80 o del valor de los cartones electrónicos adquiridos por los jugadores en cada jugada.
2. En cada jugada del bingo electrónico el servidor de central del bingo electrónico deberá otorgar, como mínimo, un premio de línea electrónico y/o un premio del bingo electrónico. Así mismo, podrán concederse otros premios instantáneos y premios acumulados.
3. La modificación del porcentaje de distribución de los premios, como parte de las normas de organización y funcionamiento del bingo electrónico, deberá comunicarse al órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego, con una antelación mínima de 10 días, a su puesta en funcionamiento, sin perjuicio de la obligación de la entidad autorizada de dar traslado, de dicha información también a los locales autorizados adheridos, de conformidad con lo dispuesto en la letra e) del apartado 4 del artículo 283 del Reglamento.

Artículo 300. *Pago de premios.*

1. El pago de los premios del bingo electrónico se efectuará, bien mediante dinero de curso legal o por medio de un cheque bancario, librado en el plazo de 24 horas desde su obtención, en el salón de juego, sala de bingo o en casino de juego que lo hubiera otorgado, o, en su caso, si así lo hace constar el jugador o jugadores agraciados, mediante orden de transferencia bancaria que se determine.
2. La liquidación resultante entre premios otorgados y su aportación correspondiente a cada sala, se realizará por el servidor central del bingo electrónico dentro de las 24 horas siguientes a la finalización de la jornada.
3. Queda prohibida la sustitución total o parcial de los premios en dinero por especie.

Artículo 301. *Verificación y control del sistema.*

1. Previo al inicio de cada jornada diaria del bingo electrónico el personal responsable del local de juego autorizado deberá verificar el correcto funcionamiento de la totalidad del equipamiento y sistema técnico automatizado.
2. La arquitectura del sistema automatizado necesaria para la práctica del bingo electrónico estará sometida a los preceptivos controles de funcionamiento, verificación, ensayo, homologación y autorización del órgano de la Administración con competencias en la gestión administrativa de juego.
3. El sistema deberá permitir una conexión en tiempo real y segura entre el servidor central del bingo electrónico y los equipos informáticos de los órganos de la Administración competentes en la gestión administrativa de juego y en la gestión de los tributos del juego, a los efectos de poder realizar cualquier consulta de toda la información registrada en el sistema. Esta conexión deberá estar disponible desde la apertura de la jornada de juego del bingo electrónico hasta el cierre de la misma.
4. Con una periodicidad diaria, el servidor central del bingo electrónico deberá enviar a los locales de juego adheridos al servidor central del bingo electrónico y a los órganos de la Administración, referidos en el apartado anterior, como mínimo, la siguiente información, relativa al desarrollo de la jornada del bingo electrónico:

- a) Número de cartones comprados, con su identificador (serie y número) y su valor facial.
- b) Identificador del cartón premiado y secuencia de bolas de dicha partida.
- c) Relación de partidas y de cartones jugados en dicha jornada.
- d) Identificación de los terminales en el que se jugaron.
- e) Relación de premios diaria y su cuantía.
- f) Identificación de los locales de juego y terminales de bingo electrónico donde se otorgaron los premios.

Artículo 302. *Averías del sistema.*

1. El sistema automatizado debe contar con todas las medidas de seguridad de modo que ofrezca las máximas garantías al jugador.
2. El bingo electrónico se entenderá como no realizado cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible el correcto funcionamiento del sistema.
3. La avería de uno de los terminales de bingo electrónico no impedirá la práctica del mismo en el resto del local de juego autorizado. El jugador o jugadores afectados por alguna contingencia, antes o durante el desarrollo de la partida, tendrán derecho a la devolución del importe de lo apostado mediante la compra de cartones en esa partida, el terminal será desconectado hasta su reparación.
4. A efectos de reclamaciones, el sistema automatizado aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel las transacciones realizadas.

CAPÍTULO VII. **RIFAS, TÓMBOLAS, Y COMBINACIONES ALEATORIAS**

SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 303. *Definiciones.*

A los efectos de este Reglamento se entiende por:

- a) Rifa: El juego que consiste en el sorteo de un objeto o de varios, previamente determinados, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos, de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que, en el caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.
- b) Tómbola: El juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos, de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.
- c) Combinación aleatoria: La modalidad de juego realizada por una persona o entidad que, con fines estrictamente publicitarios o de promoción de un producto o servicio ofrece, previo sorteo o por cualquier otro medio similar en el que intervenga el azar, premios en metálico, en especie o servicios, entre quienes adquieran o consuman el bien o servicio objeto de publicidad y sin que éstos hayan sufrido incremento alguno de su coste ordinario.
- d) Boletos: Los billetes, documentos, papeletas, participaciones o soportes de participación establecidos al efecto, diferenciados entre sí, ya sean de carácter material, informático, telemático o interactivo, que sirvan para la realización de un sorteo o



selección por azar, en fecha previamente determinada. Los boletos constituyen el único instrumento o resguardo para solicitar el pago de premios y la única prueba de participación en los sorteos.

SECCION 2ª. DE LAS RIFAS Y LAS TÓMBOLAS

Artículo 304. *Solicitud de autorización.*

1. Con carácter previo a la celebración de una rifa o tómbola, la persona que organiza deberá presentar una solicitud, que deberá contener, como mínimo, los siguientes datos y documentos:

- a) Identificación de la persona física o jurídica, mediante el Número de Identificación Fiscal o del Código de Identificación Fiscal, según los casos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas. Las personas jurídicas acompañarán la acreditación de la representación de la persona o entidad por parte de quien suscriba la solicitud, así como copia de los estatutos sociales, en su caso, debidamente inscritos en el Registro correspondiente.
- b) Justificación de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado y Seguridad Social, o en su caso autorización expresa al órgano gestor para su obtención.
- c) Justificación del pago de la tasa administrativa y de la tasa fiscal correspondientes.
- d) Declaración responsable de mantener el cumplimiento de todos los extremos señalados en la solicitud durante el tiempo de celebración de la rifa o tómbola.
- e) Declaración de la persona física o jurídica organizadora del sorteo de que se constituye como única garante de la disponibilidad del premio y como único obligado a la entrega del mismo.
- f) Declaración emitida por el responsable de la imprenta de los boletos que se van a emitir.
- g) Las bases a las que se ha de ajustar la realización de la rifa o tómbola solicitada.

2. Las bases del sorteo deberán incluir:

- a) La prohibición de participar a los menores de edad o incapacitados legalmente.
- b) Descripción del premio ofrecido y su valoración.
- c) Indicación de la persona obligada al pago de los gastos (notaría, escrituras, honorarios registradores, etc.) e impuestos derivados de la entrega del premio, con especificación de que el premio este sujeto a tributación e ingreso a cuenta, conforme a lo dispuesto en la vigente normativa del IRPF.
- d) En su caso, indicación expresa de que el premio se entregará libre de gastos e impuestos, o, en caso contrario, relación de gastos o impuestos que deberán ser asumidos por el ganador.
- e) Fechas de comienzo y finalización de la venta de boletos.
- f) El sorteo deberá hacerse ante notario, o bien el número premiado deberá coincidir con el sorteo de la Lotería Nacional o de la ONCE, debiendo tener en estos casos el permiso correspondiente.
- g) Número de boletos que se emitirán.
- h) Precio de los boletos.
- i) Fecha y hora del sorteo y lugar donde ha de realizarse.
- j) Forma y lugar de publicación de los resultados del sorteo y lugar de cobro de los premios.
- k) Territorio que alcanza la venta y puntos de venta.
- l) Plazo de caducidad de los premios.

m) Forma en que han de adjudicarse los premios, incluyendo la posibilidad de que el premio no sea adjudicado a ninguno de los participantes.

n) Modelo del boleto.

o) Medidas de seguridad del boleto para evitar el fraude.

p) Copia autentica de los contratos, facturas, títulos o documentos en los que se acredite la propiedad de los premios a favor del solicitante, con indicación del lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

3. En caso de vehículos, debe indicarse la marca y modelo, si es nuevo o usado, así como a quién corresponde el pago del impuesto de matriculación o cualquier otro tipo de tributo que sea aplicable.

4. En caso de viajes, ha de especificarse los servicios que se incluyen.

5. En caso de inmuebles, deberán indicarse las características generales: dirección, superficie y valor del inmueble.

Artículo 305. *Características de los boletos.*

1. Los boletos tendrán un precio único y cierto y estarán correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre si. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso: a) Los premios.

b) Su forma de adjudicación.

c) La fecha y lugar de celebración del sorteo.

d) La fecha de caducidad de los premios, que no podrá ser inferior a tres meses, contados desde la celebración de aquél.

e) El número total de boletos y el número del boleto individual.

f) El precio de la participación.

g) La identificación del realizador del sorteo o de su representante.

h) La forma y publicación de los resultados.

i) Lugar de cobro de los premios.

j) Lugar en que se encuentran publicadas las bases.

k) Mención expresa a que se dispone de autorización para la celebración de la rifa o tómbola o, en su caso, de la exención de dicha autorización por la cuantía de los premios.

l) Mención expresa de las condiciones de tributación de los premios.

2. Sin perjuicio de que en los boletos figuren las bases de las rifas y tómbolas, éstas a su vez deberán figurar expuestas en un lugar, fácilmente visible para todos los participantes, donde se vendan o distribuyan los boletos y se desarrolle el sorteo, así como en la página web del organizador si dispone de ella.

Artículo 306. *Premios.*

1. Los premios en ningún caso podrán consistir en cantidades de dinero en metálico, necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

2. Si los premios a otorgar conllevan cualquier tipo de gasto, como el abono de impuestos por los ganadores, se indicará en las bases del sorteo. En caso contrario, se entenderá que el pago del impuesto y de los demás gastos que pudieran derivarse de la rifa o de la tómbola son por cuenta del organizador.



3. Si los premios consisten en bienes muebles o semovientes, se indicará el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

4. Si se trata de bienes inmuebles deberá aportarse certificación expedida por el Registro de la Propiedad correspondiente, en el que se acredite la titularidad registral del bien a favor del organizador de la rifa o tómbola, en el que se inserte la descripción de la finca y la inexistencia de cargas o gravámenes sobre el mismo; igualmente deberá indicarse la forma de entrega del premio.

Artículo 307. Tramitación de la solicitud de autorización.

1. La solicitud de autorización, junto con la documentación del artículo 304 de este Reglamento, se dirigirá al órgano competente en la gestión administrativa del juego, con una antelación mínima de un mes a la fecha prevista de inicio de venta o distribución de los boletos.

2. Si adoleciera de algún defecto, se notificará al solicitante, concediéndole un plazo de diez días para su subsanación, con indicación de que, si así no lo hiciera, se le tendrá por desistido de su petición, previa Resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 21 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

3. Cumplimentada adecuadamente la solicitud y acompañada de los documentos exigibles, se resolverá, motivadamente, en el plazo máximo de un mes, concediendo o denegando la autorización solicitada. La falta de resolución expresa producirá efectos estimatorios de la solicitud.

4. La Resolución de autorización de celebración de la rifa o tómbola incluirá todas las condiciones y circunstancias a las que se ha de sujetar su realización y, como mínimo los siguientes datos:

- a) Identificación de la persona física o jurídica autorizada.
- b) El contenido obligatorio de las bases que señala el artículo 304.2 de este Reglamento.

5. El incumplimiento de las condiciones y circunstancias que motivaron la autorización de la rifa o tómbola podrá comportar la revocación de la autorización concedida, previa audiencia de los interesados, sin perjuicio de las responsabilidades que pudieren concurrir.

6. Autorizada la rifa o tómbola, y a los efectos de asegurar el adecuado control público y evitar posibles fraudes, el órgano competente en la gestión administrativa de juego comunicará a la persona o mercantil encargada de elaborar los boletos solicitados los términos de la autorización de la rifa o tómbola.

Artículo 308. Exención de autorización.

1. No están sujetas a autorización, a excepción de los locales de juego, las rifas y tómbolas en las que el valor total de los premios ofrecidos no exceda, en su conjunto, de 2.000 euros.

2. Lo dispuesto en el apartado anterior se entiende sin perjuicio de lo establecido en la legislación fiscal.

SECCION 3ª. DE LAS COMBINACIONES ALEATORIAS

Artículo 309. *Comunicación previa.*

1. La realización de combinaciones aleatorias precisa de comunicación previa para cada una de las actividades que se pretendan llevar a cabo, con una antelación mínima de diez días.

2. La comunicación previa deberá contener, como mínimo, los siguientes datos:

- a) Identificación de la persona, física o jurídica, organizadora de la combinación aleatoria, con indicación del Número de Identificación Fiscal o del Código de Identificación Fiscal, según los casos.
- b) Las bases a las que se ha de ajustar la combinación aleatoria solicitada.
- c) Justificación del pago de la tasa fiscal.
- d) Factura acreditativa del valor de los bienes, en su caso.

3. Las Bases del sorteo deberán incluir:

- a) La prohibición de participar a los menores de edad o incapacitados legalmente.
- b) Ámbito territorial que abarca la distribución de boletos y el modo de efectuar la misma.
- c) Descripción de los premios y la forma de adjudicación.
- d) Modelo del boleto.
- e) Fecha de comienzo y fecha de finalización de la combinación aleatoria.
- f) Fecha y hora de celebración del sorteo y sistemas que se utilizarán.
- g) Forma y lugar de publicación de los resultados del sorteo.
- h) Plazo de caducidad de los premios.
- i) El compromiso de mantener el cumplimiento de todos los extremos señalados en la comunicación previa durante el tiempo de celebración.
- j) Copia de los contratos, facturas, títulos o documentos en los que se acredite la propiedad de los premios a favor del solicitante.

Artículo 310. *Combinaciones aleatorias en locales de juego.*

1. Previa comunicación, y conforme a las condiciones y requisitos señalados en el artículo anterior, los locales de juego podrán celebrar combinaciones aleatorias con fines estrictamente publicitarios o promocionales de sus productos o servicios en el interior de sus establecimientos, entre sus clientes, teniendo como única contraprestación el consumo de sus productos de juego o servicios, sin sobreprecio, ni tarificación adicional alguna.

No obstante, con el fin de garantizar un entorno de juego seguro y responsable y un adecuado control de las combinaciones aleatorias, previniendo conductas adictivas, fraude y blanqueo de capitales, los locales de juego que celebren combinaciones aleatorias en el que el premio o los premios a entregar, en bienes, servicios o dinero, excedan en más de 300 euros en una jornada de juego o en más de 6.000 euros en un mes natural, requerirán que éstas se desarrollen a través de un sistema informático de juego automatizado, previamente homologado por la Administración, con las características y las funcionalidades técnicas que se determinen mediante Orden del Consejero competente en materia de juego, para garantizar que garanticen la certeza, seguridad, fiabilidad, transparencia, inviolabilidad de acceso al sistema e integridad en el desarrollo de la combinación aleatoria. El sistema deberá estar provisto de un mecanismo de trazabilidad sobre el registro de las operaciones realizadas y permitir el almacenamiento de los datos de cada sorteo, así como su monitorización y comunicación constante y a tiempo real con el órgano de la Administración competente en materia de juego.

2. En el supuesto de bienes o servicios se estará a su valor de mercado, en todo caso.



3. En ningún caso la celebración de una combinación aleatoria podrá interrumpir, ni interferir, ni alterar la dinámica y el desarrollo del juego o juegos autorizados en el local.

SECCIÓN 4ª. DISPOSICIONES COMUNES

Artículo 311. *Aplazamiento o modificación de las condiciones de las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.*

1. El aplazamiento o modificación de las condiciones de la rifa, tómbola o combinación aleatoria sólo será posible previa autorización o comunicación, según los casos, al órgano competente de la gestión administrativa de juego. 2. En ningún caso cabe la modificación de un sorteo o del sistema de determinación del número premiado cuando se haya iniciado la venta de boletos o cuando la determinación del premio se hiciere en combinación con otras modalidades de sorteos.

Artículo 312. *Datos personales.*

Cuando las personas que participan deban facilitar sus datos contacto para participar en la rifa, tómbola o combinación aleatoria, dichos datos no podrán ser utilizados con otros fines distintos a los de contactar con las personas que participan en caso de resultar agraciado, quedando excluido cualquier fin publicitario y deberá cumplirse con todos los requisitos establecidos en la vigente normativa de protección de datos.

CAPÍTULO VIII. **HOMOLOGACIÓN DE MODELOS Y JUEGOS DE MÁQUINAS Y DE MATERIAL DE JUEGO**

SECCIÓN 1ª. DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 313. *Deber de homologación.*

1. Las máquinas recreativas y de azar, las máquinas y los sistemas de apuestas, todo el material de juego de casinos y bingos, los juegos para máquinas con señal de vídeo y los alojados en servidores, así como los distintos sistemas de interconexión y los aparatos utilizados para la práctica de las actividades reguladas en la presente ley, deben ser homologados por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego en los supuestos y conforme al procedimiento que reglamentariamente se establezca.

SECCIÓN 2ª. PROCEDIMIENTO Y REQUISITOS TÉCNICOS.

Subsección 1ª. Procedimiento de homologación e inscripción

Artículo 314. *Principios generales del procedimiento de homologación e inscripción.*

1. La iniciación y tramitación del procedimiento de homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipo B y C, de material de juego y de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo o de juegos alojados en servidor deberá dirigirse por el solicitante fabricante o comercializador al órgano competente en la gestión administrativa de juego de la forma prevista en la legislación básica en materia de procedimiento administrativo, acompañada del justificante del abono de la tasa administrativa por prestación de servicios técnicos y administrativos en materia de juego y de la documentación requerida en los artículos siguientes.

2. A la vista de la documentación presentada, entre ésta informe por parte de laboratorio de ensayos habilitado sobre su conformidad a la normativa, y de cualquier otro informe que pudiese resultar conveniente se resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la homologación e inscripción del modelo, o del material de juego, o del juego, o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo podrá entenderse estimada la solicitud.

3. La Administración actuante mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

4. La resolución de homologación se notificará al interesado. Si la resolución fuera favorable se procederá a la inscripción en el Registro General del Juego, asignándole el número correspondiente.

5. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá requerir al solicitante la puesta a disposición de un prototipo para realizar las comprobaciones y exámenes a que hubiera lugar.

Artículo 315. Homologación e inscripción de modelos de máquinas de juego.

1. La fabricación, importación, comercialización, distribución, explotación e instalación de máquinas de tipo B y C requerirán la previa homologación del correspondiente modelo y su inscripción en el Registro General del Juego, a excepción de los modelos de máquinas recreativas de tipo A que serán objeto únicamente de inscripción de oficio por parte de la Administración.

2. Esta inscripción otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que los mencionados titulares estén inscritos en dicho Registro.

3. Las máquinas de juego legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo y Turquía, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en esta Sección, siempre que se hayan realizado las pruebas y ensayos previos que determinen las características técnicas y de funcionamiento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

4. Las máquinas recreativas y de juego deberán estar fabricadas e instaladas de forma que se garantice la integridad física de cualquier usuario y deberán incorporar el marcado CE, que declare su conformidad con la normativa vigente.

5. Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuvieran inscritos en la Sección correspondiente del Registro General del Juego, debiendo comunicar la cesión, mediante la documentación que acredite su existencia, al órgano competente en la gestión administrativa del juego. Este órgano se relacionará únicamente, respecto al modelo concreto, con el titular de la inscripción.

6. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre,



en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que, tras la incoación del oportuno expediente administrativo, cancelará la inscripción anterior.

No obstante, los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que su inscripción esté cancelada.

7. Tampoco podrán ser inscritos en el Registro General del Juego, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud que directa o indirectamente sean contrarios al vigente ordenamiento jurídico, y en especial aquéllos que inciten a la violencia y a actividades delictivas o cualquier forma de discriminación y los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

Artículo 316. Inscripción de modelos de máquinas recreativas de tipo A.

1. Previa a la comercialización de un modelo de máquina recreativa de tipo A, el fabricante o explotador de la máquina lo comunicará al órgano competente en la gestión administrativa del juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva indicando nombre comercial, dimensiones, fotografías de la máquina, descripción del juego o juegos, planos de la máquina y de su sistema eléctrico, declaración CE, de conformidad con la normativa vigente en la materia, suscrita por técnico competente.

b) Declaración responsable emitida por la empresa fabricante o empresa gestora de cumplimiento de lo establecido en el artículo 315.7 del presente Reglamento.

2. A la vista de la documentación aportada, el órgano competente en la gestión administrativa de juego inscribirá de oficio el modelo de máquina de tipo A.

Artículo 317. Solicitud de homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipo B y C.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego de máquinas de tipo B y C, deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Una ficha, en la que debe figurar:

1. Dos fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.

2. Nombre comercial del modelo.

3. Nombre del fabricante, número de inscripción en la Sección de empresas fabricantes del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y Turquía, en cuyo caso será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4. Dimensiones de la máquina.

5. Memoria descriptiva de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo B y C, que deberá contener: precio de la partida y apuestas que se pueden realizar, plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina y especificando el premio máximo por partida y los premios especiales o «jackpots» que pueden otorgar, porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula y cualesquiera otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión y sus instrucciones técnicas complementarias si procede, así como de los elementos informáticos, en su caso, suscrito por técnico competente.

c) Declaración CE de conformidad, acreditativa de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas directivas de aplicación, suscrita por técnico competente.

d) Un ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector.

e) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

f) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos de laboratorio.

g) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. En la inscripción se especificará la denominación comercial del modelo y los datos identificativos del fabricante. Dicha anotación sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

Artículo 318. *Solicitud de homologación e inscripción de material de juego.*

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego de material de juego, deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Una ficha que contenga:

1. Una fotografía nítida y en color del material a homologar.

2. Nombre comercial del material.

3. Nombre del fabricante, número de inscripción en la Sección de empresas fabricantes del Registro General del Juego, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de materiales de juego procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y Turquía, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4. Dimensiones del material objeto de la solicitud.

b) Memoria descriptiva de la forma de uso, juego o funcionamiento que incluya si procede, planos del sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico de baja tensión, así como de los elementos eléctricos o informáticos, en su caso y declaración CE, de conformidad con la normativa vigente en la materia, que deberán estar suscritos por técnico competente.

c) En su caso, ejemplar donde se almacene el programa o software del objeto de la solicitud.

d) Certificación acreditativa de los ensayos previos de laboratorio.

e) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. Igualmente, se podrán homologar los equipos o plataformas, que contengan además del propio mueble todo el cableado eléctrico y el resto del hardware de la máquina, pudiendo incorporarse distintos juegos, según el tipo de máquina.

Para la homologación de los citados elementos, deberá aportarse ficha explicativa, acompañando fotos y dimensiones del mueble o plataforma, planos del sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico de baja tensión, así como de los elementos eléctricos o informáticos, en su caso, y declaración C.E. de conformidad con la normativa vigente en la materia, que deberán estar suscritos por técnico competente.

Artículo 319. *Solicitud de homologación e inscripción de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y para juegos alojados en servidor.*

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y para juegos alojados en servidor



deberá formularse ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

- a) Memoria descriptiva del juego.
- b) Ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector.
- c) Certificación acreditativa de los ensayos previos de laboratorio.
- d) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Artículo 320. Convalidaciones de material de juego y juegos.

1. La persona titular del departamento con competencias en materia de juego queda autorizada para reconocer la convalidación y homologación de modelos, material de juego y juegos, homologados en otras Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas, previo cumplimiento de los siguientes requisitos:

- a) Que se haya notificado al órgano competente en la gestión administrativa del juego de la Comunidad Autónoma, con carácter previo, la legislación o normativa donde se indiquen los requisitos técnicos exigidos para la homologación de los mismos.
- b) Que los requisitos técnicos validados hayan sido reconocidos por laboratorio o entidad autorizada por el Gobierno de Aragón.

2. A la vista de los requisitos técnicos exigidos por la Administración de origen, el órgano de gestión administrativa del juego en Aragón evaluará los requisitos adicionales que, conforme a la normativa de juego de Aragón, deberán previamente certificar los laboratorios o entidades autorizadas previstas en el aparatado anterior.

Artículo 321. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo B y de tipo C y, en su caso, los sistemas de interconexión empleados, los juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor, así como otro material de juego y los juegos deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación e inscripción, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 3 de este artículo.

2. Dicha entidad o laboratorio autorizado deberá informar sobre el funcionamiento del modelo y, en especial, sobre si el funcionamiento de la máquina, el programa de juego y la distribución de premios se corresponden con las especificaciones técnicas contenidas en la memoria de funcionamiento y planos de la máquina aportados por el fabricante al laboratorio, así como en la normativa técnica que en cada caso le sea de aplicación.

3. El órgano competente en la gestión administrativa de juego reconocerá los ensayos previos realizados por otras Administraciones Públicas españolas y por otros Estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo y Turquía, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garantice un nivel de seguridad equivalente el previsto en el presente Reglamento.

Subsección 2ª. Requisitos técnicos de las máquinas

Artículo 322. Requisitos técnicos de las máquinas de tipo A de premio en especie.

1. Para la inscripción de las máquinas de tipo A de premio en especie deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de cada partida será de un euro, siendo el valor del premio que, en su caso, la máquina pueda entregar en cada partida, no superior a treinta veces dicho precio de partida. El valor de los premios se determinará teniendo en cuenta su coste de adquisición, acreditado con factura.

b) Cuando la máquina entregue premios mediante tiquets, fichas o similares, éstos serán canjeables por dichos premios, pudiendo ser acumulables. En el establecimiento donde esté instalada la máquina, deberá existir un expositor de los premios, debiendo señalarse, de una forma clara y visible, cuántos bonos, vales o similares serán necesarios para conseguirlos. En ningún caso el valor de los premios podrá exceder de 30 euros.

Igualmente, el valor de dichos premios se determinará mediante acreditación de factura que determine su coste de adquisición.

2. Los productos ofrecidos habrán de reunir las condiciones y requisitos exigidos por la normativa que regule su fabricación y la correspondiente a la protección de consumidores y usuarios.

3. No se podrán inscribir en el Registro General del Juego, aquellos modelos de este tipo de máquinas, cuyos mecanismos de habilidad o pericia puedan ser modificados o regulados por el propio operador de las mismas.

Artículo 323. *Requisitos técnicos de las máquinas de tipo B.1, B.2 y B.4.*

1. Para su homologación, las máquinas de tipo B.1, B.2 y B.4 deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados, así como de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

b) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador.

No obstante lo anterior, en los salones de juego y salas de bingo el pago de premios de estas máquinas podrá instrumentarse mediante la entrega al jugador de cheque, talón bancario o a través de métodos electrónicos de pago legalmente admitidos, contra la cuenta bancaria de la entidad titular, que permitan tener constancia de la identidad del perceptor. Actualizar también con sistemas TICKET IN TICKET OUT a canjear dentro del establecimiento emisor que se están autorizando previa homologación.

Asimismo, a fin de facilitar la utilización de moneda fraccionaria en los establecimientos de juego, se podrá autorizar por el órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego, la expedición exclusiva para dichos establecimientos de soportes o tarjetas electrónicas de pago y reintegro, a canjear dentro de las dependencias de los mismos.

c) En el frontal o en la pantalla de vídeo de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

- Los juegos que se pueden practicar.
- Las reglas del juego.
- La descripción de las combinaciones ganadoras y plan de ganancias, con indicación del premio máximo que se puede obtener.
- La indicación de los tipos de valores de monedas, fichas o tarjetas que acepta.
- El importe del premio correspondiente a cada una de las partidas.



- La indicación de que la máquina no cambia monedas y la indicación de la no obligación de devolución de monedas, en cuyo caso el dinero que se introduzca en la máquina será para jugarlo en una única partida o en varias sucesivas hasta la finalización del importe introducido, salvo que éste resulte insuficiente, en cuyo caso la máquina deberá ofrecer al jugador la posibilidad de jugar dicha cantidad, sin que para ello sea necesario introducir nuevas monedas.

- La advertencia de la prohibición de su utilización a los menores de edad, así como el que la práctica del juego puede crear adicción.

- La descripción de cómo visualizar la información complementaria por la pantalla.

d) La memoria electrónica o el soporte de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

e) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

- Posibilitar su lectura independiente por la Administración.
- Identificar la máquina en la que se encuentran instalados.
- Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.
- Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.
- Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación, permitiendo identificar claramente cada ciclo, su fecha de finalización y el porcentaje de premios para cada uno de los ciclos o series.

Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico previsto en la normativa vigente en la materia. El cumplimiento de este requisito se acreditará mediante la oportuna certificación emitida por los organismos autorizados al efecto, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes, contenidas en sus reglamentaciones.

2. Las máquinas cuyos juegos se encuentren alojados en un servidor, podrán implementar en el mismo, un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de los establecimientos, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el presente artículo.

Artículo 324. *Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.1.*

La homologación de las máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio, además de los establecidos en el artículo anterior, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio de cada partida será el determinado en la resolución de homologación, no pudiendo ser superior a 1 euro.

b) El premio que la máquina de tipo B.1 puede entregar será como máximo de 500 euros.

El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) El porcentaje de devolución de premios que ha de programarse no será inferior al setenta por ciento del valor de las apuestas realizadas, debiendo cumplirse en todo ciclo de sesenta mil partidas consecutivas.

d) La duración media de la partida no será inferior a 3 segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientas partidas, en un período de treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de más de una partida simultánea se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e) Las máquinas de tipo B1 y demás elementos de juego instalados en hostelería y establecimientos análogos durante el tiempo en el que no se encuentren en uso no podrán emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos, e incluirán en sus pantallas de juego mensajes de prohibición de uso a menores y prohibidos, así como mensajes de juego seguro. Previo al inicio de la sesión de juego por la persona jugadora, el terminal formulará preguntas al usuario, relativas a su edad y responsabilidad con el juego. Completadas las respuestas, automáticamente el terminal iniciará el juego.

Artículo 325. Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.2.

Para su homologación las máquinas de tipo B.2., además de los requisitos establecidos en el artículo 323 de este Reglamento, deberán reunir los siguientes requisitos adicionales:

- a) El precio de cada partida será el determinado en la resolución de homologación del modelo, no pudiendo superar los 6 euros.
- b) El premio será como máximo de 6.000 euros. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.
- c) El porcentaje de devolución de premios que ha de programarse no será inferior al setenta por ciento del valor de las apuestas realizadas, debiendo cumplirse en todo el ciclo de ciento veinte mil partidas consecutivas.
- d) La duración media de la partida no será inferior a 3 segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientos partidas en un período de treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de más de una partida simultánea se contabilizará como si se tratase de una partida simple.
- e) Las máquinas de tipo B.2 deberán incorporar un sistema de monitorización que permita a la Administración el seguimiento y control de todas las operaciones de juego, ofreciendo la información sobre cantidades jugadas y premios y cuantías de los premios obtenidos en las mismas.

Artículo 326. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo B.3 o basadas en el juego del bingo.

Para su homologación las máquinas de tipo B.3 o basadas en el juego del bingo, deberán reunir los siguientes requisitos:

- a) El precio de la partida será el fijado en la resolución de homologación, sin que el valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada usuario pueda exceder de seis euros.
- b) La duración media de cada partida no será inferior a 2,5 segundos.
- c) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80 por 100 del total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina será de 6.000 euros.
- d) La arquitectura del sistema deberá contar, al menos, con los siguientes elementos y funcionalidades:
 - Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora, pudiendo contener los juegos que se desarrollen en las máquinas.
 - Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en los soportes aptos para la realización de cobros y pagos, o en cualquier otro



soporte debidamente autorizados por el órgano competente en materia de juego, las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará su saldo o crédito final para su abono a los mismos. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

- Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. Si durante la jornada de juego se detectasen averías o fallos en el servidor se interrumpirá el juego y se devolverá a los jugadores las cantidades apostadas. Antes del reinicio del sistema se comprobará nuevamente el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las máquinas.

Si la avería se produjese en una máquina y ésta no pudiese ser subsanada en el acto, impidiendo su correcto funcionamiento, se procederá a su desconexión inmediata, y a la colocación de un cartel en la misma, en el que se indique esta circunstancia.

- Podrá homologarse como dispositivo adicional aquél que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios, mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas y sin devolución establecido en la letra c) de este artículo.

Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviar a cada máquina la cuantía de los mismos, conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina.

- Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 323.1.f) de este Reglamento. No obstante, podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 323.1.f).

e) La realización de apuestas, así como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se realizará mediante soportes que contengan códigos aleatorios de números que garanticen la seguridad en los cobros y los pagos, así como mediante dispositivos que admitan efectivo mediante monedas o billetes.

Asimismo, se podrán autorizar nuevos sistemas de cobros y pagos a medida que se produzca la implantación efectiva de los juegos a practicar, debiendo, en todo caso, ser autorizados por el órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego.

f) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar, y deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo, desarrollado electrónicamente y sin intervención en su práctica del personal de la sala.

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

h) Podrán contar con un dispositivo que permita la opción “bola extra”, pudiéndose arriesgar por el jugador a su voluntad la cantidad de créditos existentes en la máquina o introducir dinero adicional para su compra. La opción de la “bola extra” estará permitida siempre que no se altere el porcentaje de premios de la máquina, ni se supere el premio de 6.000 euros y que el jugador esté debidamente informado del coste de cada “bola extra”. En cada partida no se podrán comprar más de 15 “bolas extras”.

i) El sistema deberá posibilitar, mediante la conexión de las máquinas instaladas a un servidor central, la transmisión de datos, en cuanto a la facturación, porcentaje de premios y recaudación de cada una de ellas, en tiempo real y de manera continuada a la Administración Pública competente, en su caso.

Artículo 327. Requisitos adicionales de homologación de las máquinas de tipo B.4.

Para su homologación las máquinas de tipo B.4, además de reunir los requisitos establecidos

en el artículo 323 de este Reglamento, deberán reunir los siguientes requisitos:

- a) El precio inicial de cada partida será el fijado en la resolución de homologación del modelo, no pudiendo superar los 3 euros.
- b) El premio que la máquina de tipo B.4 puede entregar será como máximo 3.000 euros. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.
- c) El porcentaje de devolución de premios que ha de programarse no será inferior al setenta por ciento del valor de las apuestas realizadas, debiendo cumplirse en todo el ciclo de ochenta mil partidas consecutivas.
- d) La duración media de la partida no será inferior a 3 segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientos partidas, en un período de treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de más de una partida simultánea se contabilizará como si se tratase de una partida simple.
- e) Las apuestas que pueda realizar cada jugador en una partida no podrán superar la cantidad de 250 euros.
- f) No podrán incorporar juegos exclusivos de casino.
- g) Incorporar un sistema de monitorización que permita a la Administración el seguimiento y control de todas las operaciones de juego, ofreciendo la información sobre cantidades jugadas y premios y cuantías de los premios obtenidos en las mismas.

Artículo 328. Requisitos de homologación de las máquinas de tipo C.

Para su homologación, las máquinas de tipo C deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) El precio de la partida será el fijado en la resolución de homologación del modelo. Podrán homologarse máquinas multidenominación, que son aquellas en las que el cliente puede elegir a su conveniencia el precio de la partida.

Asimismo, el órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá autorizar la utilización de soportes o tarjetas, magnéticas o electrónicas, o cualquier otro medio homologado de pago y reintegro exclusivas para cada establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas a canjear por el usuario en la caja del mismo.

- b) El premio máximo o ganancia de mayor valor que las máquinas de tipo C pueden otorgar en una partida será el que se fije para cada modelo en la correspondiente resolución de homologación y vendrá expresado en el plan de ganancias de cada máquina, dependiendo de la combinación ganadora.

Así mismo, se podrán homologar máquinas de tipo C que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir bolsas o premios especiales.

- c) La duración mínima de la partida será de 1,5 segundos.
- d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de modo que retorne a los jugadores en forma de premios, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al setenta y cinco por cien de las cantidades jugadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir bolsas o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.



e) Deberán disponer de un mecanismo de abono automático de los premios obtenidos, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador.

f) Los premios deberán consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas, de acuerdo con lo previsto en el apartado a) de este artículo.

g) En el frontal, o en su caso, en la pantalla de vídeo, de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

- Las reglas del juego.
- La descripción de las combinaciones ganadoras.
- La indicación de los tipos de valores de monedas, fichas o tarjetas que acepta.
- El importe del premio correspondiente a cada una de las partidas.
- La indicación de que la máquina no devuelve ni cambia monedas y sí las acumula para sucesivas partidas, de modo que el dinero que se introduzca será para jugarlo.
- La advertencia de que la práctica del juego puede crear adicción.

h) Deberán poseer los contadores previstos en el artículo 323.1.f) de este Reglamento. La instalación de estos contadores no será preceptiva si el establecimiento en el que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.

Subsección 3ª. Homologación de sistemas de interconexión y de máquinas de juego que usan servidores

Artículo 329. Homologación de sistemas de interconexión de máquinas de tipo B.

1. Para la homologación del sistema de interconexión de máquinas del tipo B entre locales de juego, la empresa de prestación de los servicios de interconexión deberá acreditar, mediante certificación expedida por una entidad autorizada por el órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego, el cumplimiento de los siguientes requisitos técnicos:

- a) El sistema deberá estar dotado de cuantos controles de seguridad sean necesarios y deberá asegurar la inviolabilidad del acceso al sistema.
- b) El sistema de interconexión de las máquinas garantizará su comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.
- c) Las máquinas interconectadas al sistema interactuarán directamente con el jugador sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.
- d) Los sistemas de interconexión entre establecimientos de juego deberán permitir conexiones

en línea con las autoridades administrativas competentes en materia de juego para verificar el cumplimiento de todos los requisitos establecidos en el vigente Reglamento y para el seguimiento y control de todas las operaciones de juego, ofreciendo toda la información sobre cantidades jugadas y premios y cuantías de los premios obtenidos en los sistemas.

2. Asimismo el sistema de interconexión debe tener las siguientes funcionalidades:

- a) Poseer un servidor conectado a un sistema y una base de datos asociada que almacene toda la información recogida.
- b) Poseer un elemento de interfaz que se encargue de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor y las máquinas de juego, que recoja y remita

todos los datos desde los dispositivos de recogida de información hacia la base de datos asociada.

c) Un control de acceso a los programas y dispositivos de seguridad, tanto del sistema como de cada máquina. Los usuarios con permiso de acceso a las bases de datos podrán acceder a los datos contenidos en la misma pero no los podrán alterar. Existirán dispositivos específicos de acceso externo de inspección para las unidades y servicios de control, con el fin de garantizar su correcto funcionamiento.

d) Deberá disponer de elementos que retengan la información que se requiera en caso de pérdida de energía eléctrica y en el caso de que dicha información no pudiera ser comunicada a la unidad central, que conserven dicha información hasta que pueda comunicar

con la unidad central.

e) Incorporar la función de archivar todos los datos relativos a las jugadas realizadas y premios obtenidos.

f) Confeccionar las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación de la fecha y hora.

g) Mantener un reloj interno que refleje la hora local y la fecha que será utilizada para registrar toda la información.

h) Disponer de un sistema de aviso en cada máquina para información de los usuarios cuando se averíe el servidor, sin perjuicio de que las máquinas puedan seguir funcionando.

i) Determinar la información mínima que por cada máquina debe almacenar la base de datos de la unidad central.

Artículo 330. Homologación e inscripción de las máquinas de juego basadas en el uso de servidores.

Todos los modelos de máquinas que oferten juegos mediante el uso de servidores y, en su caso, los sistemas de interconexión empleados deberán someterse, con anterioridad a su homologación e inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, a ensayo realizado por una entidad o laboratorio de ensayo autorizado.

Subsección 4ª. Modificación de modelos de máquinas y juegos, inscripción provisional y cancelación

Artículo 331. Modificación de los modelos de máquinas y de juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor.

1. Los fabricantes e importadores podrán solicitar la modificación de aquellos modelos o juegos que tengan inscritos en el Registro General del Juego.

2. Cuando la modificación solicitada suponga una modificación sustancial del modelo o juego inscrito se requerirá la tramitación de un nuevo procedimiento de homologación. Se entiende por modificación sustancial aquella que afecta de forma directa al precio de la partida, al porcentaje de devolución, al plan de ganancias, a la velocidad de la partida o al programa de juego.



La modificación será considerada no sustancial cuando la modificación del programa de juego se lleve a cabo para la subsanación de errores de programación o funcionamiento y la adecuación al hardware.

3. La solicitud de modificación deberá contener un ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector, certificación acreditativa de los ensayos realizados, en el caso de que se vea afectado el programa de juego y justificante de abono de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

En el caso de resolución favorable de la solicitud de modificación sustancial la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

4. Si además de la empresa fabricante existiera una segunda con la patente del modelo registrado, será precisa autorización de ambas para solicitar la modificación.

Artículo 332. Inscripción provisional de modelos, de juegos y de material de juego.

1. Con el fin de comprobar la viabilidad comercial de un determinado modelo de máquina o de un determinado juego, los fabricantes o importadores podrán solicitar la inscripción provisional de modelos o de juegos de máquinas de tipo B y C, y de material de juego. La inscripción provisional habilita a los fabricantes o importadores a la explotación de hasta 10 máquinas de un mismo modelo por un período máximo de tres meses.

2. El prototipo del modelo o juego de máquina que se pretenda someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas aplicables al tipo de máquinas de que se trate.

3. Cuando la prueba del prototipo se pretenda efectuar en establecimientos de hostelería, éstos deberán disponer de la preceptiva autorización para instalar máquinas y poseer plazas vacantes para instalar máquinas recreativas del mismo tipo.

4. La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de modelos deberá dirigirse por el fabricante al órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento del prototipo del modelo de máquina que se pretenda someter a prueba, incluyendo en la misma los planos y fotografías de todos los parámetros exteriores del mismo.

b) Declaración responsable de la empresa fabricante del prototipo, suscrita por su representante legal, en la que se haga constar la asunción por parte de dicha empresa de toda responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de la prueba, así como del cumplimiento de todas y cada una de las condiciones que se establecen en este artículo.

c) Número de máquinas a instalar.

d) Indicación de la empresa operadora con la que se va a realizar el ensayo.

e) Relación de establecimientos donde se va a llevar a cabo el ensayo.

f) Fecha de inicio del ensayo y duración del mismo.

g) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

5. Podrán autorizarse inscripciones provisionales de juegos en máquinas ya instaladas, en las que además de la documentación indicada en el apartado cuarto, deberá acompañarse consentimiento expreso de la empresa operadora titular de la máquina en la que se va a incorporar el juego, indicando el número de autorización de explotación de la misma.

6. Transcurrido el plazo fijado para la inscripción provisional deberá procederse a la retirada de las máquinas del modelo o a la sustitución del juego por el existente, sin perjuicio de que pueda ser solicitada su homologación.

Artículo 333. *Cancelación de la inscripción.*

1. La inscripción de un modelo, juego o material de juego en el Registro General del Juego podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que acredite fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo, ni ejemplar del modelo o material de juego correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego cancelará de oficio la inscripción, previa tramitación del correspondiente procedimiento, con audiencia previa del interesado, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo, del juego o del material de juego no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que ocasionen la alteración en el desarrollo del juego, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad del modelo sin la correspondiente autorización, siendo imputable al fabricante.

b) Como consecuencia de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

c) Cuando lo aconsejen graves razones de interés público, en defensa de la formación de la infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establecen las normas de atención y protección a la infancia y a la adolescencia.

d) Cuando el titular de la inscripción hubiera sido excluido de la Sección II de Empresas Fabricantes, del Libro 3.^º «Juego de Máquinas» del Registro General del Juego.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo, del juego o del material de juego que se trate, y en los casos contemplados en el apartado segundo motivará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. El plazo para la retirada de las máquinas del modelo revocado se fijará en la resolución de cancelación, y nunca podrá ser superior a tres meses, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar. Dichas máquinas podrán canjearse dentro del plazo de tres meses señalado.

4. El órgano competente en la gestión administrativa de juego dictará y notificará la resolución que proceda, dentro del plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de iniciación del procedimiento de cancelación, salvo en los casos que con arreglo al régimen sancionador aplicable en esta materia, se acuerde la cancelación del modelo e inhabilitación del fabricante en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador.

5. En los casos en que la cancelación de la inscripción haya sido solicitada por el fabricante del modelo, se entenderá estimada la solicitud si transcurrido el plazo de un mes desde la presentación de la misma no se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.



SECCIÓN 3ª. JUEGO DE APUESTAS: ELEMENTOS, MATERIAL Y RÉGIMEN DE HOMOLOGACIÓN

Artículo 334. *Elementos y material del juego de apuestas.*

1. Son elementos técnicos necesarios para la organización y explotación de las apuestas deportivas, de competición o de otra índole el servidor central de apuestas, los terminales de apuestas, el sistema informático utilizado para la organización y explotación de las apuestas y, en su caso, la disponibilidad del dominio «.es» en todo el territorio nacional y demás sistemas técnicos, electrónicos e informáticos necesarios para la formalización de las apuestas a través de medios de comunicación o conexión informática, interactiva o a distancia.

2. Los sistemas, elementos o instrumentos técnicos utilizados para la organización y explotación de las apuestas garantizarán su autenticidad y cómputo, la identidad de las personas intervinientes, en su caso, la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados, la prohibición de la participación de menores de edad y de las personas inscritas en la Sección V. Prohibidos, del Libro 4º. Apuestas, del Registro General del Juego, el control de su correcto funcionamiento y, en general, el cumplimiento de la legislación vigente en materia de juego y apuestas.

3. El sistema técnico deberá permitir, al menos, el análisis de los riesgos y la continuidad del negocio, así como la determinación y subsanación de sus vulnerabilidades. Asimismo, deberá disponer de un mecanismo de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de apuestas realizadas, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables, de mecanismos de autenticación fuerte ligados a la explotación del sistema informático, de dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes del sistema informático sólo a personal autorizado y de mecanismos que aseguren la confidencialidad e integridad en las comunicaciones con el apostante y entre los componentes del sistema informático.

Artículo 335. *Servidor central de apuestas.*

1. El servidor central de apuestas consistirá en una central computerizada de apuestas que procesará los datos que se reciban de los terminales de apuestas instalados en los locales de apuestas y en las zonas de apuestas y, en su caso, en los equipos conectados por usuarios al servidor, garantizando, en todo caso, el correcto funcionamiento de las apuestas.

2. El servidor central de apuestas deberá reunir las siguientes características:

a) Medidas de seguridad para controlar el acceso restringido al sistema y equipos, registrándose todas las actuaciones u operaciones realizadas en ella, mediante mecanismos de autenticación de los empleados.

b) Capacidad suficiente para almacenar los datos correspondientes al número de apuestas realizadas y premios obtenidos de forma acumulada.

c) Capacidad para comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas efectuadas y sus resultados, así como reconstruir de forma fiel las transacciones realizadas, impidiendo cualquier modificación o alteración de las operaciones practicadas.

d) Los equipos y sistemas de comunicación deberán cumplir los requisitos adecuados de seguridad y de ancho de banda, de forma que den soporte a los tiempos de respuesta y necesidades de seguridad que se establezcan.

e) Contar con mecanismos de respaldo necesarios para garantizar el funcionamiento del sistema veinticuatro horas al día, los siete días de la semana, para ello la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas deberá disponer de una réplica de su servidor central de apuestas como reserva, preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas condiciones y garantías que el servidor principal en caso de que éste último quedara fuera de servicio por cualquier causa.

3. El servidor central de apuestas incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas informáticos de los órganos competentes en la gestión administrativa de juego y en los tributos sobre el juego de apuestas de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón para el control y seguimiento en tiempo real del desarrollo de las apuestas realizadas, de las cantidades apostadas y de los premios otorgados, así como de la devolución, en su caso, de las apuestas anuladas. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

Artículo 336. *Terminales de apuestas.*

1. Los terminales de apuestas podrán consistir en terminales informáticos de expedición de apuestas o en aparatos auxiliares de expedición de apuestas, sin perjuicio de la posibilidad de autorizar a la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas el empleo de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia, previamente autorizados.

2. A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de terminales informáticos de expedición de apuestas los dispositivos o equipos informáticos destinados a la formalización de apuestas a través del personal de la empresa autorizada en los locales de apuestas o en las zonas de apuestas.

3. A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de aparatos auxiliares de expedición de apuestas aquellos instrumentos que se encuentren instalados en los locales de apuestas o zonas de apuestas y permitan la formalización de las apuestas directamente por el usuario, utilizando para ello un sistema que posibilite su validación por el servidor central de apuestas.

4. En la parte frontal de los aparatos auxiliares de apuestas la empresa de apuestas deberá grabar de forma indeleble y claramente legibles los siguientes datos:

a) Número de registro de la empresa autorizada para la organización y explotación de las apuestas en la Sección II del Libro 4º del Registro General del Juego.

b) Número de registro del modelo en la Sección I, del Libro 4º del Registro General del Juego.

c) Serie y número de fabricación correlativo del aparato de apuestas. Asimismo, el órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá establecer, con carácter complementario, otras marcas de fábrica que faciliten la identificación de los terminales por medios tecnológicos, tales como códigos de barras o similares, así como, en su caso, aquellos datos de memorias, microprocesadores o componentes que determinen el funcionamiento del terminal.

5. En los terminales de apuestas deberá constar con claridad y de forma visible que su uso queda prohibido a los menores de edad y la advertencia de que la práctica abusiva de apuestas puede crear adicción.



6. Cuando fuera preceptiva la destrucción de los terminales de apuestas, también deberán destruirse los elementos identificativos descritos en este Reglamento y que posibilitan la explotación legal de los terminales.

Artículo 337. Características y requisitos de los terminales de apuestas

1. Los terminales de apuestas habrán de cumplir los siguientes requisitos:
 - a) El precio mínimo de cada apuesta será de 1 euro, por cada recibo de apuesta.
 - b) El pago al usuario se realizará por medio de cualquier forma de pago de curso legal sin coste alguno para el usuario, con respecto de lo señalado en la letra h) del artículo 276, del presente Reglamento.
 - c) Emitirá un resguardo o boleto impreso que servirá al apostante como justificante de la formalización de su apuesta y, en su caso, del premio obtenido.
 - d) Mostrará de forma clara y antes de validar la apuesta el importe a percibir en caso de acierto.
2. Los terminales de apuestas tendrán los siguientes dispositivos de seguridad:
 - a) Conexión disponible, en función de las necesidades del sistema, y segura mediante línea de comunicación, con el servidor central de apuestas y de éste con el servidor de los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma competentes en materia de gestión administrativa de juego y de Tributos sobre el juego de apuestas.
 - b) Los que impidan el acceso por la línea de comunicación al servidor central de apuestas, mediante un terminal de apuestas no operado por la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas.
 - c) Los que justifiquen el valor de la apuesta realizada, para su devolución ante cualquier interrupción por falta de fluido eléctrico.
 - d) Los que impidan su funcionamiento si el sistema no posibilita su conexión con el servidor central.
 - e) Los que impidan la manipulación del resguardo o boleto.
 - f) Los que impidan su funcionamiento en caso de que el papel de la impresora de resguardos o boletos se hubiera agotado.

Artículo 338. Homologación de elementos técnicos.

1. Previo a la puesta en funcionamiento de la organización y explotación de las apuestas, la empresa titular de la autorización deberá obtener la homologación de los sistemas, elementos y material del juego de las apuestas y su inscripción en la Sección I. Modelos, elementos y material, del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego.
2. La empresa interesada deberá acompañar certificación de una empresa auditora externa, con personal acreditado en auditorías de seguridad informática, sobre la solvencia técnica, electrónica, informática y de seguridad del sistema informático previsto para la organización y explotación de las apuestas.
3. Los titulares de las zonas de apuestas autorizadas solicitarán a la empresa titular de la autorización para la explotación y organización de apuestas los terminales de apuestas y demás sistemas y elementos técnicos necesarios para la formalización de éstas.

Artículo 339. Cancelación de la inscripción

1. La inscripción en la Sección I. Modelos, elementos y material del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego podrá cancelarse a petición de su titular.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego cancelará de oficio la inscripción de los elementos técnicos, con audiencia previa del titular, en los siguientes supuestos:

- a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características de los elementos técnicos no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los mismos que ocasionen la alteración en el desarrollo de las apuestas, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad sin la correspondiente autorización cuando sea imputable al titular de la inscripción.
- b) Como consecuencia de la comisión de tres infracciones administrativas muy graves en materia de juego y apuestas.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la explotación de los elementos técnicos.

Artículo 340. *Boletos o resguardos.*

1. Los boletos o resguardos deberán ser indelebles al agua y llevarán impreso, como mínimo, el contenido siguiente:

- a) El nombre de la empresa titular de la autorización para la organización y explotación de las apuestas, su Código de Identificación Fiscal y su número de inscripción en el Registro General de Juego
- b) El número del terminal de apuestas que lo ha expedido e identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.
- c) El evento o eventos sobre los que se realiza la apuesta, las características y la combinación de la apuesta.
- d) Hora, día, mes y año de formalización de las apuestas.
- e) El premio o importe a percibir en caso de acierto.
- f) El número o combinación alfanumérica que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

2. Los boletos o resguardos que justifiquen una apuesta premiada tendrán una validez, para su cobro, de tres meses desde la fecha de su expedición.

3. Cuando la apuesta se realice a través de conexiones o comunicaciones remotas distintas a los terminales de apuestas, la empresa titular para la autorización, organización y explotación de apuestas deberá presentar para su homologación el sistema que garantice al usuario la validación de la apuesta, en los términos del presente Reglamento.

4. En las apuestas de contrapartida sobre carreras de caballos o de galgos se podrá determinar el coeficiente aplicado a la apuesta utilizando como referencia el coeficiente final fijado por los hipódromos y canódromos donde se celebren las carreras objeto de aquella. En dichas apuestas, cuando se modifiquen las condiciones de una carrera de caballos o de galgos al producirse la retirada de un participante, inmediatamente antes de su inicio y por causas imprevistas y ajenas a los intervinientes en el acontecimiento, se podrá aplicar una deducción sobre el premio, una vez descontado el importe de lo apostado, proporcional al cálculo de probabilidades tenido en cuenta para fijar el coeficiente de la apuesta. La posibilidad de la aplicación de esta deducción y su contenido concreto se deberán incluir en las reglas de organización y funcionamiento de las apuestas y se expresarán con claridad y precisión en el boleto de la apuesta, así como en la información que se debe facilitar a los usuarios.



SECCIÓN 4ª. LABORATORIOS O ENTIDADES DE ENSAYO

Artículo 341. *Laboratorios o entidades de ensayo.*

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por laboratorio de ensayo el organismo de control autorizado por el órgano competente en la gestión administrativa de juego, encargado de verificar, mediante el correspondiente procedimiento de evaluación, aprobado al efecto, la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina.

Así mismo, estas entidades o laboratorios podrán solicitar ser designados como entidades autorizadas para efectuar inspecciones técnicas sobre el funcionamiento de las máquinas emplazadas.

2. De conformidad con la normativa aplicable en materia de seguridad y calidad industrial, los laboratorios o entidades de ensayo de máquinas podrán ser públicos o privados, con personalidad jurídica propia y deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia para realizar las labores de verificación descritas.

Artículo 342. *Requisitos y documentación.*

1. A fin de garantizar la estricta imparcialidad e independencia de los laboratorios o entidades de ensayo en sus funciones de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud, toda la documentación que acredite los siguientes extremos:

- a) Denominación de la entidad o laboratorio, con indicación de su naturaleza jurídica y domicilio social.
- b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales, debidamente inscritos en el Registro Mercantil correspondiente u organismo equivalente en el caso de sociedad extranjera de un Estado miembro de la Unión Europea. En este caso, deberá encontrarse traducida al español por un traductor oficial.
- c) Relación nominal y datos personales que permitan la identificación del personal que preste servicios en el laboratorio.
- d) Declaración responsable suscrita por el representante legal de la entidad, acreditativa de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de los ensayos o verificaciones, así como de la confidencialidad respecto de dichos resultados.
- e) La entidad titular del laboratorio deberá presentar la formalización y actualización de un contrato de seguro de responsabilidad civil.

2. Igualmente, y al objeto de garantizar la capacidad y solvencia técnica, en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar la correspondiente documentación acreditativa de los siguientes extremos:

- a) Disponibilidad de personal que tenga la adecuada cualificación y formación técnica para la realización de los ensayos y verificaciones requeridos.
- b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina en la normativa de juego.
- c) Disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por las Administraciones Públicas competentes sobre cuestiones relacionadas con los ensayos de material de juego, asistencia a reuniones de trabajo con aquéllas para coordinar criterios sobre la materia de que se trate o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección, cuando así sea requerido para ello por la autoridad judicial o administrativa.

d) Posesión de la acreditación o estar en disposición de obtenerla, en la Norma «UNE EN-ISO/IEC 17025A, o en ulteriores que la sustituyan, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.

e) Cualquier otra autorización administrativa que ostente como laboratorio de ensayo.

Artículo 343. *Procedimiento de autorización.*

1. La solicitud de autorización como laboratorio o entidad de ensayo se dirigirá, junto con la documentación prevista en el artículo anterior al órgano competente en la gestión administrativa de juego quien, previas las comprobaciones e informes, resolverá y notificará su otorgamiento o denegación, en el plazo máximo de tres meses, pudiendo previamente interesar a la entidad solicitante cualquier información o documentación adicional aclaratoria que considere necesaria al objeto de la constatación del cumplimiento de las previsiones establecidas en el artículo anterior, procediendo a su inscripción de oficio en el Registro General del Juego.

Transcurridos tres meses sin haber sido dictada y notificada resolución expresa, podrá entenderse estimada.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá condicionar o limitar los términos de la autorización como laboratorio o entidad de ensayo de máquinas, tanto a determinados elementos de juego, como a determinadas tipologías o aspectos técnicos de las máquinas recreativas y de azar.

El plazo de vigencia de la autorización deberá recogerse expresamente en la resolución y no podrá exceder de diez años.

3. La autorización se podrá renovar por períodos de cinco años cuando, con una antelación de tres meses a la fecha de caducidad de la misma se solicite por su titular y se constate por parte de la Administración el mantenimiento de las condiciones específicas que la normativa aplicable en la materia exija en el momento de la solicitud de renovación.

4. Durante la vigencia de la autorización, los laboratorios de ensayo deberán adaptarse a los requerimientos y normalizaciones que establezcan tanto la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, como cualquier otra Administración cuyas competencias incidan en este ámbito.

Artículo 344. *Suspensión de la autorización.*

1. Previa audiencia de la entidad o laboratorio autorizado, el órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá acordar la suspensión de los efectos de la autorización o, en su caso, la del convenio de reconocimiento mutuo de los laboratorios de ensayo suscritos con otras Administraciones, cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cuando por alguna de las Administraciones u organismos signatarios del correspondiente convenio se haya acordado, en ejercicio de sus competencias, la suspensión de la autorización del laboratorio o entidad.

b) Cuando por parte de los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón en esta materia se constate que el modelo de máquina juego o elemento de juego homologado e inscrito en el

Registro General de Juego incumplía, en el momento de expedirse la certificación favorable, los requisitos técnicos establecidos en la normativa de aplicación.



c) Cuando el laboratorio de ensayo autorizado deje de reunir los requerimientos y condiciones establecidas, tanto en la presente norma, como en la restante normativa estatal o comunitaria europea que sea de aplicación.

2. La resolución acordando la suspensión de la autorización como laboratorio o entidad de ensayo se podrá adoptar dentro del procedimiento de extinción de la autorización que al efecto se inicie, previa audiencia al interesado, cuando existan indicios fundados de la concurrencia de alguna de las causas de extinción de la autorización, acreditadas mediante las actuaciones llevadas a cabo por los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón o de otras Administraciones u organismos competentes en la materia.

Artículo 345. *Extinción de la autorización.*

Sin perjuicio del régimen sancionador establecido en la legislación aplicable en materia de industria, la autorización de laboratorio o entidad de ensayo se extinguirá por las siguientes causas:

- a) Por la caducidad de la autorización, sin haber solicitado la renovación de la misma.
- b) Por haberse acreditado en el procedimiento tramitado al efecto la concurrencia de alguna de las circunstancias previstas en el artículo anterior y haber sido declarada la extinción por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.
- c) Por sanción de suspensión o cierre del establecimiento, impuesta de acuerdo con la normativa de industria aplicable en esta materia.

ANEXO

EPÍGRAFE 1. RULETA FRANCESA

I. Definición.

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego.

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

Este material se compone de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos 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 número par son siempre negros, así como el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la Ruleta, permite dar a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La Ruleta se juega en una mesa larga y rectangular en cuyo centro o extremo está la mencionada ruleta. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números distribuidos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o apuestas en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Según existan en la mesa 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 y de cara al cilindro; cuatro «croupiers», que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquellos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

En el caso de abrir «un sólo paño» se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que a la de un solo paño.

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» 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 «croupiers» 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 juego. 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.

d) A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

Posibilidades o apuestas múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa 2 números y proporciona al jugador que gana 17 veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los 3 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 11 veces la cantidad que puso también se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3» posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre 4 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 8 veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende 6 números y la posible ganancia a 5 veces la cantidad apostada.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a 2 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 que corresponden a 2 columnas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a 2 docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta. En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

Posibilidades o apuestas 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 es el valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, se ofrecen dos soluciones al jugador que ha apostado sobre una jugada sencilla: Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la «banca»; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan 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, y se pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar «en prisión» hasta que se libere, si procede.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está 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 consecutiva, etcétera, del número cero.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego.

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

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

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 10, 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 o 90 veces; en el cuadro por 40, 80 o 120 veces; en la seisenas por 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 o 360 veces; y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 o 720 veces el mínimo por postura.

B) Normas especiales.

El Director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza y en la misma sesión. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

b) En todo caso, el casino deberá 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 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 presente Reglamento.

3. Desarrollo 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, ni puede ser retirada. Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «croupier», y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el «croupier» anuncia en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los «croupiers» retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas, dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán



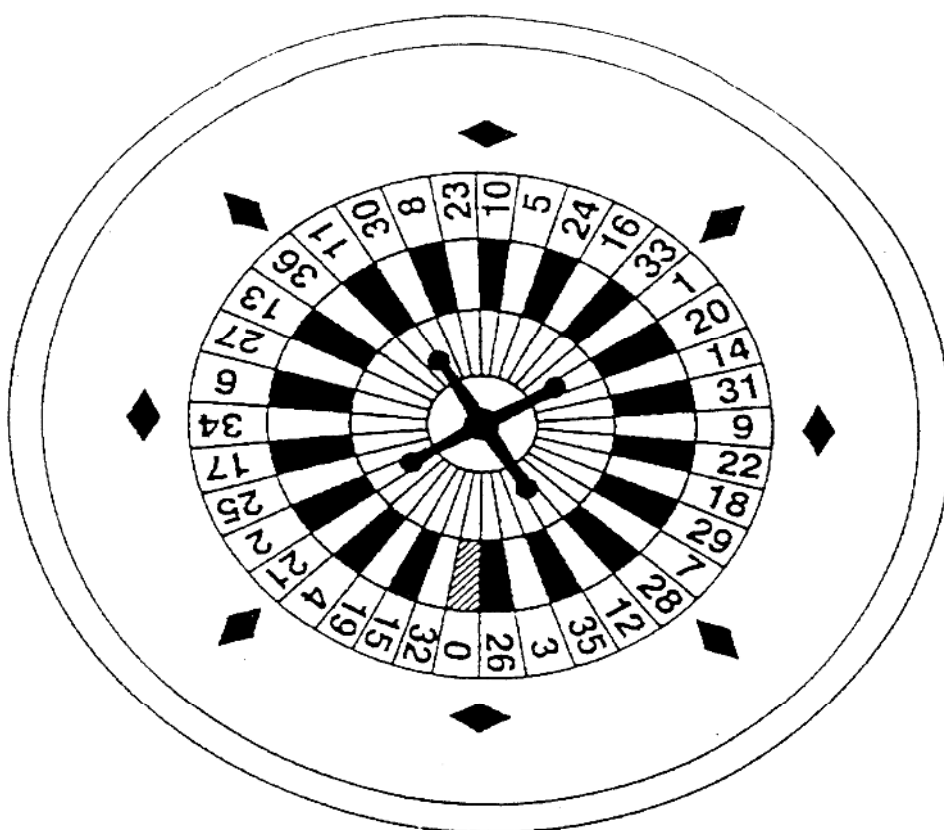
indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «bola 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.

Los casos no previstos, serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

RULETA FRANCESA



RULETA

PAÑO DE RULETA FRANCESA

PASA					FALTA			
		1	2	3				
		4	5	6				
		7	8	9				
		10	11	12				
PAR		13	14	15	IMPAR			
		16	17	18				
		19	20	21				
		22	23	24				
		25	26	27				
		28	29	30				
		31	32	33				
		34	35	36				
12 P	12 S	12 T				12 I	12 S	12 P



EPÍGRAFE 2. RULETA AMERICANA.

El funcionamiento de la variedad americana de la Ruleta responde a los mismos principios que rigen la Ruleta europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la Ruleta francesa contenidas en el epígrafe I anterior.

I. Elementos del juego:

1. 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. En las Ruletas «a dos paños» se podrá abrir un paño.

2. Dos diferencias existen con respecto a la Ruleta europea o francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta en este juego.

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 apuesta 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 o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. Personal:

El personal afecto a cada Ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier», y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones, de asistencia y de ordenar los montones de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el «croupier» es quien debe reconstruir 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.

A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

III. Reglas del juego:

1. Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: «doble columna», «columna», «pasa», «impar», «negro», «rojo», «par», «falta», «doble docena», «docena», «seisena», «fila 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 al mismo tiempo, 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 con ambas. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

2. Mínimos y máximos.

a) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego. El jugador, en el momento en

que se atribuye una serie y color de fichas, fija el valor que desee otorgar 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 apuesta de la mesa.

b) El máximo está fijado de la siguiente manera: a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura. b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 o 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 o 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 o 120 veces; en la seisena, por 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, por 120, 240 o 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 o 720 veces el mínimo de la postura.

3. Salida del Cero.

Dentro de las suertes o apuestas sencillas, en caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.



RULETA AMERICANA

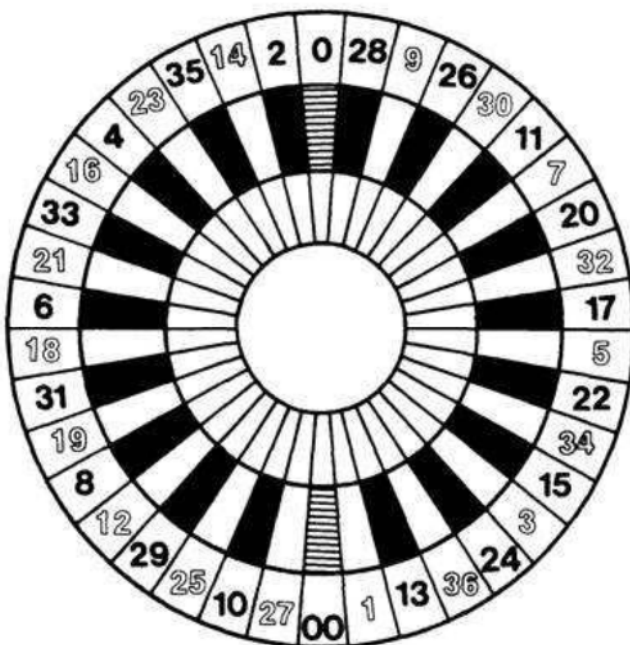
		0		
1 - 18	1ª Docena	1	2	3
		4	5	6
		7	8	9
		10	11	12
PAR				
	2ª Docena	13	14	15
		16	17	18
		19	20	21
		22	23	24
				
IMPAR	3ª Docena	25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
19 - 36				
		1ª columna	2ª columna	3ª columna

RULETA AMERICANA DOBLE CERO

Es una variedad de la Ruleta americana que responde a los mismos principios que rigen la Ruleta americana, con las siguientes peculiaridades:

- a) El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro.
- b) En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como determinadas.
- c) Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3, comprende cinco números, denominado "cuadro especial" y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.
- d) Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores que no alcancen la parte superior del paño y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta.

CILINDRO Y PAÑO DE LA RULETA CON DOBLE CERO



		0		00	
1 TO 18	1ST 12	1	2	3	
		4	5	6	
		7	8	9	
EVEN	2ND 12	10	11	12	
		13	14	15	
		16	17	18	
ODD	3RD 12	19	20	21	
		22	23	24	
		25	26	27	
19 TO 36		28	29	30	
		31	32	33	
		34	35	36	
		2 TO 1	2 TO 1	2 TO 1	



EPÍGRAFE 3. BOLA O BOULE

I. Definición.

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar al igual que en la Ruleta, depende 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, según modelo de figura, en cuyo centro se encuentra una plataforma circular y, en sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

1. Plataforma circular. Consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo y, el número 5 debe ser de color amarillo o de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

2. Paños de juego. 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 jugadas 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 menores 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. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y controla los pagos y cambios.

2. Un «croupier» por cada paño, encargado de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego, son además los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

a) Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta.

b) Segunda: apostar sobre una jugada 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.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego. No obstante, 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.

b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces del mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces de dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, al 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 jugada sencilla.

3. Desarrollo del juego.

Los jugadores realizan las apuestas partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

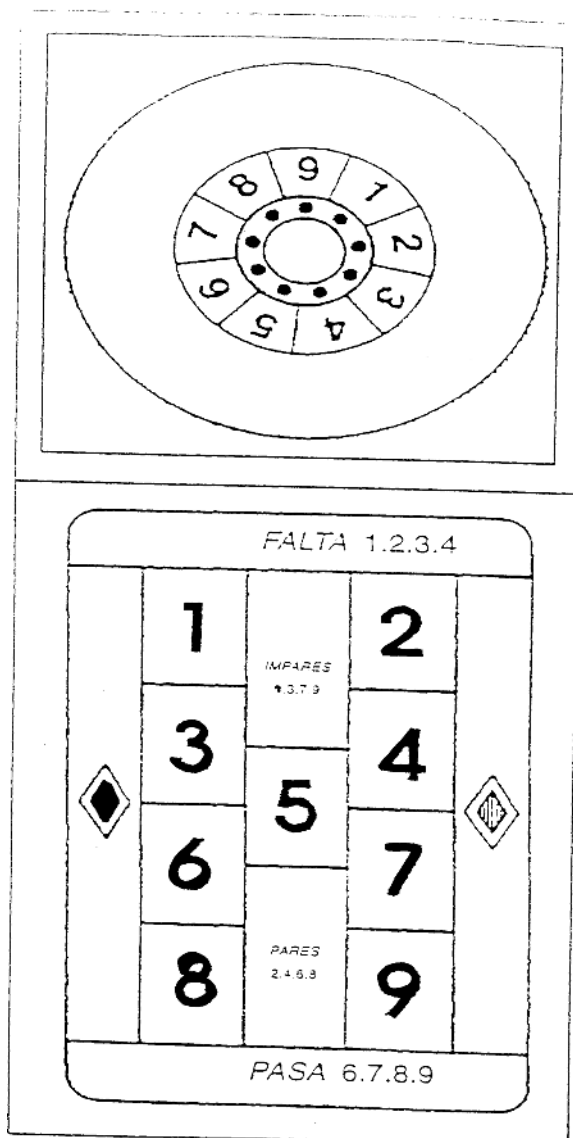
Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del paño escogido por el jugador. A continuación, la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es este momento cuando el «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.



EPÍGRAFE 4. TREINTA Y CUARENTA

BOLA O "BOULE"



I. Definición.

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 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego. De acuerdo con la figura, tendrán forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas están 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 «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» que corta debe haber una

ranura en la que se depositan las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la «banca» de la mesa.

III. Personal.

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

1. El jefe de mesa es el responsable del correcto desarrollo del juego.

2. Debe haber dos «croupiers» situados uno frente al otro. Uno de ellos, el «croupier» que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

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 distribuyen cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40. Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta.

a) «Rojo» o «negro»: Gana 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.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 1.000 pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la apuesta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego.

b) El máximo será igual a 1000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada por el «croupier» la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de éste corta las cartas.

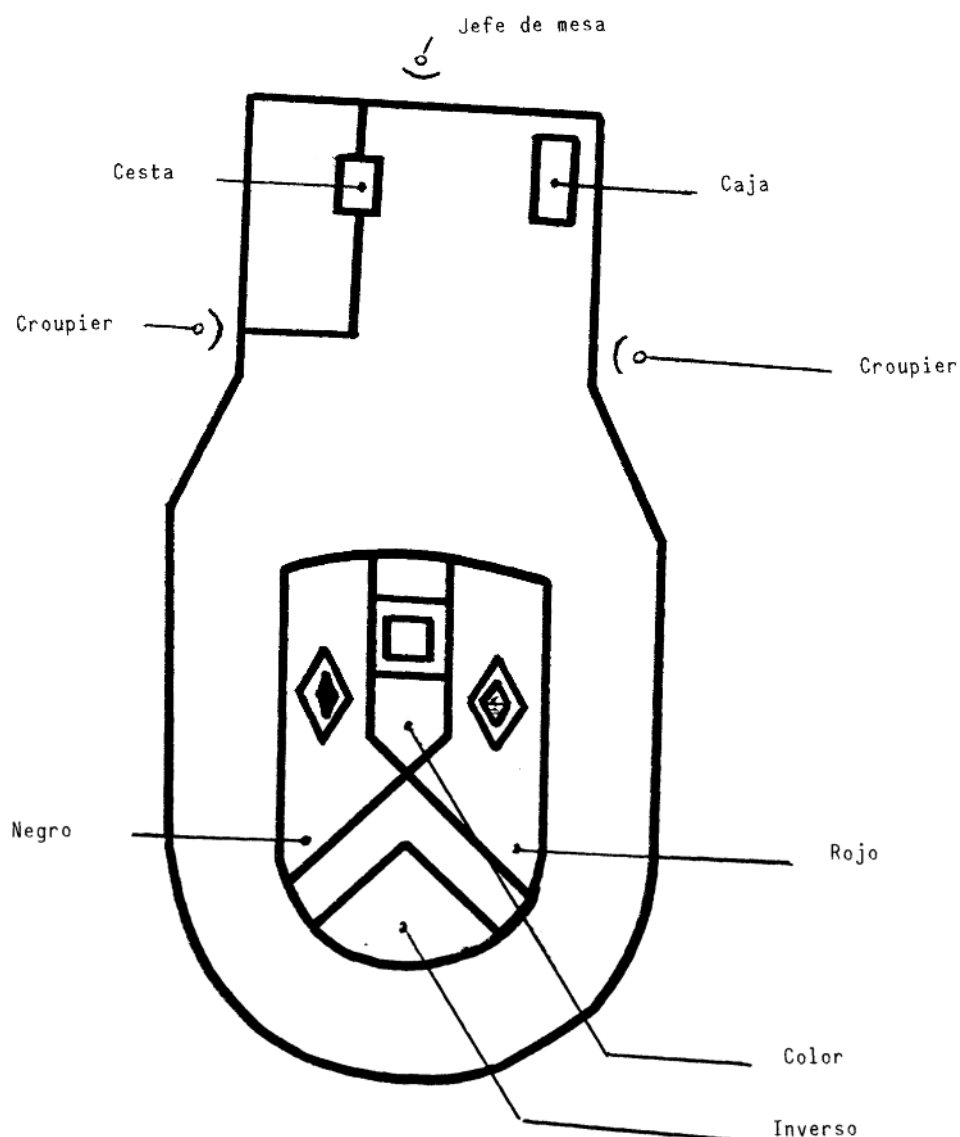
Acto seguido, el «croupier» coloca una carta «roja» delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta «roja» determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas. Después de ser introducidas 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 el color gana a color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por



color o inverso y después «negro» y «rojo» y por las apuestas más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras, podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

TREINTA Y CUARENTA



EPÍGRFE 5. VEINTIUNO O BLACK JACK.

I. Definición.

El «veintiuno» o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el

establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega al «Black Jack» con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea «Black Jack», que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal. Cada casino podrá tener su anagrama en las esquinas, que será invisible en el «sabot».

2. Distribuidor o «sabot» (manual o automático).

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. Se deslizan las cartas en este recipiente y aparecen de una en una. Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan las condiciones equivalentes de seguridad. 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. Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidor o «sabot» automático, que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realice la función de barajado de las cartas de un modo automático.

3. Mesas reversibles. Se autoriza en los Casinos de juego la utilización de mesas con paños reversibles debidamente homologados para los juegos de Black Jack, póquer y «Punto y banca», de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento cualquiera de estos tres juegos. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libro con contabilidad específica.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa o inspector.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. A juicio de la dirección de juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. El «croupier».

Es el que dirige la partida, tiene como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar a los que resulten ganadores y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

1. Jugadores 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 una cifra máxima de 7. Si algunas plazas no están cubiertas los jugadores pueden 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 es quien manda en la casilla. No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas. Cada



«mano» de un jugador será considerada individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego jugadores 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.

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las posturas sean iguales al que esté más cerca del «sabot». El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black Jack».

Cuando se han efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuye un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

Después siempre en el mismo orden se distribuye un segundo naipe, a cada «mano» y seguidamente pregunta 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 considere oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una «mano» obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el «croupier» recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores han hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos debe plantarse, no pudiendo coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga a las ganadoras de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca con las caras hacia abajo en un recipiente destinado a este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas. Si el «banquero» ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que tengan superior. Las «manos» que han obtenido una puntuación igual que la del «banquero» serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black Jack», que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga siempre en razón de tres por dos.

El «Black Jack» siempre gana a la puntuación de 21 puntos obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o «Black Jack» no se podrá pedir carta.

Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la apuesta siempre que la «banca» no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible «Black Jack» de la «banca». El «croupier» propone este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» saca entonces un 10, es decir, si realiza un «Black Jack», recoge las apuestas que pierden, y paga los seguros en razón de dos por uno. Si no realiza un «Black Jack» recoger los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese «Black Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar «a dos manos». Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se planta, pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano», que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separa un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considerará como «Black Jack», y se pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. En este caso, sólo tiene derecho a un único naipe supletorio. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) Jugada del «jackpot».

El casino podrá instalar en alguna o todas las mesas de «Black Jack», una apuesta adicional denominada «jackpot», cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al «jackpot» se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las posibles combinaciones ganadoras son las siguientes:

- Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».
- Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».
- Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».
- Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo,



200 a 1 el valor de la apuesta del «jackpot».

- Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del «jackpot», que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del «jackpot».

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

El casino de juego podrá solicitar, al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, la posibilidad de practicar el «Black Jack» mediante «jackpot» progresivos y carruseles, entre distintas mesas.

Queda prohibido practicar estas posibilidades de juego sin la previa autorización expresa del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, así como disminuir las proporciones descritas.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse, dentro de los límites de mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego. Son aplicables a este juego las normas de la Ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas se fija 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 Desarrollo del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Capítulo III. Casinos de este Reglamento.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezcla y corta separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reúnen y cortan, y finalmente la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja. Después del mismo, el «croupier» coloca 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» aparta las cinco primeras del distribuidor comenzando después la partida. Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciar 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 elimina. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

EPÍGRAFE 6. PUNTO Y BANCA

I. Definición.

El «Punto y banca» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la «banca» como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la «banca».

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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. Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto apartado II, número 2, del epígrafe anterior.

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger 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 en la mesa debe contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una 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. De acuerdo con lo dispuesto en el apartado II, número 2, del epígrafe anterior se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

III. Personal.

Casa mesa de juego debe tener un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

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 atribuyan. También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y de pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogen la deducción que en beneficio del establecimiento hay que hacer, reciben las propinas y las introducen en la ranura destinada al efecto, deben anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, deben pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Pueden 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 parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega «la mano» de «banca», y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponde a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la «mano» del jugador, tendrá las



cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la «banca» pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. «Banca».

El establecimiento se constituye en «banca» y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de que resulte ganadora la mano de la «banca», se efectuará una deducción del 5 por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas puede ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego.

El máximo de las apuestas se fija para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, y la dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Funcionamiento del juego.

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 las unidades. Gana aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra.

Los jugadores también podrán apostar al empate («tie») que se pagará 8 a 1, el máximo de la apuesta al empate será una octava parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la «banca», sí la puntuación de alguna de éstas es de 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 el cuadro.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permite 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 pudiéndose 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 aquélla determina el número de cartas que son inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es 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, las cartas de la «mano» del jugador se trasladarán, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las enseña y, a continuación, las devuelve al «croupier» que anuncia su puntuación total y las coloca 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» anuncia: «el jugador se planta (...)» (punto total). En caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la «banca».

Finalizada la jugada, el «croupier» anuncia la «mano» con la más alta puntuación, y ésta es la que gana, procediéndose a continuación a retirar las apuestas perdedoras, al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

4. «Mini Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black Jack».

Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el 5%. El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

5. «Midi Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de nueve jugadores. Las reglas de juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un «croupier» y un jefe de mesa.

La mesa será de las debidamente homologadas para este juego. El número máximo de jugadores sentados será de nueve y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

PUNTO Y BANCA

		Tercera carga de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntuaciones dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	T	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P

T Significa pedir tercera carta
P Significa plantarse

EPÍGRAFE 7. «FERROCARRIL», «BACARA» O «CHEMIN DE FER»

I. Definición.

El «Ferrocarril» o «Bacarà», conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la «banca» y pueden apostar contra la misma todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.



Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no se deben sustituir por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Capítulo III. Casinos de este Reglamento.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que estos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 5, apartado II, número 2, anterior.

3. Mesa de juego. Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier».

La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento sólo puede acoger a un 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» está situada frente al «croupier», a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del «banquero» que no constituyen la «banca» (los que el «croupier» no ha puesto en el juego), es decir, el «garaje».

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier», y un cambista (empleado de cambios). Además, puede haber de manera opcional servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que pueden quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones, que a lo largo del presente epígrafe, le atribuyan, el «croupier» tiene encomendadas las siguientes: recontar, mezclar e introducir las cartas en el «sabot»; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y 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 le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además, puede haber servidores auxiliares, en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No pueden 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, puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada 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 estén sentados.

A todos los efectos, se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: Los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del «banquero». Entre los que están de pie, sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar 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, para coger la «banca» o para hacer de banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se realiza al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar una 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 jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez concluida la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han 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 seguir la «mano». El que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último, a quien se pagará, según el 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 puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. «Banca».

La «banca» se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

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

La «banca» puede ser retenida por el jugador mientras gane, pero en el caso de que pierda ha de cederla 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 ha cedido la «banca» o que ha pasado la «mano» puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El «banquero» que ha pasado la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la «banca» no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subasta y adjudica al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del «banquero». Los



jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que están de pie en el caso de pujas iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la «banca» (toma la «mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que ha tenido 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 aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

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» pasa la «mano», y así sucesivamente.

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

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano». El jugador que adquiere la «banca» está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la «banca» se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior «banquero» si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la «banca» puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la «banca», no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente, 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 banca».

El máximo de la «banca» deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquella no puede ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la «banca» juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por ciento 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. El «banquero» podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la «banca» en todos los pases a partir del segundo. Cuando la «banca» no hubiera sido cubierta en su totalidad, el «banquero» podrá instar al «croupier» a que doble la cantidad que entró en «banca» en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la «banca» resultante, si correspondiera según el párrafo anterior. Antes del inicio de la siguiente jugada, el «croupier» preguntará al «banquero» si desea o no formar «garage».

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

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la «banca» que el «banquero» no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de 100 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, se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más próxima a esta cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa el «banquero» reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también 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» puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta 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 tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el «banquero» puede optar por pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baca»), 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, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del «croupier», éste debe hacer que se plante.

El «banquero» puede, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido (imagen VII).

Una vez cubierta la «banca», el «banquero» y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la «banca») una cantidad determinada, que entregará al «croupier» cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente y posterior. El mínimo y el máximo de los abonos será fijado por el director de juegos, pero siempre dentro de los mínimos y máximos autorizados para la salida inicial de la «banca». El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Para que el juego pueda empezar es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar 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 la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.



Adjudicada la «banca», el «banquero» anuncia la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las coloca sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, el «croupier» anuncia la suma e indica a los jugadores cual es la cifra máxima que pueden jugar: para ello utiliza la expresión «hay (...) pesetas/euros en la «banca». Si hay varios jugadores que quieren hacer «banca», se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

El «banco» hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banco parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la «banca». A continuación, el «croupier» invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la «banca», hasta que con la voz «no va más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca 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. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace «banca», ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido 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 «banca seguida» el jugador que hizo banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el «croupier», da por error las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta se considerada vista cuando se ha levantado del tapiz).

Si la petición de «banca seguida» 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 «banca seguida» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el «banquero» y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y sólo un jugador apuesta contra la «banca», éste tendrá derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no va más apuestas», el «banquero» extrae las cartas del «sabot» y las distribuirá alternativamente de una en una, empezando por el jugador contrario.

El «croupier» traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. Tiene formalmente prohibido el «banquero» distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al «croupier» a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se proceden 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» pasan 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 coloca sobre la mesa a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el «sabot». El «banquero» que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como «banquero» en la próxima jugada, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la «banca». Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta cuando se extrae del «sabot», se considera inservible y se retira, 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 se anula.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva 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 del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» sean descubiertas, el «banquero» debe tener en cuenta lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la «banca», y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que no pueda rectificarse sin perjuicio para el «banquero» y para 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 si 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».

Si el «banquero» extrae una quinta carta después de haber dado dos al «punto» y haberse dado él mismo dos, está obligado a aceptarla en el supuesto de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si el «banquero», en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserva su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el «banquero» da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el «banquero» se da 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 el 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del «punto», se considerará que su puntuación es 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, si van ambas dirigidas al «punto», «el banquero» debe descubrir su carta respectiva. Cuando el



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

El «banquero» ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el «banquero», si tiene 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 puede hacerse ninguna reclamación contra el «banquero» cuando la jugada haya finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

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 puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede 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 carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el «banquero» ha 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 toma 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 («Bacará») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

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

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar por ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas 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 de este Catálogo de Juegos y Apuestas serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quién resolverá.

FERROCARRIL, BACARÁ O "CHEMIN DE FER"

		Tercera carta de la mano del jugador											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	
Puntuación total dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T	
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T	
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

T Significa pedir tercera carta

P Significa plantarse

O Significa que se puede optar

EPÍGRAFE 8. BACARA A DOS PAÑOS

I. Definición.

El «Bacarà a dos paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la «banca» con los otros jugadores, pueden apostar contra aquél tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa de juego como los que están de pie detrás de éstos. También recibe 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 responde por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la «banca» en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde frente a todas las apuestas sin límite.

En la «banca limitada» existe 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 del juego.

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la «banca libre», como en la «banca limitada».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 3, apartado II, número 2, del presente anexo.



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 coloca el «banquero», que tiene 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 está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al «banquero».

Además, cada paño tiene 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 juegan 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 «cagnotte»; y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario, es un inspector, un «croupier», un cambista y, opcional, un auxiliar.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que pueden quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones, que a lo largo del presente epígrafe, le atribuyan, el «croupier» tiene encomendadas las siguientes: recontar, mezclar e introducir las cartas en el «sabot»; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y 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 le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

IV. Jugadores.

También llamados «puntos», cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores, que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores es 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 «banca» en ambos paños, se efectúa un 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». Se exceptúa de esta regla el jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar las cartas.

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

V. Banca: 1. A la hora de apertura, el inspector anuncia el nombre del «banquero» y la cantidad del montante de la «banca». Si no hubiera «banquero», el inspector subasta la «banca» y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores pujar por ella.

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

La adjudicación puede hacerse a una o varias tallas y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la «banca» debe ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El «banquero» puede 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 puede volver a ser «banquero».

Se entiende que la «banca» salta cuando no queden fondos en la misma. En este caso el «banquero» tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la «banca». Caso de que continúe con la «banca», puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, si el «banquero» abandona la «banca», el inspector vuelve a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, se subasta o, en su caso, se sortea nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor se da por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden 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 existe tope máximo para la «banca», y el establecimiento no puede fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser «banquero», en la modalidad de «banca libre», si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacará» con «banca libre» sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre si por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada para la «banca limitada» en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el «banquero», y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 7 del presente anexo 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 del presente epígrafe.



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 «banca».

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 apartado VI del epígrafe 7 de este anexo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir «banca» por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. La «banca» comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de tal forma que no se pueden ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

2. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego comience que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recontar, barajar y cortar la baraja, se coloca 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 determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está jugando. Adjudicada la «banca», de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el «banquero» entrega al «croupier» la cantidad puesta en juego, en fichas, para su custodia. A continuación, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncia con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no pueden colocarse 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 apuestas 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.

Entonces el «banquero», extrae las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y «banca». El «croupier» traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala y son los contrarios de la «banca» (los jugadores) a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. B. 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, el «croupier» paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras si el «banquero» gana en los «dos paños», o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresa la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la

«banca». Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de finalizar el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las saque irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas han de ser obligatoriamente desechadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que tome «la mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considera inservible y es 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 es nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo puede 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.

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

Si el «banquero» da carta a «un paño» que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada es 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 lleva a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta puede ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada es anulada para el paño que pierde las cartas o para los «dos paños», si corresponden al «banquero». En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, es recuperada por el «croupier» y la jugada continua.

3. Actuaciones del «banquero» en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al «banquero» está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la «banca» respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la «banca» indica lo mismo para los «dos paños», el «banquero» debe seguirla.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en 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 debe pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al 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 5, y el segundo paño recibe carta, ésta vuelve al primer paño; el segundo paño recibe entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el «banquero», y éste actúa de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.



Si el primer paño pide carta, teniendo 6 ó más, la carta recibida va 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» debe hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación, si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada es restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada es restablecida, de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplican entre el segundo paño y el «banquero», en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones. 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 puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

El «banquero» que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se aplica 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 epígrafe serán resueltos por el inspector de mesa.

EPÍGRAFE 9. DADOS O «CRAPS»

I. Definición.

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.

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deben tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

En cada sesión se ponen 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.

Se utilizan dos dados en la partida y quedan en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados presta sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman». 1. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. Los «croupiers» se ocupan de recoger las apuestas perdidas, de colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras y de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

3. El «stickman» está 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 posibles.

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

A) Suertes sencillas, que se pagan a la par:

a) «Win», 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.

b) «Don't Win». 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.

c) «Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale 7 ó el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, ya 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.

d) «Don't Come». 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, ya 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 sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) «Field». Se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 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.

f) «Big 6». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) «Big 8». 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.

h) «Under 7». 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.

i) «Over 7». 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:

a) «Hard Ways». 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.



- b) «Juego de 7». Se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.
- c) «Juego de 11». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.
- d) «Any craps». Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3, 6, 12; pierde si sale cualquier otro resultado.
- e) «Craps 2». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.
- f) «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.
- g) «Craps 12». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.
- h) «Horn». 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 apuesta 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.
 - a) La apuesta asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la apuesta 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.
 - b) La apuesta asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.
 - c) La apuesta 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».
 - d) La apuesta 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.
 - a) «La Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del 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.
 - b) «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 el 7 sale 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 determinan en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 50 veces ni superior a 200 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

En las apuestas múltiples, la apuesta máxima es 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 determina 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 fija 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 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 está en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 ó el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta está 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. Desarrollo del juego.

El número de los jugadores que puede ocupar cada mesa de dados no está limitado.

Los dados son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tiene que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después de anuncio de «ya no va más» y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede 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 ofrece elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encuentra, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

Los dados deben rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida.

Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o sobre las fichas, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

Los casos no previstos son resueltos por el «stickman».

El jefe de mesa puede privar al 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 puede acordar el cambio de dados. El «stickman» anuncia entonces «cambio de dados» y pone delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes son devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No pueden hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

EPÍGRAFE 10. EL POQUER Y SUS MODALIDADES



1. El juego del póquer es un juego de cartas exclusivo de casinos de juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

2. Son modalidades del juego del póquer:

a) El póquer de contrapartida (10.1.), que a su vez incluye las variantes:

- Póquer Sin Descarte (10.1.A.).
- Póquer «Trijoker» (10.1.B.).
- Pai Gow Poker o Póquer Chino (10.1.C.).
- Póquer de tres cartas (10.1.D.).
- Texas Hold 'em de contrapartida (10.1.E.).
- Texas Hold 'em Bonus Poker (10.1.F.).

b) El póquer de círculo (10.2.), que incluye las siguientes variantes:

- Póquer cubierto de cinco cartas con descarte (10.2.A.).
- Póquer descubierto, que a su vez puede ser:
 - «Seven Stud Poker» (10.2.B.a)).
 - «Omaha» (10.2.B.b)).
 - «Hold 'em» (10.2.B.c)).
 - «Five Stud Póker» (10.2.B.d)).
 - «Póquer sintético» (10.2.B.e)).

10.1. A. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Definición:

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas, juegan contra el casino.

El objeto del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la

«banca», existiendo las combinaciones ganadoras señaladas en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.A.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al póquer sin descarte se juega con una baraja de las denominadas «francesas», de cincuenta y dos cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las «Escaleras» el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey.

2. Distribuidor, barajador o «sabot».

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas, en cuyo caso, el «sabot» deberá estar previamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Con el «sabot» se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con «sabot» automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el «croupier».

3. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practica el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego del Veintiuno o «Black Jack», con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, podrá tener otras siete casillas bien diferenciadas

para jugar la apuesta del

«seguro» prevista en el número 1 del apartado VII. Reglas de juego de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar las apuestas del «progresivo» prevista en el número 2 del apartado VII. Reglas de Juego de este epígrafe, así como la abertura para introducir propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y de resolver los problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que tiene la «banca» y dirige la partida, teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentre de pie.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación, por parte de los jugadores sentados, de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando «a ciegas». Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla, el resto de cartas las descubrirá el «croupier».

En todos los casos el jugador sentado delante de cada casilla no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) «Escalera real de color». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo, por este orden (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.
- b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).
- c) Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.
- d) «Póquer». Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.



- e) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas distintas de igual valor entre sí (Ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.
 - f) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.
 - g) «Escalera». Es la formada por cinco cartas correlativas que no sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota, de trébol). Se paga 4 veces la apuesta.
 - h) «Trío». Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: 3 Damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.
 - i) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: 2 Reyes, 2 setes y un As). Se paga 2 veces la apuesta.
 - j) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas diferentes (ejemplo: 2 Damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.
 - j) «Jugada mínima» (o As y Rey). Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las «manos» es superior, si la del jugador o la de la «banca», comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la «mano» que tenga la carta mayor (ejemplo: 1 As, 1 Rey, un 6, un 2 y una Dama).
 - k) «Cartas mayores». Es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación, si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.
- Las reglas de pago de todas las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.
- En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del «croupier», perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

2. Empates.

Cuando el «croupier» y el jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos tengan «Póquer», ganará el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: 1 póquer de Reyes supere a uno de Damas).
- b) Cuando ambos tengan «Full», ganará quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.
- c) Cuando ambos tengan «Escalera», de cualquier tipo, ganará quien tiene la carta de valor más alto.
- d) Cuando ambos tengan «Color», ganará quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para las «cartas mayores».
- e) Cuando ambos tengan «Trío», ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.
- f) Cuando ambos tengan «Doble pareja», ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.
- g) Cuando ambos tengan «Pareja», ganará aquél que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de «Cartas mayores».

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada

mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas, de conformidad con lo dispuesto en el número anterior.

Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan, según las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

En caso de que ningún jugador quisiera «cortar», lo hará el propio «croupier».

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de naipes del reverso, de uno en uno y boca abajo, a cada jugador, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta reunir cinco cartas dándose cartas para la «banca» que se da descubierta sólo esta primera, a cada jugador y a la «banca».

Cuando se utilice «sabot» automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada una de las «manos» que están en juego.

2. Proceso de las apuestas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre a la vista del «croupier» los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy» o retirarse el 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 el «croupier» retirará en aquel momento, dejando los jugadores sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el

«croupier» compruebe el número de cartas y las recoja.

3. Desenlace de la partida.

Una vez los jugadores hayan decidido si «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la «banca», a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso de «paso».

La «banca» solamente juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey (K) o una combinación superior. Si no es así, la «banca» abonará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la «banca» juega, esto es, si tiene como mínimo, As y Rey o una combinación superior, el «croupier» comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado V. Reglas del Juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la apuesta 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 número 2. Empates, del apartado V. Reglas de Juego, de este epígrafe 10.2.

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 por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Al terminar la jornada, el «croupier» deberá anunciar las últimas cinco jugadas.

VII. Carrousel:

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y previa solicitud del casino y autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, los jugadores pueden participar en un «carrousel» conformado por todas las mesas entre todas las mesas dedicadas al póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir fichas o monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una «escalera real», distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de

«escalera de color» se abonará el 10% del acumulado.

VIII. Opciones de juego adicionales:

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1. «Seguro».

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin y, antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada que no será superior a la mitad de mínimo de la mesa.

De acuerdo con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá la opción a la siguiente tabla de pagos, independientemente que la «banca» obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la «banca» sea superior.

- a) «Full»: 100 veces la cantidad única estipulada.
- b) «Póquer»: 300 veces la cantidad única estipulada.
- c) «Escalera de color»: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
- d) «Escalera real»: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2.» Progresivo».

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un «progresivo» común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa

y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del «progresivo» son «Escalera real» que obtiene el acumulado de todas las mesas y «Escalera de color» que obtiene un 10 por ciento del acumulado.

El importe de la apuesta del «progresivo» no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Comprar una carta adicional.

Es una modalidad de juego que consiste en que el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la «banca» por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial que le dará derecho a recibir una carta adicional.

10.1 B. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer Trijóker.

I. Definición:

El «Trijóker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo ganar en el caso de conseguir unas combinaciones ganadoras de cartas determinadas, ordenadas de mayor a menor valor en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.B.

Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de Jota (J).

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de las denominadas «francesas», de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o «sabot».

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizarse barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego es de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales, al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, previa autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y resolver los problemas que se susciten durante el transcurso del mismo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas contiguas y homogéneas.



2. «Croupier».

Es la persona que tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la «mano».

No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas de juego:

Las combinaciones de juego ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

- a) «Escalera real de color». Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.
- b) «Escalera de color». Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.
- c) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.
- d) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.
- e) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) «Escalera simple». Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- g) «Trío». Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.
- h) «Doble pareja». Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) «Pareja». Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J).

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

- a) «Pareja de J o mayor»: 1 a 1.
- b) «Doble pareja»: 2 a 1.
- c) «Trío»: 3 a 1.
- d) «Escalera simple»: 5 a 1.
- e) «Color»: 8 a 1.
- f) «Full»: 11 a 1.
- g) «Póquer»: 50 a 1.
- h) «Escalera de color»: 200 a 1.
- i) «Escalera real de color»: 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VII. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

Se entiende que el máximo y el mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de las apuestas, según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

3. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijóker de la caja central del casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

4. Documentación contable del juego.

Será de aplicación lo previsto en la normativa aplicable para los casinos de juego en Aragón.

VIII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en el Capítulo III del Título II. Casinos de este Reglamento.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el

«croupier» haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el «croupier» colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la «mano» continuará normalmente.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados en frente del «croupier», se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la «mano» completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego.

Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el «croupier» descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores, y forma parte de la «mano» de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el «croupier» descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha.

Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.



3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el «croupier» procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha.

El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada o «mano», cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el «croupier» retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

IX. Reglas comunes:

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el número 2. Proceso de las apuestas, del apartado VIII. Desarrollo del Juego, de este epígrafe 10.1.B.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

10.1. C. Póquer de contrapartida en la variedad de «Pai Gow Poker» o Póker Chino.

I. Definición:

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas que deberá dividir en dos «manos»: una «mano» de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra mano de cinco cartas («mano» grande o alta), su «mano» alta deberá tener mayor valor que la «mano» baja.

El objeto del juego consiste en que las dos «manos» del jugador superen a las dos «manos» de la «banca». Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la «banca».

Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la «banca», se considerará igualdad y la «banca» gana todas las igualdades.

Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas.

La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases y la más alta de cinco cartas, cinco Ases.

Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determina- do. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al «Pai Gow Poker» se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín («Joker»), éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una «escalera», un «color» o una «escalera de color».

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Black Jack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas, con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para a «mano» pequeña. La mesa de juego además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack» para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o «sabot».

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el Black Jack.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Es la persona encargada de la supervisión y dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

Estas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien la dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Cada mesa de juego tendrá a su cargo a un «croupier».

IV. Jugadores:

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis. Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

V. Reglas de juego:

1. Combinaciones ganadoras.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) «Cinco Ases». Es la formada por cinco Ases (ejemplo: cuatro Ases más el «Joker»).

b) «Escalera de color Real». Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) «Escalera de Color». Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).



- d) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro 2).
- e) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.
- f) «Color». Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- g) «Escalera». Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- h) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.
- i) «Doble Pareja». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.
- j) «Pareja». Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.
- k) «Carta más alta». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego. El establecimiento, a discreción, anunciará antes del inicio de la partida a los jugadores el porcentaje de comisión, que como máximo podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras.

3. Significados:

- a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.
- b) Pérdida: se pierde la apuesta.
- c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

VI. Desarrollo del juego:

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Capítulo III del Título II. Casinos de este Reglamento.

El «croupier» pasará la baraja a un cliente para que la «corte». A continuación, y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente, el

«croupier» cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del «banquero» para siete posiciones y seis jugadores será siempre 1, 8 o 15. El «croupier» contará desde la posición del «banquero». Una vez realizada esta operación, el

«croupier» colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El «croupier» mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo, a continuación, comprobará las cartas que sobran y las colocará en el contenedor de los naipes usados.

Podrán constituirse en «banca» tanto el «croupier» como cualquier jugador. Para ello,

se ofrecerá la «banca» a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El «croupier» deberá aceptar la «banca» cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la «banca» será identificado con un círculo blanco. Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas.

La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano» baja.

El «croupier» no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la «banca», hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo.

A continuación, el «croupier» dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las «manos» de quien ostente la «banca» se compararán en primer lugar con las del «croupier».

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

CAS O	MANO ALTA	MANO BAJA	RESULTAD O	PAGOS-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: si las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del «croupier», se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos «manos» del «croupier», mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra, pierde.

Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas «manos», pierde.

Caso 6: si el cliente pierde en las dos «manos», pierde.

Cuando el «croupier» haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al número 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el «croupier» les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.



VII. Observaciones:

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la «banca», los demás jugadores no podrán tocar las suyas.
2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.
3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

10.1. D. Póquer de contrapartida en la variedad de Póquer de Tres Cartas.

I. Definición:

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 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.

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada «ante», otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta «pareja plus».

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona 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 la retirada de las posturas perdedoras.

IV. Jugadores:

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 de siete. Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada.

Opcionalmente, los casinos de juego que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la «mano» de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del Juego:

1. Combinaciones ganadoras.

Las posibles combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) «Escalera real». Es la combinación formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.
- b) «Escalera de color». Es la combinación formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- c) «Trío». Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- d) «Escalera». Es la combinación formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- e) «Color». Es la combinación formada por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- f) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.
- g) «Cartas mayores». Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa. El director de juegos del casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino. El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 o 50 veces el mínimo.

3. Pareja Plus.

Existe una variante de juego de «póquer de Tres Cartas» denominada «Pareja Plus» cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a «Pareja Plus», antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta «Pareja Plus» es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de

«ante». Asimismo, el mínimo para la apuesta «Pareja Plus» podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de «ante».

La relación de los premios especiales y pagos para la «Pareja Plus» deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la dirección del casino de juego opte por cualquiera de ellas, deberá anunciarse previamente y de manera visible en la mesa de juego.

A) ESCALERA REAL.....	50 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRÍO.....	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PAREJA	1 a 1
B) ESCALERA DE COLOR.....	40 a 1
TRÍO.....	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1
C) ESCALERA DE COLOR	35 a 1
TRÍO.....	33 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1



PAREJA 1 a 1

Se entiende que, en los tres supuestos, únicamente se pagará el premio mayor. La apuesta «Pareja Plus» pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

VII. Desarrollo del juego:

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

Seguidamente, el «croupier» comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la «banca», hasta completar la distribución de las tres cartas para cada «mano» y para la «banca».

Después de ver sus cartas, los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse».

Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el «croupier» retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «segunda apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «retirarse», el «croupier» descubrirá sus cartas.

La «banca» sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una Dama (Q) o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de «ante» (1 por 1).

Si la «banca» juega, el «croupier» comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de «ante» y la segunda apuesta a la «par» (1 por 1).

VIII. Combinaciones «Bonus»:

Si el jugador consigue una combinación de «escalera» o superior, recibirá un «Bonus» Adicional proporcional a su apuesta de «ante».

ESCALERA 1 a 1

TRÍO.....

.... 4 a 1 ESCALERA DE COLOR

..... 5 a 1

Este «Bonus» será pagado, aunque el «croupier» no haya conseguido la combinación Dama o superior.

Si la combinación de la «banca» superase a la del jugador, éste último perdería el «ante» y la segunda apuesta. No obstante, no perderá el «Bonus» que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el «croupier».

Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- Cuando ambos tienen «Trío», ganará aquel que lo tenga superior.
- Cuando ambos tienen «Escalera», de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tienen «Color», ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tienen «Pareja», ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del «croupier», se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego.

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

10.1.E. Póquer de contrapartida en la variedad de Poker Texas Hold ´em de contrapartida.

I. Definición:

El Poker Texas Hold ´em de contrapartida es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones gana- doras.

El objetivo del juego es conseguir la mejor combinación posible de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Poker Texas Hold ´em de contrapartida 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 (K), dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

Las cartas podrán distribuirse manualmente, o mediante barajadores automáticos, previa- mente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de Black Jack, con siete zonas se- paradas para los jugadores. Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river»).

La mesa de juego tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el

«flop», una para el «turn» y otra para el «river»), así como dos casillas para las cartas de la

«banca».

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas de juego con paños reversibles, de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuado el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentaria- mente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona que debe controlar el juego y resolver los problemas que durante el trans curso del mismo se presenten. Estas funciones las llevará a cabo sobre cada una de las mesas de juego, si bien a juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.



2. «Croupier».

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye entre los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la «mano».

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego:

Las combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

- a) «Escalera real de color». Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10
- b) «Escalera de color». Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.
- c) «Póquer». Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.
- f) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- g) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.
- h) «Trío». Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- i) «Doble Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- j) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
- k) «Carta mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de apuestas, con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante», en la casilla marcada como «ante». Cuando las apuestas están efectuadas y el «croupier» haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el «croupier» colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «flop» que será de dos veces el valor de la apuesta «ante», o retirarse, perdiendo la apuesta «ante». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «flop» o retirarse, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el «flop».

A continuación, el «croupier» preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «turn». Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «turn».

Si el jugador decide «pasar», seguirá en el juego sin realizar la apuesta «turn». Una vez que todos los jugadores hayan decidido si «pasar» o apostar, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «turn».

Acto seguido, el «croupier» preguntará a cada participante con una apuesta «flop» si quieren «pasar» o apostar antes de descubrir la quinta carta («river»). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área marcada como

«river». Si el jugador decide «pasar», seguirá en el juego, pero sin hacer una apuesta «river». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «river».

Una vez repartidas todas las cartas, el «croupier» mostrará sus dos cartas y dirá cuál es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del «croupier» y las cinco comunes, de acuerdo con las posibles combinaciones ganadoras.

Por turnos, el «croupier» mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado V. Reglas de juego, de este epígrafe.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

El «croupier» dirá la clasificación de mayor a menor de las «manos» de los jugadores. Si la «mano» de póquer del «croupier» es más alta que la del jugador, éste perderá todas sus apuestas.

Si la «mano» de póquer del jugador es igual a la del «croupier», la «mano» empata y las apuestas le serán devueltas al jugador.

Si la «mano» del jugador es superior a la del «croupier», las apuestas del jugador se pagan 1 a 1, con la excepción de la apuesta «ante», que sólo se pagará 1 a 1 si la combinación del jugador es escalera o superior. Si su combinación es menor de «escalera» su «ante» no se paga y le será devuelto al jugador.

Si la «mano» del jugador que gana al «croupier» es «escalera» o mejor, su «ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de «escalera», su



«ante» no se pagará.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las apuestas ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «flop», «turn» o «river» se anulará la «mano».

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en ésta «mano» y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta bocarriba en la baraja durante el reparto, se anulará la «mano» y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Si una carta se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas, se anulará la «mano» de ese jugador y se volverá a barajar.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la «mano», excepto si el

«croupier» puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

10.1.F. Póquer de contrapartida en la variedad de Texas Hold´em Bonus Poker.

I. Definición:

El juego de Texas Hold ´em Bonus Poker es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objeto del juego es conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la «banca».

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego será de las mismas medidas y características que las de «Black Jack», con siete espacios separados para los jugadores.

Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada «Bonus».

La mesa de juego tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el «flop», una para el «turn» y otra para el «river») así como dos casillas para las cartas de la «banca».

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante, lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuado el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre la mesa de juego.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. «Croupier».

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los jugadores que cuenten con las apuestas que resulten ganadoras.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la «mano».

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego:

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

- a) «Escalera real de color». Es la combinación formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10).
- b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.
- c) «Póquer». Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.
- d) «Full». Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.
- e) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.
- f) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo.
- g) «Trío». Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- h) «Doble Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.
- i) «Pareja». Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.
- j) «Carta Mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores estarán representadas exclusivamente por fichas del casino de juego y deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos



establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en el Capítulo III del Título II. Casinos de este Reglamento.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el «croupier» propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante», en la casilla marcada como «ante», también podrá hacer una apuesta «Bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete.

La resolución de la apuesta «Bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «Bonus» al finalizar la mano.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el «croupier» haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el «croupier» colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él de su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta «flop» que será de dos veces el valor de la apuesta «ante», o retirarse, perdiendo la apuesta «ante». Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta «flop» o retirarse, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el «flop».

El «croupier» preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta «flop» si quiere «pasar» o «apostar» antes de descubrir la cuarta carta «turn».

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área designada para tal efecto y marcada como «turn».

Si el jugador decide «pasar», seguirá en el juego sin realizar la apuesta «turn».

Una vez que todos los jugadores hayan decidido si «pasar» o apostar, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada «turn».

El «croupier» preguntará a cada participante con una apuesta «flop» si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta («river»). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta «ante» en el área marcada como «river». Si el jugador decide pasar seguirá en el juego, pero sin hacer una apuesta «river».

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el «croupier» quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada «river».

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el «croupier» mostrará sus dos cartas y dirá cuál es la mejor «mano» de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del «croupier» y las cinco comunes, de acuerdo con la regla de las combinaciones ganadoras del juego.

Por turnos, el «croupier» mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, de acuerdo con las reglas de las combinaciones ganadoras del juego.

El «croupier» dirá la clasificación de mayor a menor de las «manos» de los jugadores, si la «mano» de póquer del «croupier» es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el «ante», «flop», y en caso de haber apostado, la «turn» y «river».

Si la «mano» del jugador es igual a la del «croupier», la «mano» empata y la apuesta «ante» y «flop», y en caso de haber apostado, la «turn» y «river» se le devolverán al jugador.

Si la «mano» del jugador es superior a la del «croupier», la apuesta «flop» del jugador, y en caso de haber apostado, la «turn» y «river», ganarán y se pagará 1-1.

Si la mano del jugador que gana al «croupier» es «escalera» o mejor, su «ante» ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la «mano» es menos de «escalera», su «ante» no se pagará.

3. Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta «Bonus» ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes «manos» y se le pagará según lo siguiente:

a) As-As.....	Al mismo tiempo que un As-As del «croupier» 1.000-1
b) As-As.....	30-1
c) As-Rey (Del mismo palo)	25-1
d) As-Dama o As-Jota (Del mismo palo)	20-1
e) As-Rey (De distinto palo)	15-1
f) Pareja de Jotas, Damas o Reyes.....	10-1
g) As-Dama o As Jota (De distinto palo)	5-1
h) Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 o 10	3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta «Bonus», no forma una de las manos anteriormente citadas, perderá la apuesta, que irá a la «banca».

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta «flop», «turn» o «river», se anulará la mano.

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa «mano», se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la «mano» y se volverá a barajar todas las cartas.

c) Si una carta que se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas, se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar.



e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la «mano», excepto si el «croupier» puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba

10. 2. Póquer de círculo.

I. Definición:

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras que ordenadas de mayor a menor son las recogidas en el apartado VI. Reglas de juego, de este epígrafe 10.2.

II. Beneficio:

El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje de hasta el 5 por 100 sobre el dinero existente en cada «mano» y se introducirá en el «pozo» o «cagnotte», deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas «manos».

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilizase esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la «mano» en dos ocasiones.

III. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

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 (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

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

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al «croupier».

La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del «croupier» que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de cinco cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del

«croupier». Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada

«pozo» o «cagnotte», otra a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

IV. Personal:

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un «croupier». La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de mesa o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de mesa.

Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino de juego, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que pueden quedar vacantes en la mesa.

2. «Croupier».

Es la persona que efectúa el recuento de las operaciones de cambio; mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote; resuelve a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo comunica al jefe de mesa.

3. Cambista.

La dirección del juego, cuando lo considere necesario, podrá acordar que una persona atienda a las distintas mesas con la función principal de cambiar dinero por fichas.

V. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa quien asigna el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

A petición propia un jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o «manos», sin perder el puesto en la mesa.

VI. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones, ordenadas de mayor a menor, que se describen a continuación:

a) «Escalera real de color». Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol).

b) «Escalera de color». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10 de trébol).

c) «Póquer». Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro Reyes (K) y un 6).

d) «Full». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) «Color». Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el «color» es más importante que el «full».

f) «Escalera». Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos



palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)).

g) «Trío». Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) «Figuras». Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) «Doble pareja». Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos Jotas (J) y un as).

j) «Pareja». Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

k) «Carta mayor». Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen «Póquer», gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)).

b) Cuando dos o más jugadores tienen «Full», gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen «Escalera», de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene «Color», gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene «Trío», gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen «Figuras», gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen «Doble Pareja», gana el jugador que tiene la «Pareja» formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda «pareja» y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen «Pareja», gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos de la banda de fluctuación autorizada al casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue.

El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º «Bote» con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º «Bote» sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, anunciándolo previamente a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego:

Para que la partida pueda empezar es condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas y asignación de la «mano».

Al principio de cada partida el «croupier» señala claramente con una pieza redonda («marca») quién tiene la «mano», colocándola delante del jugador. La «mano» irá rotando, en el sentido de las agujas del reloj, cada vez que proceda a un nuevo reparto de cartas.

El «croupier» debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos tres veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de Fer), agrupar, barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el «croupier», que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la «mano» para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes prescripciones:

1º Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

2º La dirección del corte debe ser recta, alejándose del cuerpo.

3º La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4º La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se haya realizado el corte, todos o alguno de los jugadores, dependiendo de la modalidad de póquer de que se trate, que participan en la jugada deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el casino (apuesta inicial) que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la «mano». Acto seguido el «croupier» reparte las cartas.

El «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no pueden levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Proceso o turnos de apuestas.

A continuación, se inician las apuestas y el «croupier» va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado «bote».

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las 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 bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». El jugador al que le llegue su turno de apostar, podrá no hacerlo diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante



ese intervalo de apuestas.

c) «Reservarse». Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

d) «Cubrir la apuesta», metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

e) «Subir la apuesta», introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la modalidad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el «bote», 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 «bote» sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el «bote» y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la «mano» deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el «croupier» y, si reincide, el jefe de mesa decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

El «croupier» debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el «croupier» para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego, salvo en el momento del reparto.

El «croupier» debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al «bote» y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que

intervengan en la «mano» o el jefe de mesa pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el «croupier» haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano» ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «bote» al ganador y retirará las cartas de la mesa. Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el

«croupier» repartirá el «bote» entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice el otro.

Las cartas que da el «croupier» durante la «mano» sólo se mostrarán cuando el «croupier» lo indique al final de la jugada.

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

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la «mano» en dos ocasiones.

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Se considerará que ha habido error en el reparto, debiendo ser recogidas todas las cartas por el «croupier» para iniciar la «mano» de nuevo, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los siguientes supuestos:

- a) Cuando los jugadores no reciben sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.
- c) Cuando al comenzar la «mano» un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.
- d) Cuando hay más de una carta boca arriba en la baraja.
- e) Cuando se descubre que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del «croupier».

Si el «croupier» anuncia una «mano» de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

Si el «croupier» en el reparto de los naipes le da una carta a un jugador ausente no se considera error de reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su «mano» y deja de jugar.

Si el «croupier», en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no vaya a jugar la «mano» o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará error en el reparto, sino que el «croupier» dará las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador.

- a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no



retrasar el desarrollo de la partida, en caso contrario será advertido por el «croupier». Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el «bote», salvo que el «croupier» pueda reconstruir la «mano» sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el «bote».

b) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el «bote» un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

c) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considerará válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran realizado el «ante» al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la «mano». Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se jugará la «mano» con un «bote» reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su «mano», así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del «croupier» inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

j) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al «croupier» antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

k) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

l) Si ya iniciada la «mano» o en los descartes se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la «mano» se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

ll) Los jugadores son los responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del «croupier» que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

IX. Prohibiciones:

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el «bote» conjuntamente.

c) Repartirse el «bote» voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del «croupier» y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa «mano».

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás

apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro.

l) No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

X. Variedades del póquer de círculo:

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

- Seven Stud Póker.
- Omaha.
- Hold 'em.
- Five Stud Póker.
- Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se rigen por las normas generales recogidas en este epígrafe 10.2. Póquer de círculo, sin perjuicio de las normas específicas que rigen para cada modalidad de póquer de círculo, previstas en este epígrafe 10.2, letras A) Póquer cubierto de cinco cartas y B) Póquer descubierto, en sus cinco modalidades.

10.2.A. Póquer de círculo en la variedad de Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

I. Definición:

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el «bote».

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. El jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

II. Elementos de juego:

Se juega con una baraja de 52 de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartas.

III. Desarrollo del juego:

Los jugadores que participan en la jugada realizarán el «ante» o apuesta inicial, tras lo cual recibirán cinco cartas, todas cubiertas, y comenzarán el primer intervalo de apuestas. La

«mano» y los demás jugadores podrán actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el «bote» haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de Jota (J) o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento, pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede «pasar» teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de Jota (J).

En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor «pase», el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el «bote» o «pasar» y así sucesivamente.



Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el «bote» está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, «cubrir» o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada «pasan», se produce lo que se llama una «mano en blanco». En ese caso, el juego continúa, pero habrá de realizarse otro «ante» y en este caso se necesitará, al menos, una pareja de Damas (Q) para abrir el «bote».

Si esa jugada fuera nuevamente una «mano en blanco» se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente, si esa partida fuera nuevamente «mano en blanco» se necesitará una pareja de As para la siguiente «mano». En el caso de que la «mano» fuese nuevamente «mano en blanco», el «croupier» seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As, como mínimo.

Una vez sean igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el «bote». El «croupier» cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el «bote» puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el «bote» de tal manera que al finalizar o rematar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el «croupier», al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón.

Los descartes del jugador que abrió el «bote» y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto de cartas, corresponderá al jugador que abrió el bote «pasar» o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el «bote».

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y se procederá de la siguiente manera:

- a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al «croupier», éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.
- b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto, se recogen todas las cartas por el «croupier» y se inicia la «mano» de nuevo.
- c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el

reparto y se deberá iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del «croupier».

El «croupier» que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y re- partir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La «mano» debe proceder de nuevo al corte y el «croupier» debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el «bote» no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el «bote». En el caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el «bote» las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

10.2.B. Póquer de círculo, en la variedad de Póquer descubierto, en sus cinco variantes.

a) Póquer descubierto en la variante «Seven Stud Póker».

I. Definición:

El «Seven Stud Póker» es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugado- res entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con las siete cartas entregadas por el «croupier», teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

II. Reglas de juego:

1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

- a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En el caso de que las dos primeras cartas des- cubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.
- b) «Bote limitado»: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:
 - 1º. igual a la mitad del «bote» que existe al dar la sexta carta.
 - 2º. igual al «bote» que existe al dar la séptima carta.

2. Intervalo de apuestas.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

III. Desarrollo del juego:

El «croupier» reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

A continuación, se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el «croupier» a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas».



Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá «pasar» ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la «mano».

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, pudiendo pasar, pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la «mano» y se llevará el «bote». Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y lo anunciará el «croupier» con las palabras «última carta» y dará a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la «mano».

Después de que el «croupier» reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro («cartas muertas»), que deben quedar apartadas de las de descarte.

Estas cartas sólo se pueden utilizar en los siguientes casos:

a) Cuando el «croupier» al repartir la séptima carta, advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las «cartas muertas» con las que todavía no se habían repartido, con el fin de completar la jugada.

b) Cuando el «croupier» al dar la séptima carta, se salta el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta», siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el «croupier» haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el «croupier» sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores («carta común»)

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas («hole cards») se pueden dar dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2º. Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el «croupier» preguntará al jugador y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un «bote» aparte («side pot»), en que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del «croupier».

a) Si en el reparto de la séptima carta, el «croupier», por error, la da descubierta y sólo

quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el «croupier» empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards»), debe cubrirlas de nuevo, dado que el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la «mano».

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno perderá su «ante» y su apuesta obligada si le correspondiera.

b) Póquer descubierto en la variante «Omaha».

I. Definición:

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí y se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su «mano» y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas de juego:

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el «croupier» da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta («carta quemada»), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las dos personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

c) Póquer descubierto en la variante « Hold ´ em».

I. Definición:

Este juego es una variante del póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas, cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas repartidas por el «croupier» a cada jugador y las cinco cartas comunes.

II. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el «croupier» las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras



dos car- tas.

d) Póquer descubierto en la variante «Five Stud Poker».

I. Definición:

El Five Stud Poker es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego:

Se juega con una baraja de 32 cartas, en lugar de 52, de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

III. Desarrollo del juego:

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de «ante». Después de barajar, el «croupier» procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en el sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del «croupier», orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el «croupier» da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el «croupier» da una cuarta, igualmente descubierta, a cada jugador, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el «croupier» da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y, por turno, los restantes jugadores. Una vez que el «croupier» haya constatado que todos los jugadores han podido ver las caras de la «mano» ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva «mano».

IV. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o «limit».

El Limitado o «limit» sucederá en el caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

V. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá, de acuerdo con lo establecido en las normas generales, con las siguientes peculiaridades:

1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la «mano».

2. Errores del «croupier».

a) Si el «croupier» se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta

obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se advierta el error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el «croupier» «quema» dos cartas en una ronda o deja de «quemar» alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible, pero no anulan la «mano».

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo porque el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la «mano».

c) Si un jugador no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su «ante» y su apuesta obligada si le correspondiera.

e) Póquer descubierto en la variante póquer sintético.

I. Definición:

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el «croupier» a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

II. Elementos del juego:

El póquer sintético se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene una baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia.

El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del Rey (K).

III. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas:

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

IV. Desarrollo del juego:

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir cata tendrán que realizar su apuesta de «ante».

El «croupier» colocará la «mano» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador, siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la «mano».

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes.

Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.



Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el «Color» al «Full».

V. Errores e infracciones en el juego:

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del «croupier» los siguientes:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el «croupier», quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.
- b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.
- d) Si durante el transcurso del reparto, el «croupier» lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará «mano» nula.

2. Errores del «croupier».

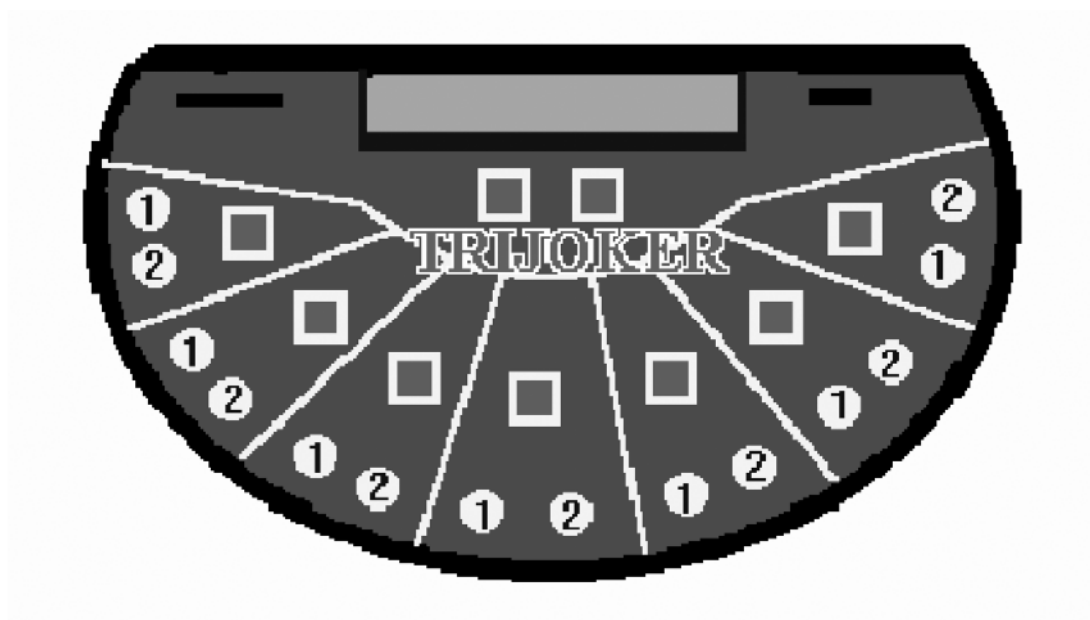
a) Si el «croupier» descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el «croupier» colocará el resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo «Chemin de Fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el «croupier», no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el «croupier» la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo «Chemin de Fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

MESA DE PÓQUER SIN DESCARTE



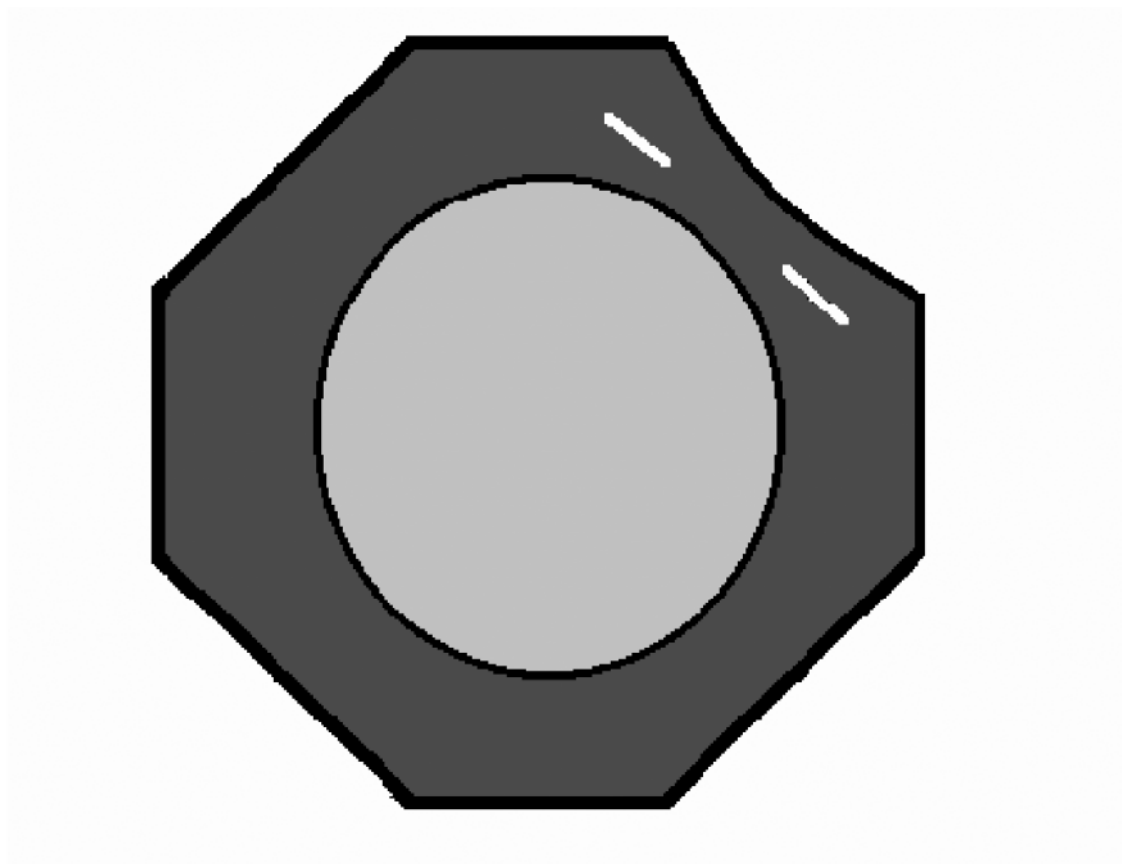
MESA DE TRIJÓKER



MESA DE PAI GOW PÓKER O PÓKER CHINO



MESA DEL PÓQUER DE CÍRCULO



EPÍGRAFE 11. RULETA DE LA FORTUNA.

I. Definición.

La «Ruleta Fortuna» es un juego de azar exclusivo del casino, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda que gira

II. Elementos del juego.

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Rueda giratoria.

La rueda que, según la figura, será de madera y con un tachón central, debe tener un diámetro de 152 centímetros e ir montada en un poste de 8 pulgadas, que a su vez va apoyada en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral. b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores. En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas. En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

2. Mesa de juego. La mesa de juego está equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja standard para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o «banco». La mesa debe disponer de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figuran impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

2. Un «croupier» encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Desarrollo del juego. Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas. Las apuestas se realizan a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

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» anuncia el «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 se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

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

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección general competente en gestión administrativa del juego.

El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

VI. Premios.

La cuantía de los premios viene determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se paga a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada. Los pagos se realizan de la siguiente forma:

- a) Apuesta colocada en combinación 1, el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.
- b) Apuesta colocada en combinación 2, el jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.
- c) Apuesta colocada en combinación 5, el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.
- d) Apuesta colocada en combinación 10, el jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.
- e) Apuesta colocada en combinación 20, el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.
- f) Apuesta colocada en combinación 40, el jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

RULETA DE LA FORTUNA

