

ÍNDICE

Artigo único. <i>Aprobación do regulamento</i>	13
Disposición adicional única. <i>Réxime aplicable ao procedemento de habilitación de establecementos de restauración e de ocio e entretemento</i>	14
Disposición transitoria única. <i>Prazo de adaptación</i>	14
Disposición derogatoria única. <i>Derrogación normativa</i>	14
Disposición derradeira primeira. <i>Facultade de desenvolvemento</i>	15
Disposición derradeira segunda. <i>Entrada en vigor</i>	15
TÍTULO PRELIMINAR Disposicións xerais	15
Artigo 1. <i>Obxecto</i>	15
Artigo 2. <i>Ámbito de aplicación</i>	15
Artigo 3. <i>Xogos de competencia autonómica permitidos</i>	16
Artigo 4. <i>Xogos de competencia autonómica prohibidos</i>	16
TÍTULO I Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia	17
Artigo 5. <i>Tipos de xogos</i>	17
CAPÍTULO I Xogos de casino	17
Artigo 6. <i>Xogos exclusivos de casinos</i>	17
Sección 1ª. Ruleta francesa.....	18
Artigo 7. <i>Denominación</i>	18
Artigo 8. <i>Modalidades</i>	18
Artigo 9. <i>Elementos materiais</i>	18
Artigo 10. <i>Elementos persoais</i>	18
Artigo 11. <i>Regras de xogo</i>	19
Artigo 12. <i>Máximos e mínimos das apostas</i>	22
Artigo 13. <i>Funcionamento do xogo</i>	23
Sección 2ª. Ruleta americana.....	24
Artigo 14. <i>Denominación</i>	24
Artigo 15. <i>Elementos materiais</i>	24
Artigo 16. <i>Elementos persoais</i>	24
Artigo 17. <i>Regras de xogo</i>	24
Sección 3ª. Vinte e un ou Black-jack.....	25
Artigo 18. <i>Denominación</i>	25
Artigo 19. <i>Elementos materiais</i>	25
Artigo 20. <i>Elementos persoais</i>	26
Artigo 21. <i>Regras de xogo</i>	27
Artigo 22. <i>Funcionamento do xogo</i>	29
Sección 4ª. Bóla ou boule.....	29
Artigo 23. <i>Denominación</i>	29
Artigo 24. <i>Elementos materiais</i>	29
Artigo 25. <i>Elementos persoais</i>	30
Artigo 26. <i>Regras de xogo</i>	30
Sección 5ª. Trinta e corenta.....	31
Artigo 27. <i>Denominación</i>	31
Artigo 28. <i>Elementos materiais</i>	31
Artigo 29. <i>Elementos persoais</i>	32
Artigo 30. <i>Regras de xogo</i>	32
Sección 6ª. Punto e banca.....	33

Artigo 31. <i>Denominación</i>	33
Artigo 32. <i>Elementos materiais</i>	33
Artigo 33. <i>Elementos persoais</i>	34
Artigo 34. <i>Regras de xogo</i>	35
Artigo 35. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	36
Sección 7ª. Ferrocarril, bacará ou chemin de fer.....	37
Artigo 36. <i>Denominación</i>	37
Artigo 37. <i>Elementos materiais</i>	37
Artigo 38. <i>Elementos persoais</i>	38
Artigo 39. <i>Regras de xogo</i>	41
Sección 8ª. Bacará a dous panos.....	46
Artigo 40. <i>Denominación</i>	46
Artigo 41. <i>Modalidades</i>	46
Artigo 42. <i>Elementos materiais</i>	46
Artigo 43. <i>Elementos persoais</i>	47
Artigo 44. <i>Regras de xogo</i>	48
Sección 9ª. Dados ou craps.....	52
Artigo 45. <i>Denominación</i>	52
Artigo 46. <i>Elementos materiais</i>	52
Artigo 47. <i>Elementos persoais</i>	52
Artigo 48. <i>Regras de xogo</i>	53
Sección 10ª. Póker de contrapartida na variedade de póker sen descarte.....	57
Artigo 49. <i>Denominación</i>	57
Artigo 50. <i>Elementos materiais</i>	57
Artigo 51. <i>Elementos persoais</i>	57
Artigo 52. <i>Regras de xogo</i>	58
Artigo 53. <i>Mínimos e máximos das apostas</i>	60
Artigo 54. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	60
Artigo 55. <i>Opcións de xogo adicionais</i>	61
Sección 11ª. Póker de contrapartida na variedade de póker "Trijoker".....	62
Artigo 56. <i>Denominación</i>	62
Artigo 57. <i>Elementos materiais</i>	62
Artigo 58. <i>Elementos persoais</i>	63
Artigo 59. <i>Regras de xogo</i>	63
Artigo 60. <i>Máximo e mínimos das apostas</i>	64
Artigo 61. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	65
Sección 12ª. Póker de círculo.....	66
Artigo 62. <i>Denominación</i>	66
Artigo 63. <i>Elementos materiais</i>	66
Artigo 64. <i>Elementos persoais</i>	67
Artigo 65. <i>Regras do xogo</i>	68
Artigo 66. <i>Mínimos e máximos das apostas</i>	70
Artigo 67. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	70
Artigo 68. <i>Erros e infraccións no xogo</i>	74
Artigo 69. <i>Variantes de póker de círculo</i>	75
Sección 13ª. Póker cuberto de cinco cartas con descarte.....	75
Artigo 70. <i>Elementos do xogo</i>	75
Artigo 71. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	76

Artigo 72. <i>Erros e infraccións no xogo</i>	77
Sección 14ª. Póker descuberto na variante Seven Stud Póker.....	78
Artigo 73. <i>Denominación</i>	78
Artigo 74. <i>Mínimos e máximos das apostas</i>	78
Artigo 75. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	78
Artigo 76. <i>Erros e infraccións no xogo</i>	79
Sección 15ª. Póker descuberto na variante Omaha.....	80
Artigo 77. <i>Denominación</i>	80
Artigo 78. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	80
Sección 16ª. Póker descuberto na variante Hold'em.....	81
Artigo 79. <i>Denominación</i>	81
Artigo 80. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	81
Sección 17ª. Póker descuberto na variante Five Stud Póker.....	81
Artigo 81. <i>Denominación</i>	81
Artigo 82. <i>Elementos do xogo</i>	81
Artigo 83. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	81
Sección 18ª. Póker descuberto na variante de póker sintético.....	81
Artigo 84. <i>Denominación</i>	82
Artigo 85. <i>Elementos do xogo</i>	82
Artigo 86. <i>Máximos e mínimos das apostas</i>	82
Artigo 87. <i>Desenvolvemento do xogo</i>	82
Artigo 88. <i>Erros e infraccións no xogo</i>	82
Sección 19ª. Ruleta da fortuna.....	83
Artigo 89. <i>Denominación</i>	83
Artigo 90. <i>Elementos materiais</i>	83
Artigo 91. <i>Elementos persoais</i>	83
Artigo 92. <i>Regras do xogo</i>	83
CAPÍTULO II Xogo do bingo.....	84
Artigo 93. <i>Definición</i>	84
Artigo 94. <i>Modalidades</i>	85
Artigo 95. <i>O bingo tradicional</i>	85
Artigo 96. <i>O bingo interconexionado</i>	85
Artigo 97. <i>O bingo simultáneo</i>	85
Artigo 98. <i>O bingo electrónico</i>	86
Artigo 99. <i>Elementos materiais</i>	87
Artigo 100. <i>Elementos persoais</i>	88
Artigo 101. <i>Regras de xogo</i>	90
Artigo 102. <i>Devolucións</i>	92
Artigo 103. <i>Actas das partidas</i>	93
CAPÍTULO III Máquinas recreativas e de azar.....	94
Artigo 104. <i>Definición</i>	94
Artigo 105. <i>Clasificación</i>	94
CAPÍTULO IV Rifas.....	95
Artigo 106. <i>Definición</i>	95
Artigo 107. <i>Procedemento de autorización</i>	95
CAPÍTULO V Tómbolas.....	97
Artigo 108. <i>Definición</i>	97
Artigo 109. <i>Procedemento de autorización</i>	97

CAPÍTULO VI Xogo de apostas.....	98
Artigo 110. <i>Definición</i>	98
Artigo 111. <i>Elementos materiais</i>	99
Artigo 112. <i>Tipos de apostas</i>	99
Artigo 113. <i>Modalidades das apostas hípcas</i>	100
Artigo 114. <i>Regras básicas das apostas</i>	101
Artigo 115. <i>Regras específicas das apostas hípcas</i>	102
Sección 1ª <i>Práctica das apostas</i>	102
Artigo 116. <i>Formalización das apostas</i>	102
Artigo 117. <i>Realización das apostas en modo presencial</i>	102
Artigo 118. <i>Realización de apostas en modo non presencial ou remoto</i>	103
Artigo 119. <i>Límites cuantitativos das apostas</i>	103
Artigo 120. <i>Aprazamento, suspensión ou anulación dos acontecementos obxecto das apostas</i>	104
Artigo 121. <i>Devolución do importe das apostas anuladas</i>	104
Sección 2ª. <i>Resultados e premios</i>	104
Artigo 122. <i>Validez dos resultados</i>	104
Artigo 123. <i>Apostas premiadas</i>	105
Artigo 124. <i>Repartición de premios</i>	105
Artigo 125. <i>Pagamento de apostas premiadas</i>	106
Artigo 126. <i>Caducidade do dereito ao cobramento de premios</i>	106
Artigo 127. <i>Depósito e custodia dos boletos</i>	106
CAPÍTULO VII Terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.....	107
Artigo 128. <i>Definición</i>	107
Artigo 129. <i>Procedemento de autorización</i>	107
TÍTULO II Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia.....	107
Artigo 130. <i>Definición</i>	107
Artigo 131. <i>Datos da inscrición</i>	107
TÍTULO III Réxime de publicidade, promoción e patrocinio do xogo.....	108
Artigo 132. <i>Principios xerais e réxime xurídico</i>	108
Artigo 133. <i>Prohibicións</i>	109
Artigo 134. <i>Requisitos da actividade publicitaria</i>	110
Artigo 135. <i>Publicidade e promoción no interior dos establecementos de xogo</i>	110
Artigo 136. <i>Publicidade nos medios de comunicación audiovisuais e radiofónicos</i>	110
Artigo 137. <i>Publicidade en prensa, revistas e suplementos</i>	111
Artigo 138. <i>Publicidade estática</i>	111
Artigo 139. <i>Folletos de distribución masiva</i>	111
Artigo 140. <i>Publicidade nas páxinas web</i>	111
Artigo 141. <i>Exhibicións comerciais de elementos de xogo</i>	112
Artigo 142. <i>Procedemento de autorización da actividade publicitaria, promocional ou de patrocinio</i>	112
TÍTULO IV Comisión de Xogo de Galicia.....	113
Artigo 143. <i>Natureza xurídica e adscrición</i>	113
Artigo 144. <i>Funcións</i>	113
Artigo 145. <i>Composición</i>	113
Artigo 146. <i>Nomeamento das persoas integrantes da Comisión</i>	115

Artigo 147. <i>Duración do mandato e causas de cesamento</i>	115
Artigo 148. <i>Presidencia</i>	116
Artigo 149. <i>Vicepresidencia</i>	116
Artigo 150. <i>Persoas integrantes da Comisión</i>	117
Artigo 151. <i>Secretaría</i>	117
Artigo 152. <i>Funcionamento da Comisión</i>	118
Artigo 153. <i>Uso de medios electrónicos</i>	119
Artigo 154. <i>Réxime xurídico</i>	119
Artigo 155. <i>Réxime económico</i>	120
TÍTULO V Rexistros en materia de xogo	120
Artigo 156. <i>Estrutura</i>	120
Artigo 157. <i>Inscricións</i>	121
Artigo 158. <i>Procedemento de inscrición e vixencia</i>	122
TÍTULO VI Locais habilitados para a práctica dos xogos	122
CAPÍTULO I Establecementos de xogo.....	122
Artigo 159. <i>Tipos de establecementos de xogo</i>	122
Artigo 160. <i>Emprazamento dos establecementos de xogo</i>	122
Artigo 161. <i>Medición de distancias</i>	123
Artigo 162. <i>Comunicación entre establecementos</i>	124
Artigo 163. <i>Título habilitante</i>	124
Artigo 164. <i>Requisitos</i>	124
Artigo 165. <i>Procedemento de autorización de instalación dos establecementos de xogo</i>	125
Artigo 166. <i>Comunicación de inicio de actividade</i>	126
Artigo 167. <i>Vixencia e renovación das autorizacións</i>	127
Artigo 168. <i>Transmisión das autorizacións</i>	127
Artigo 169. <i>Extinción das autorizacións de instalación de establecementos de xogo</i>	129
Artigo 170. <i>Persoal dos establecementos de xogo</i>	130
Sección 1ª. <i>Casinos</i>	130
Artigo 171. <i>Definición</i>	131
Artigo 172. <i>Xogos permitidos nos casinos</i>	131
Artigo 173. <i>Planificación do número de casinos</i>	131
Artigo 174. <i>Servizos complementarios</i>	131
Artigo 175. <i>Modificación de autorizacións de instalación dos casinos</i>	132
Subsección 1ª. <i>Salas adicionais</i>	133
Artigo 176. <i>Concepto</i>	133
Artigo 177. <i>Autorización de instalación</i>	133
Artigo 178. <i>Vixencia, extinción e transmisión da autorización</i>	134
Artigo 179. <i>Comunicación de inicio de actividade</i>	134
Subsección 2ª. <i>Dependencias do casino</i>	134
Artigo 180. <i>Salas de xogo</i>	134
Artigo 181. <i>Sala de máquinas</i>	135
Artigo 182. <i>Sala de mesas de xogo</i>	135
Artigo 183. <i>Sala de torneos</i>	135
Subsección 3ª. <i>Rexistro de admisión, entrada e información</i>	135
Artigo 184. <i>Rexistro de admisión</i>	135
Artigo 185. <i>Tarxetas de entrada</i>	136

Artigo 186. <i>Excepcións á expedición das tarxetas de entrada</i>	137
Artigo 187. <i>Información ao público</i>	137
Subsección 4ª. Dirección e persoal dos casinos.....	137
Artigo 188. <i>Órganos de dirección</i>	137
Artigo 189. <i>Comunicación do nomeamento dos órganos de dirección</i>	138
Artigo 190. <i>Facultades dos órganos de dirección do casino</i>	138
Artigo 191. <i>Prohibicións para os órganos de dirección</i>	138
Artigo 192. <i>Prohibicións para o persoal de servizos e de xogo</i>	139
Artigo 193. <i>Propinas</i>	139
Artigo 194. <i>Escolas de crupiers</i>	140
Subsección 5ª. Funcionamento das salas.....	140
Artigo 195. <i>Horario de funcionamento</i>	140
Artigo 196. <i>Cambios de divisas e caixeiros automáticos</i>	141
Artigo 197. <i>Funcionamento das mesas de xogo</i>	141
Artigo 198. <i>Natureza das apostas</i>	142
Artigo 199. <i>Apostas nos xogos de contrapartida</i>	143
Artigo 200. <i>Operacións de cambio en xogos de círculo</i>	143
Artigo 201. <i>Apostas esquecidas ou extraviadas</i>	144
Artigo 202. <i>Naipes</i>	144
Artigo 203. <i>Comprobación e barallado dos naipes</i>	145
Artigo 204. <i>Troco de fichas e placas</i>	146
Artigo 205. <i>Anticipos mínimos</i>	146
Artigo 206. <i>Depósito mínimo</i>	147
Subsección 6ª. Mecanismos e libros rexistros de control.....	147
Artigo 207. <i>Control de resultados en cada mesa de xogo</i>	147
Artigo 208. <i>Documentación contable</i>	148
Artigo 209. <i>Libro rexistro de anticipos</i>	148
Artigo 210. <i>Libro rexistro de beneficios</i>	148
Artigo 211. <i>Libro rexistro de control de ingresos</i>	149
Artigo 212. <i>Deber de información</i>	149
Sección 2ª. Salas de bingo.....	149
Artigo 213. <i>Definición</i>	149
Artigo 214. <i>Xogos permitidos nas salas de bingo</i>	150
Artigo 215. <i>Planificación do número de salas de bingo</i>	150
Artigo 216. <i>Servizos complementarios</i>	150
Artigo 217. <i>Condicións das salas</i>	151
Artigo 218. <i>Instalación de datáfonos e caixeros automáticos</i>	151
Artigo 219. <i>Modificación de autorizacións de instalación das salas de bingo</i>	151
Subsección 1ª. Dependencias da sala de bingo.....	152
Artigo 220. <i>Clasificación das salas</i>	152
Artigo 221. <i>Horario das salas</i>	153
Subsección 2ª. Premios na modalidade do bingo tradicional.....	153
Artigo 222. <i>Tipos de combinacións gañadoras</i>	153
Artigo 223. <i>Porcentaxe destinada a premios no bingo tradicional</i>	153
Artigo 224. <i>Premio da prima no bingo tradicional</i>	154
Artigo 225. <i>Obtención e aboamento dos premios no bingo tradicional</i>	154
Subsección 3ª. Premios na modalidade do bingo electrónico.....	155
Artigo 226. <i>Combinacións gañadoras</i>	155

Artigo 227. <i>Porcentaxe de distribución en premios</i>	156
Artigo 228. <i>Premios</i>	156
Subsección 4ª. Rexistro de admisión, entrada e información.....	158
Artigo 229. <i>Rexistro de admisión</i>	158
Artigo 230. <i>Información ao público</i>	158
Artigo 231. <i>Deber de información</i>	159
Sección 3ª. Salóns de xogo.....	159
Artigo 232. <i>Definición</i>	159
Artigo 233. <i>Xogos permitidos nos salóns de xogo</i>	159
Artigo 234. <i>Planificación do número de salóns de xogo</i>	159
Artigo 235. <i>Modificación de autorizacións de instalación dos salóns de xogo</i>	160
Subsección 1ª. Funcionamento do salón de xogo.....	161
Artigo 236. <i>Dependencias</i>	161
Artigo 237. <i>Horario de funcionamento</i>	161
Subsección 2ª. Control de acceso e información.....	161
Artigo 238. <i>Control de acceso</i>	161
Artigo 239. <i>Información ao público e deber de información</i>	161
Sección 4ª. Tendas de apostas.....	162
Artigo 240. <i>Definición</i>	162
Artigo 241. <i>Xogos permitidos nas tendas de apostas</i>	162
Artigo 242. <i>Planificación do número de tendas de apostas</i>	162
Artigo 243. <i>Modificación da autorización de instalación das tendas de apostas</i>	162
Subsección 1ª. Funcionamento das tendas de apostas.....	164
Artigo 244. <i>Dependencias</i>	164
Artigo 245. <i>Horario de funcionamento</i>	164
Subsección 2ª. Control de acceso e información.....	164
Artigo 246. <i>Control de acceso</i>	164
Artigo 247. <i>Información ao público</i>	164
CAPÍTULO II Espazos de apostas e outros locais habilitados para a práctica de xogos	165
Sección 1ª. Espazos de apostas.....	165
Artigo 248. <i>Definición</i>	165
Artigo 249. <i>Xogos permitidos nos espazos de apostas</i>	165
Subsección 1ª. Autorizacións de instalación.....	165
Artigo 250. <i>Procedemento de autorización</i>	165
Artigo 251. <i>Comunicación de inicio de actividade</i>	166
Artigo 252. <i>Extinción das autorizacións de instalación</i>	166
Artigo 253. <i>Vixencia e renovación das autorizacións</i>	166
Artigo 254. <i>Modificación da autorización de instalación dos espazo de apostas</i>	167
Subsección 2ª. Funcionamento dos espazos de apostas.....	168
Artigo 255. <i>Dependencias</i>	168
Artigo 256. <i>Horario de funcionamento e persoal</i>	168
Subsección 3ª. Control de acceso e información.....	168
Artigo 257. <i>Control de acceso</i>	168
Artigo 258. <i>Información ao público</i>	169

Sección 2ª. Locais habilitados para a práctica de xogos.....	169
Artigo 259. <i>Definición e procedemento de habilitación</i>	169
Artigo 260. <i>Xogos permitidos nos locais habilitados para a práctica de xogos</i>	170
Artigo 261. <i>Planificación dos xogos</i>	170
Artigo 262. <i>Control de acceso</i>	170
Artigo 263. <i>Información ao público</i>	171
CAPÍTULO III Medidas de seguridade dos establecementos de xogo.....	171
Artigo 264. <i>Medidas de seguridade nos casinos de xogo</i>	171
Artigo 265. <i>Medidas de seguridade nas salas de bingo</i>	172
Artigo 266. <i>Medidas de seguridade nos salóns de xogo</i>	172
TÍTULO VII Homologación e inscrición de material de xogo.....	172
CAPÍTULO I Condicións xerais.....	172
Artigo 267. <i>Condicións xerais para a homologación e inscrición de material de xogo</i>	172
Artigo 268. <i>Ensaos previos</i>	173
Artigo 269. <i>Definición de laboratorios de ensaio</i>	173
Artigo 270. <i>Autorización para o funcionamento como laboratorio de ensaio</i>	173
Artigo 271. <i>Requisitos para a autorización como laboratorio de ensaio</i>	173
Artigo 272. <i>Procedemento de autorización dos laboratorios de ensaio</i>	174
Artigo 273. <i>Vixencia da autorización</i>	175
Artigo 274. <i>Extinción e revogación da autorización</i>	175
Artigo 275. <i>Recoñecemento dos laboratorios de ensaio autorizados por outras administracións públicas</i>	176
CAPÍTULO II Procedemento de inscrición e homologación.....	176
Artigo 276. <i>Inscrición do material de xogo</i>	176
Artigo 277. <i>Cesión da inscrición de material de xogo</i>	176
Artigo 278. <i>Procedemento de inscrición e homologación</i>	177
Artigo 279. <i>Modificación das inscricións</i>	178
Artigo 280. <i>Validación de homologacións</i>	179
Artigo 281. <i>Cancelación da inscrición</i>	180
Sección 1ª. Requisitos de homologación do material de xogo de casinos.....	180
Artigo 282. <i>Ruleta francesa</i>	180
Artigo 283. <i>Ruleta americana</i>	181
Artigo 284. <i>Vinte e un ou Black-jack</i>	181
Artigo 285. <i>Bóla ou boule</i>	181
Artigo 286. <i>Trinta e corenta</i>	182
Artigo 287. <i>Punto e banca</i>	182
Artigo 288. <i>Ferrocarril, bacará ou chemin de fer</i>	183
Artigo 289. <i>Bacará a dous panos</i>	183
Artigo 290. <i>Dados ou craps</i>	184
Artigo 291. <i>Póker de contrapartida nas distintas variedades</i>	184
Artigo 292. <i>Póker de círculo</i>	184
Artigo 293. <i>Ruleta da fortuna</i>	185
Sección 2ª. Requisitos de homologación do material de xogo do bingo.....	185
Artigo 294. <i>Xogo do bingo tradicional</i>	185
Artigo 295. <i>Xogo do bingo electrónico</i>	186

Sección 3ª. Requisitos de homologación das máquinas recreativas e de azar.....	186
Artigo 296. <i>Requisitos das máquinas tipo A especial</i>	186
Artigo 297. <i>Requisitos das máquinas tipo B</i>	188
Artigo 298. <i>Requisitos das máquinas tipo B Especial</i>	190
Artigo 299. <i>Dispositivos opcionais das máquinas tipo B e tipo B especial</i>	190
Artigo 300. <i>Requisitos de homologación das máquinas tipo C ou de azar</i> ...	193
Artigo 301. <i>Depósitos de moedas das máquinas de tipo C</i>	194
Artigo 302. <i>Contadores e avisadores</i>	195
Artigo 303. <i>Dispositivos de seguridade</i>	196
Sección 4ª. Requisitos de homologación dos sistemas e máquinas de apostas...	197
Artigo 304. <i>Requisitos de homologación do sistema e da unidade central de apostas</i>	197
Artigo 305. <i>Requisitos de homologación das máquinas de apostas a instalar en establecementos de xogo</i>	198
Artigo 306. <i>Requisitos de homologación das máquinas de apostas a instalar en establecementos de restauración e de ocio e entretemento</i>	199
Sección 5ª. Requisitos de homologación dos sistemas de interconexión de máquinas e de establecementos de xogo.....	200
Artigo 307. <i>Homologación dos sistemas de interconexión de máquinas</i>	200
Artigo 308. <i>Homologación dos sistemas de interconexión entre establecementos</i>	202
Sección 6ª. <i>Sistemas de control de acceso aos establecementos de xogo</i>	204
Artigo 309. <i>Requisitos e autorización dos sistemas de control de acceso</i>	204
TÍTULO VIII Empresas de xogo	206
CAPÍTULO I Requisitos e réxime de fianzas.....	207
Artigo 310. <i>Requisitos xerais das empresas de xogo</i>	207
Artigo 311. <i>Réxime de fianzas</i>	208
CAPÍTULO II Procedemento de autorización e inscrición de empresas de xogo.....	209
Artigo 312. <i>Solicitud</i>	209
Artigo 313. <i>Resolución</i>	218
Artigo 314. <i>Inscrición</i>	218
Artigo 315. <i>Vixencia da autorización</i>	218
Artigo 316. <i>Modificacións</i>	218
Artigo 317. <i>Cancelación da inscrición no Rexistro de empresas de xogo</i>	219
TÍTULO IX Réxime de explotación das máquinas de xogo	219
CAPÍTULO I Identificación das máquinas.....	220
Artigo 318. <i>Identificación das máquinas de xogo</i>	220
Artigo 319. <i>Marcas de fábrica</i>	220
Artigo 320. <i>Certificado de fabricación</i>	220
CAPÍTULO II Autorización de explotación.....	221
Artigo 321. <i>Autorización de explotación de máquinas de xogo</i>	221
Artigo 322. <i>Duración das autorizacións de explotación de máquinas de xogo</i>	221
Sección 1ª. Máquinas continxentadas.....	222
Artigo 323. <i>Autorización de explotación de máquinas continxentadas</i>	222
Artigo 324. <i>Procedemento de autorización de explotación de máquinas continxentadas</i>	222
Sección 2ª. Máquinas non continxentadas.....	223

Artigo 325. <i>Autorización de explotación de máquinas non continxentadas...</i>	223
Artigo 326. <i>Procedemento de outorgamento da autorización de explotación de máquinas non continxentadas.....</i>	223
Sección 3ª. Réxime de explotación das máquinas de xogo.....	224
Artigo 327. <i>Extinción da autorización de explotación de máquinas de xogo..</i>	224
Artigo 328. <i>Suspensión provisional da autorización de explotación.....</i>	226
Artigo 329. <i>Baixa definitiva da autorización de explotación das máquinas...</i>	226
Artigo 330. <i>Transmisión das autorizacións.....</i>	227
Artigo 331. <i>Traslados de ámbitos territoriais.....</i>	227
Artigo 332. <i>Troco de máquinas de xogo.....</i>	228
CAPÍTULO III Réxime de instalación das máquinas de xogo.....	228
Artigo 333. <i>Instalación de máquinas de xogo.....</i>	228
Artigo 334. <i>Instalación de máquinas de xogo en establecementos de xogo..</i>	230
Artigo 335. <i>Autorización de instalación e localización.....</i>	230
Artigo 336. <i>Vixencia e renovación da autorización de instalación.....</i>	232
Artigo 337. <i>Extinción da autorización de instalación e localización.....</i>	233
Artigo 338. <i>Comunicación de localización.....</i>	235
CAPÍTULO IV Réxime de uso das máquinas de xogo.....	235
Artigo 339. <i>Avarías.....</i>	235
Artigo 340. <i>Obrigas documentais.....</i>	235
TÍTULO X Reclamacións e dereito de admisión.....	236
CAPÍTULO I Reclamacións.....	236
Artigo 341. <i>Reclamacións nos establecementos de xogo.....</i>	236
Artigo 342. <i>Reclamacións nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento.....</i>	237
CAPÍTULO II Dereito de admisión.....	238
Artigo 343. <i>Prohibicións de acceso aos establecementos de xogo.....</i>	238
TÍTULO XI Réxime de inspección e sancionador.....	238
Artigo 344. <i>Plan de Inspección.....</i>	238
Artigo 345. <i>Funcións da inspección.....</i>	239
Artigo 346. <i>Actas da inspección.....</i>	240
Artigo 347. <i>Actuación inspectora.....</i>	240
Artigo 348. <i>Especialidades do procedemento sancionador para infraccións leves no caso de pago voluntario da sanción.....</i>	240

Proxecto de decreto polo que se aproba o Regulamento xeral de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia

De conformidade co artigo 27.27 do Estatuto de Autonomía de Galicia, a Comunidade Autónoma galega ostenta competencia exclusiva en materia de casinos, xogos e apostas, con exclusión das apostas mutuas deportivo-benéficas. En virtude do Real Decreto 228/1985, do 16 de febreiro, traspasáronse as funcións e os servizos da Administración do Estado á Comunidade Autónoma de Galicia en materia de casinos, xogos e apostas.

No exercicio da competencia autonómica citada ditouse a Lei 3/2023, do 4 de xullo, reguladora dos xogos de Galicia. En desenvolvemento da dita norma, de acordo coa habilitación normativa prevista na disposición final cuarta da dita lei, considérase necesario elaborar un texto único que actualice e integre de xeito coherente todas as regulamentacións existentes das diferentes modalidades de xogos, así como as normas que ata agora viñan conformando o marco regulador do sector, introducindo algunhas modificacións. Así, preténdese garantir un mellor coñecemento de toda a regulación desta materia, proporcionando seguridade xurídica e claridade na súa interpretación e aplicación, na procura dun enfoque integral da regulación das actividades de xogo.

Respecto da súa estrutura, este regulamento consta de 348 artigos, un título preliminar e 11 títulos, unha disposición adicional, unha disposición transitoria, unha disposición derogatoria e dúas disposicións derradeiras.

O título preliminar contén as disposicións xerais, nas que se inclúen o obxecto e o ámbito de aplicación do regulamento, así como o establecemento dos xogos de competencia autonómica permitidos e prohibidos.

O título I recolle o Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia, no que se recollen os exclusivos dos casinos de xogo, o xogo do bingo, as máquinas recreativas e de azar, as rifas, as tómbolas, as apostas e os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

O título II contén as regulamentacións específicas relativas ao Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia

O título III establece o réxime de publicidade, promoción e patrocinio do xogo, con regulación dos principios xerais, prohibicións, así como das excepcións ao réxime da correspondente autorización previa consonte o previsto no artigo 5.1 da Lei 3/2023, do 4 de xullo, así como na súa disposición transitoria terceira.

O título IV recolle a composición, organización e funcionamento da Comisión de Xogo de Galicia, como órgano consultivo de estudio, coordinación e asesoramento sobre as actividades relacionadas coa práctica do xogo de competencia autonómica.

O título V realiza unha nova estruturación e sistematización dos rexistros en materia de xogo, co fin de adecualos á regulación prevista na propia Lei 3/2023, do 4 de xullo.

O título VI, locais habilitados para a práctica de xogos, diferencia o réxime aplicable aos establecementos de xogo propiamente ditos, casinos, salas de bingo, salóns e tendas de apostas, dos espazos de apostas e outros locais habilitados para a práctica de xogos, como son os establecemento de restauración e ocio e entretemento, que tamén asumen responsabilidades en materia de xogo; neste sentido, régúlase un procedemento específico de habilitación para a práctica de xogos para os establecementos de restauración e de ocio e entretemento que pretendan instalar máquinas de xogo, como actividade complementaria da principal do dito establecemento. Asemade, homoxeinízanse procedementos, criterios e requisitos para os establecementos de xogo e introdúcense algunhas novidades relativas a obrigas de

información, seguridade e outras derivadas das esixencias de control de acceso, como a eliminación da posibilidade de manter espazos externos, tales como terrazas, alleos ao referido control.

O título VII, adicado a homologación e inscrición do material de xogo, recolle o procedemento e requisitos necesarios para a homologación do material de cada un dos xogos permitidos, máquinas e sistemas, así como os requisitos e procedemento para a autorización e instalación dos sistemas automatizados de control de acceso nos establecementos de xogo.

O título VIII contén as disposicións comúns para ás empresas de xogo relativas aos requisitos e ao procedemento de autorización e inscrición no Rexistro de empresas de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia, recollendo tamén unha necesaria actualización do réxime de fianzas.

O título IX regula o réxime de explotación das máquinas de xogo, tanto continxentadas como non continxentadas, establecendo e simplificando o réxime de explotación, instalación e uso das máquinas. Así mesmo, equipárase a obrigatoriedade de obtención de autorización de instalación e localización para a instalación de máquinas de xogo, tanto en establecementos de xogo como en establecementos de restauración e de ocio e entretemento, co fin de permitir o control da necesaria correspondencia entre autorizacións de explotación e autorizacións de instalación e localización con que contan as diferentes empresas.

O título X regula diferentes aspectos relativos ao réxime de reclamacións en materia de xogo, tanto nos propios establecementos de xogo como nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento, así como particularidades relativas ao dereito admisión que poden exercitar os establecementos de xogo.

Finalmente, o título XI recolle unha serie de especificacións relativas ao réxime de inspección, así como a regulación das especialidades que se poderán observar na tramitación do procedemento sancionador para infraccións leves no caso de pago voluntario da sanción.

Ademais, este decreto adecúase aos principios de necesidade, eficacia, proporcionalidade, seguridade xurídica, transparencia e eficiencia recollidos polo artigo 129 da Lei 39/2015, do 1 de outubro, e no artigo 37 da Lei 14/2013, do 26 de decembro, de racionalización do sector público autonómico, consonte os cales deben actuar as administracións públicas no exercicio da súa potestade regulamentaria.

En virtude dos principios de necesidade e eficacia, o interese xeral vén motivado pola necesidade de dar cumprimento ao mandato contido na Disposición final cuarta da referida Lei 3/2023, do 4 de xullo. A eficacia da súa promulgación atópase na identificación clara do fin perseguido e na consideración de instrumento adecuado para garantir a súa consecución.

Ademais, o decreto cumpre co principio de proporcionalidade en tanto que contén a regulación imprescindible para atender as necesidades que haxa que cubrir. Coa

finalidade de garantir o principio de seguridade xurídica, esta norma resulta coherente co resto do ordenamento xurídico autonómico e estatal, xerando un marco normativo estable, integrado, claro e de certeza, que facilita o seu coñecemento e a súa comprensión. Así mesmo, na tramitación deste decreto observouse o principio de transparencia, posibilitando que as potenciais persoas destinatarias tivesen unha participación activa na elaboración da norma. Por último, en cumprimento do principio de eficiencia, o decreto evita cargas administrativas innecesarias e racionaliza a xestión dos recursos públicos.

Na elaboración desta norma observáronse os trámites previstos na Lei 16/2010, de 17 de decembro, de organización e funcionamento da Administración xeral e do sector público autonómico de Galicia e, na restante normativa de obrigado cumprimento.

A estes efectos, realizouse dunha consulta pública previa á elaboración do anteproxecto de decreto a través do Portal de transparencia e goberno aberto da Xunta de Galicia e, unha vez iniciado o procedemento, constituíuse unha comisión encargada da redacción do anteproxecto de decreto, de conformidade co previsto na disposición adicional décimo sexta da Lei 16/2010, do 17 de decembro.

Para garantir a participación cidadá, o proxecto de decreto someteuse a información pública a través do Portal de transparencia e goberno aberto e a audiencia dos grupos ou sectores con dereitos e intereses lexítimos na materia. Asemade, foi sometido a informe económico-financieiro da consellería competente en materia de facenda, a informe de impacto demográfico e a informe sobre impacto de xénero. Ademais, foron solicitados os informes preceptivos da Dirección Xeral de Simplificación Administrativa e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia, do Instituto Galego de Estatística, da Comisión Galega da Competencia, da Comisión de Xogo de Galicia e da Asesoría Xurídica Xeral da Xunta de Galicia.

Finalmente, o presente decreto foi sometido ao procedemento de información en materia de regulamentacións técnicas e de regras relativas aos servizos da sociedade da información, regulado na Directiva (UE) 2015/1535 do Parlamento Europeo e do Consello, do 9 de setembro de 2015.

Polo exposto, no uso das atribucións conferidas pola Lei 1/1983, do 22 de febreiro, de normas reguladoras da Xunta e da súa Presidencia, a proposta do conselleiro de Facenda e Administración Pública, de acordo co Consello Consultivo, e logo da deliberación do Consello da Xunta de Galicia na súa reunión do día XX XXXX XXXX,

DISPÓÑO:

Artigo único. Aprobación do regulamento

Apróbase o Regulamento xeral de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia, cuxo texto se inclúe a continuación.

Disposición adicional única. *Réxime aplicable ao procedemento de habilitación de establecementos de restauración e de ocio e entretemento*

O procedemento de habilitación de establecementos de restauración e de ocio e entretemento previsto nos artigos 259 e seguintes deste regulamento non se aplicará a aqueles establecementos que xa contasen con algunha autorización de instalación e localización de máquinas de xogo con anterioridade á entrada en vigor desta norma.

Disposición transitoria única. *Prazo de adaptación*

Concederáse un prazo de tres meses a contar desde a entrada en vigor deste decreto para que todos os sectores afectados realicen as adaptacións necesarias para a plena aplicación das disposicións contidas nesta norma.

Disposición derogatoria única. *Derrogación normativa*

1. Quedan derogadas expresamente as seguintes disposicións:

- a) O Decreto 166/1986, de 4 de xuño, polo que se aproba o Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia.
- b) O Decreto 181/2002, do 10 de maio, polo que se aproba o regulamento do xogo do bingo de Galicia.
- c) A Orde do 31 de xaneiro de 2003 pola que se establecen os modelos normalizados de solicitudes de autorizacións, actas e libros regulados no Decreto 181/2002, do 10 de maio, polo que se aproba o Regulamento do xogo do bingo.
- d) O Decreto 112/2005, do 14 de abril polo que se aproba o regulamento do xogo do póker nos casinos de xogo na Comunidade Autónoma de Galicia.
- e) O Decreto 39/2008, do 21 de febreiro, polo que se aproba o regulamento de máquinas recreativas e de azar da Comunidade Autónoma de Galicia.
- f) O Decreto 430/2009, do 19 de novembro, polo que se regula a composición, organización e funcionamento da Comisión de Xogo de Galicia.
- g) A Orde do 10 de febreiro de 2011, pola que se regula a utilización de datáfonos e caixeiros automáticos nas salas de bingo da Comunidade Autónoma de Galicia e se aproba o modelo para solicitar a súa instalación.
- h) A Orde do 28 de marzo de 2011, pola que se regula a homologación e autorización de instalación de sistemas de interconexión de máquinas recreativas e de azar da Comunidade Autónoma de Galicia.

i) O Decreto 162/2012, do 7 de xuño, polo que se aproba o regulamento de apostas da Comunidade Autónoma de Galicia.

j) O Decreto 147/2013, do 19 de setembro, polo que se modifica o Decreto 39/2008, do 21 de febreiro, polo que se aproba o Regulamento de máquinas recreativas e de azar da Comunidade Autónoma de Galicia.

k) O Decreto 61/2014, do 23 de maio, polo que se modifica o Decreto 181/2002, do 10 de maio, polo que se aproba o Regulamento do xogo do bingo.

l) A Orde do 21 de xullo de 2014 pola que se regula o outorgamento dos premios do xogo de bingo tradicional.

m) O Decreto 32/2016, do 17 de marzo, polo que se aproba o regulamento de casinos de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia.

2. Quedan derogadas cantas disposicións de igual ou inferior rango se opoñan ao establecido neste decreto.

Disposición derradeira primeira. *Facultade de desenvolvemento*

Habílitase á persoa titular da consellería competente en materia de xogo para ditar as ordes necesarias para o desenvolvemento deste decreto, así como para actualizar as contías das fianzas, dos prezos das partidas e dos premios en función da evolución de índices tales como o IPC, o incremento do PIB, a evolución do IPREM ou calquera outro índice demostrativo da evolución da economía de Galicia.

Disposición derradeira segunda. *Entrada en vigor*

Este decreto entrará en vigor aos vinte días naturais da súa publicación no *Diario Oficial de Galicia*.

TÍTULO PRELIMINAR

Disposicións xerais

Artigo 1. *Obxecto*

O obxecto deste regulamento é o desenvolvemento da Lei 3/2023, do 4 de xullo, reguladora dos xogos da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 2. *Ámbito de aplicación*

1. Inclúense no ámbito de aplicación deste regulamento:

a) A totalidade dos xogos incluídos no Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia recollido no Título I deste regulamento.

b) As persoas físicas e xurídicas que, de calquera modo, interveñan na xestión, explotación e práctica dos xogos aos que se refire a letra a), así como as adicadas á fabricación, comercialización, distribución, instalación e mantemento do material relacionado cos ditos xogos.

c) Os locais e establecementos onde se leven a cabo os xogos aos que se refire a letra a).

d) As persoas que, na súa condición de titulares dos locais e establecementos regulados neste regulamento, permitan o desenvolvemento dos xogos aos que se refire a letra a).

2. Quedan excluídos do ámbito de aplicación deste regulamento os xogos que constan enumerados no artigo 2.2 da Lei 3/2023, do 4 de xullo.

Artigo 3. Xogos de competencia autonómica permitidos

1. De acordo co artigo 10.1 da Lei 3/2023, do 4 de xullo, os xogos de competencia autonómica permitidos no ámbito da Comunidade Autónoma de Galicia unicamente poderán practicarse cos requisitos e condicións e nos establecementos, lugares e espazos sinalados na Lei 3/2023, do 4 de xullo e no presente regulamento.

2. Para a organización, práctica e desenvolvemento dos xogos de competencia autonómica, é requisito necesario a súa inclusión previa no Catálogo de xogos regulado no título I deste regulamento.

3. De acordo co artigo 10.5 da Lei 3/2023, do 4 de xullo, a organización, práctica e desenvolvemento dos xogos de competencia autonómica permitidos requirirán autorización administrativa previa.

Artigo 4. Xogos de competencia autonómica prohibidos

1. De conformidade co artigo 11.1 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, son xogos de competencia autonómica prohibidos todos os que non estean recollidos no Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia regulado no título I deste regulamento e aqueles outros que, aínda que aparecen recollidos no Catálogo se realicen sen o preceptivo título habilitante ou na forma, o lugar, ou por persoas distintas das que especifica a Lei 3/2023, do 4 de xullo, e o presente regulamento.

2. Quedan expresamente prohibidos, entre outros supostos, os seguintes:

a) As modalidades dos xogos propios de casinos, co mesmo o distinto nome do que figura no Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia, cando se realicen fóra das instalacións dos casinos, ou que, tendo lugar dentro do propio

establecemento, sexan realizadas ao marxe das autorizacións, requisitos e condicións establecidas na Lei 3/2023, de 4 de xullo e no presente regulamento.

b) As modalidades do xogo do bingo, co mesmo ou distinto nome do que figura no Catálogo de xogos e realizadas á marxe das autorizacións, requisitos e condicións establecidas na Lei 3/2023, do 4 de xullo, e no presente regulamento. En concreto, quedan expresamente prohibidos o xogo do bingo fóra das propias salas de bingo que non cumpran os requisitos especificados no artigo 2.2.b) da Lei 3/2023, do 4 de xullo, para ter a consideración de xogo excluído.

c) As apostas sobre acontecementos que atenten contra a dignidade das persoas, o dereito á intimidade, o honor e a propia imaxe, se baseen na comisión de delitos ou en acontecementos políticos ou relixiosos, ou en eventos prohibidos pola lexislación vixente, así como as realizadas á marxe das autorizacións, requisitos e condicións establecidos na Lei 3/2023, do 4 de xullo ou no presente regulamento.

TÍTULO I

Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia

Artigo 5. Tipos de xogos

O Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia comprende os seguintes tipos de xogos:

- a) os exclusivos dos casinos de xogo,
- b) o xogo do bingo,
- c) as máquinas recreativas e de azar,
- d) as rifas,
- e) as tómbolas,
- f) as apostas, e
- d) os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

CAPÍTULO I

Xogos de casino

Artigo 6. Xogos exclusivos de casinos

Son xogos exclusivos de casinos os seguintes:

- a) Ruleta francesa,
- b) Ruleta americana,
- c) Vinte e un ou Black-jack,
- d) Bola ou boule,

- e) Trinta e corenta,
- f) Punto e banca,
- g) Ferrocarril, bacará ou chemin de fer,
- h) Bacará a dous panos,
- i) Dados ou craps,
- j) Póker, e
- k) Ruleta da fortuna.

Sección 1ª. Ruleta francesa

Artigo 7. Denominación

A ruleta é un xogo de azar dos denominados de contrapartida. A súa característica esencial reside en que as persoas xogadoras xogan contra o establecemento organizador, dependendo a posibilidade de gañar do movemento dunha bóla dentro dunha roda horizontal xiratoria.

Artigo 8. Modalidades

Existen dúas modalidades de ruleta francesa segundo exista un ou dous taboleiros na mesa de xogo, denominándose ruleta a un pano ou a dous panos respectivamente.

Artigo 9. Elementos materiais

1. O material deste xogo componse dun cilindro de madeira, duns 56 centímetros de diámetro, que dispón no seu interior, dun disco xiratorio sostido por un eixe metálico. Este disco, na súa parte superior presenta unha superficie lixeiramente cóncava e está dividido en 37 casas radiais, separadas por pequenos tabiques metálicos. Estes compartimentos, alternativamente vermellos e negros, están numerados do 1 ao 36, e máis o 0 que acostuma a ser en branco ou verde, pero que non poderá ser vermello nin negro. Nunca dous números consecutivos son veciños e, por outra banda, os números cuxa suma de cifras sexa par son sempre negros, así como o 10 e o 29 e a excepción do 19. Un dispositivo que sobresaia do eixe, consistente en dous traveseiros entrecruzados no centro mesmo da ruleta, permite darlle a esta un movemento xiratorio nun plano horizontal.

2. A ruleta xógase nunha mesa longa e rectangular. No seu centro ou extremo está o cilindro. A un lado desta ou a ambos, atópase o taboleiro ou taboleiros en que están debuxados os mesmos 36 números vermellos e negros, dispostos en tres columnas de doce, un espazo reservado ao cero e outro para as diversas combinacións ou sortes nos cales estarán impresos en castelán ou en galego os distintos termos ou abreviaturas indicativos daquelas e, opcionalmente, algunhas combinacións de xogadas de uso máis frecuente por parte das persoas xogadoras denominadas "apostas para series".

Artigo 10. Elementos persoais

1. Para a denominada “ruleta a un só pano” existirá:

- a) un/unha xefe/a de mesa,
- b) dous/dúas crupiers,
- c) opcionalmente, un/unha terceiro crupier ou un/unha extremo de mesa.

2. Para a denominada “ruleta a dous panos” existirá:

- a) un/unha xefe/a de mesa,
- b) un/unha subxefe/a de mesa que debe colocarse fronte ao xefe/a de mesa e de cara ao cilindro,
- c) catro crupiers que se sitúan no centro da mesa, respectivamente á dereita e esquerda do xefe/a e subxefe/a de mesa,
- d) opcionalmente, dous/dúas extremos de mesa, instalados nos extremos desta.

3. O xefe/a ou o subxefe/a de mesa teñen por misión dirixir a partida e controlar os cambios realizados durante o seu curso. Teñen prohibido manipular, de calquera xeito que sexa, os cartos, as placas ou as fichas.

4. Os/as crupiers deben encargarse, sucesivamente e segundo unha orde de rotación establecida, de accionar o cilindro e lanzar a bóla, así como de levar a cabo as demais operacións necesarias para a realización do xogo. Así mesmo, poderán colocar as posturas sobre a mesa.

5. Os extremos de mesa teñen por misión colocar as posturas na zona que eles controlan por petición das persoas xogadoras presentes na mesa e exercer unha vixilancia particular sobre aquelas, co fin de evitar erros, discusións e posibles fraudes. En ausencia dos extremos de mesa, estas funcións serán realizadas polos/as crupiers.

Artigo 11. *Regras de xogo*

1. Combinacións posibles. As persoas xogadoras só poderán facer uso das combinacións seguintes:

A) Posibilidades ou sortes sinxelas

1. Posibilidades. As persoas xogadoras poden apostar sobre par ou impar (números pares ou impares), sobre vermello ou negro (números vermellos ou negros) ou sobre falta (números do 1 ao 18) ou pasa (números do 19 ao 36).

En todos estes casos, a persoa xogadora que gaña conserva a súa aposta e pode retirala. A ganancia ascende ao valor da cantidade apostada.

2. Suposto de saída do cero. Neste caso ofrécenselle dúas solucións á persoa xogadora que apostou sobre unha sorte sinxela. Primeiro, retirar a metade da súa aposta, mentres a outra metade recupéraa a banca; e seguinte, deixar a totalidade da súa aposta en prisión. Se na xogada seguinte non sae o cero, as posturas gañadoras

colocadas en prisión recobran pura e simplemente a súa liberdade, perdéndose definitivamente todas as demais.

Se o cero sae por segunda, terceira vez, etc, a persoa xogadora ten a mesma opción, tendo en conta que o valor inicial da súa aposta se considera que perdeu o 50% do seu valor a cada saída do cero. Se está por debaixo do mínimo da mesa, a aposta debe quedar en prisión ata que sexa liberada.

Cando o cero sae na última xogada da sesión, a persoa xogadora está obrigada a aceptar o reintegro da metade, da cuarta parte, da oitava parte, etc, da súa aposta inicial, segundo se trate da primeira, segunda, terceira saída, etc do número cero.

B) Posibilidades ou sortes múltiples

1. Pleno ou número completo. Consiste en facer a aposta nun número calquera dos 37 números e proporcionalle á persoa xogadora que gañe trinta e cinco veces a súa postura.

2. Parella ou cabalo. A aposta ponse a cabalo da liña que separa dous números e proporcionalle á persoa xogadora que gaña dezasete veces a súa postura.

3. Fila transversal. Xógase aos tres números seguidos que constitúen unha fila, colocando a súa aposta no medio da liña lonxitudinal que separa as filas dos espazos laterais destinados ás sortes sinxelas. No caso de saír un dos tres números, a persoa xogadora obtén once veces a cantidade que puxo. Igualmente pagarase once veces a aposta realizada, ás fichas colocadas sobre as combinacións 0-1-2 e 0-2-3.

4. Cadro. A aposta faise sobre catro números contiguos que forman un cadro, colocándose a postura no punto de intersección das liñas que separan os ditos números. No caso de ganancia, obtense oito veces a dita postura. Igualmente cabe a aposta sobre a combinación 0-1-2-3.

5. Seisena ou dobre fila transversal. A aposta comprende seis números e a posible ganancia supón cinco veces a aposta, debendo colocarse as fichas sobre a liña lonxitudinal entre as dúas filas de números.

6. Columna. Abrangue a aposta dos doce números que integran unha columna, ascendendo a posible ganancia a dúas veces a cantidade apostada.

7. Ducia. Abrangue a aposta os números do 1 ao 12 (primeira ducia), os números do 13 ao 24 (segunda ducia) ou os números do 25 ao 36 (terceira ducia) e a posible ganancia ascende a dúas veces a cantidade apostada.

8. Dúas columnas ou columna a cabalo. Apóstase a 24 números correspondentes a dúas ducias e a ganancia á metade da postura.

9. Dúas ducias ou ducia a cabalo. Apóstase a 24 números pertencentes a dúas ducias e a ganancia ascende á metade da postura.

En todos os casos, a persoa xogadora que gañe conserva a súa aposta e pode retirala.

C) Combinacións de sortes múltiples

1. Serie grande ou serie 0/2/3 ou veciños do 0. A aposta faise sobre os dezasete números contidos na ruleta desde o 25 ao 22, ambos incluídos, pasando polo cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22) Xógase con nove fichas cuxa representación no pano é a seguinte:

- a) Dúas fichas en fila transversal para os números 0, 2 e 3 que se paga once veces a postura.
- b) Dúas fichas en cadro para os números 25/26/28/29, que se pagan oito veces a postura.
- c) Unha ficha a cabalo, respectivamente, para os números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 e 32/35, que se pagan 17 veces a postura.

A aposta conxunta so poderá realizarse por medio do/a crupier, quen, recibido e aceptado o seu anuncio, colocará as nove fichas directamente no pano ou, cando as circunstancias do xogo así o aconsellen, no espazo habilitado ao efecto (apostas para series). Neste último caso, de saír gañador un número da serie o/a crupier retirará da marcadora as fichas que correspondan e as colocará na posición do pano que represente a combinación gañadora, tratándose o resto de fichas como perdedoras e sendo recollidas polo/a crupier.

2. Serie pequena ou serie 5/8 ou terzo do cilindro. A aposta faise sobre os doce números contidos no cilindro da ruleta desde o 33 ao 27, ambos incluídos, pasando polo oito (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 e 27). Xógase con seis fichas, cuxa representación no pano é a seguinte: unha ficha a cabalo, respectivamente, para os números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36, que se pagan 17 veces a postura.

A aposta conxunta so poderá realizarse por medio do/a crupier, que, recibido e aceptado o seu anuncio, colocará as seis fichas directamente no pano, ou, cando as circunstancias do xogo así o aconsellen, no espazo habilitado ao efecto (apostas para series). Neste último caso, de saír gañador un número da serie, o/a crupier retirará da marcadora as fichas que correspondan e as colocará na posición do pano que represente a combinación gañadora, tratándose o resto de fichas como perdedoras e sendo recollidas polo/a crupier.

3. Orfos. A aposta faise sobre oito números en total e abrangue as dúas series correlativas de números contidos no cilindro da ruleta comprendidos entre o 1 e o 9 (1, 20, 14, 31, 9) e do 17 ao 6 (17, 34, 6) ambos incluídos. Xógase con cinco fichas, cuxa representación no pano é a seguinte:

- a) Unha ficha a pleno para o número 1 que paga 35 veces a postura.
- b) Unha ficha a cabalo, respectivamente, para os números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces a postura. A aposta conxunta so poderá realizarse por medio do/a crupier, quen, recibido e aceptado o seu anuncio, colocará as cinco fichas directamente no pano, ou, cando as circunstancias do xogo así o aconsellen, no espazo habilitado ao

efecto (aposta para series). Neste último caso, de saír gañador un número incluído na serie, o/a o crupier retirará da marcadora as fichas que correspondan e as colocará na posición do pano que represente a combinación gañadora, tratándose o resto de fichas como perdedoras e sendo recollidas polo/a crupier.

4. Xogo ao cero. A aposta faise sobre os sete números contidos no cilindro da ruleta desde o 12 ao 15, ambos incluídos, pasando polo cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15). Xógase con catro fichas, cuxa representación no pano é a seguinte:

- a) Unha ficha a pleno para o número 26 que se paga 35 veces a postura.
- b) Unha ficha a cabalo, respectivamente, para os números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces a postura.

A aposta conxunta so poderá realizarse por medio do/a crupier, quen, recibido e aceptado o seu anuncio, colocará as catro fichas directamente sobre o pano ou, cando as circunstancias do xogo así o aconsellen, no espazo habilitado ao efecto (apostas para series). Neste último caso, de saír gañador un número incluído na serie, o/a crupier retirará da marcadora as fichas que correspondan e as colocará na posición do pano que represente a combinación gañadora, tratándose o resto de fichas como perdedoras e sendo recollidas polo/a crupier.

Artigo 12. *Máximos e mínimos das apostas*

1. Normas xerais sobre tales límites

O mínimo das apostas na ruleta ven determinado na autorización concedida ao casino de xogo polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. Os mínimos nas apostas denominadas sortes sinxelas, poderán ser fixados ata cinco veces o mínimo autorizado sobre un número enteiro. O máximo fíxase tendo en conta as combinacións de xogo existentes do seguinte xeito:

- a) Nas sortes sinxelas, o máximo representa 180, 360 ou 540 veces a cantidade fixada como mínimo de postura.
- b) Nas sortes múltiples, o máximo ven representado, no pleno ou número completo por 10, 20 ou 30 veces o mínimo da aposta, na parella ou cabalo, por 20, 40 ou 60 veces; na fila transversal, por 30, 60 ou 90 veces; no cadro, por 40, 80, ou 120 veces; na seisena, por 60, 120 ou 180 veces; na columna e ducia por 120, 240 ou 360 veces; na dobre columna e dobre ducia, por 240, 480 ou 720 veces.

En todo caso, o máximo da aposta deberá ser anunciado ao inicio da sesión polo xefe/a de mesa debendo manterse durante o resto da sesión.

2. Normas especiais

O/a director/a do casino poderá modificar os mínimos das apostas en xogos ou mesas determinados sempre que o casino tivera autorización para iso, e, en todo caso, con suxeición aos seguintes requisitos:

a) O/a director/a do casino, dentro dos límites autorizados, poderá variar o límite das apostas dun xogo ou mesa determinado unha vez posta en funcionamento, con anuncio previo ás persoas xogadoras e conforme o previsto na normativa de aplicación.

b) En todo caso, o casino deberá poñer en funcionamento unha mesa, polo menos, co límite mínimo de apostas autorizado para o dito xogo, agás que na autorización concreta se dispoña outra cousa.

Esta variación nos mínimos das apostas afectará ao anticipo que debe entregarse a cada mesa, o límite máximo das apostas e a suma de cartos que o casino debe ter en caixa en concepto de garantía das apostas.

Artigo 13. *Funcionamento do xogo*

As fases sucesivas do xogo son as seguintes:

a) A persoa que actúe como crupier encargada de manobrar o aparello debe obrigatoriamente accionar cada vez o cilindro nun sentido oposto ao anterior e lanzar a bóla no sentido inverso.

b) Antes desta manobra e mentres a forza centrífuga retén a bóla na galería, as persoas xogadoras poden realizar as súas apostas ata o momento en que a persoa que actúa como crupier, debido a que o movemento da bóla se fai máis lento e está a punto de caer dentro do disco, anuncie «Non vai máis». Desde ese momento, ningunha postura pode ser colocada sobre o pano.

c) Cando a bóla se detén definitivamente nunha das trinta e sete casas, a persoa que actúa como crupier anunciará en voz alta o número e as sortes sinxelas gañadoras, tocando coa súa raqueta o dito número para sinalalo ostensiblemente ao público. A continuación as persoas que actúan como crupiers retirarán as apostas perdidas e procederán ao pagamento daquelas que resultaron gañadoras, segundo a orde seguinte: columnas, ducias, dobres columnas e dobres ducias; sortes simples (vermello, negro, pares, impares, pasa e falta); filas transversais e seisenas, cadro e parellas, e, en derradeiro lugar, os plenos ou números completos. Nas mesas cun só pano serán indistintamente as persoas que actúan como crupiers os que pagarán as apostas gañadoras despois de retirar as apostas perdedoras.

d) No suposto de que unha ficha ou calquera outro obxecto caia no cilindro durante a rotación da bóla ou que a bóla salte fóra do cilindro ou no caso dun lanzamento defectuoso da bóla, o xefe/a de mesa debe deter o xogo e anunciar inmediatamente en voz alta «Tirada nula», recibir a bóla e entregarlle á persoa que actúa como crupier para que a volva a lanzar, poñéndoa antes no número que caeu na xogada anterior.

e) Ao final de cada sesión o cilindro deberá ser pechado cunha tapa provista de chave ou precinto selado.

Sección 2ª. Ruleta americana

Artigo 14. Denominación

O funcionamento da variedade americana da ruleta responde aos mesmos principios que rexen a ruleta chamada europea ou francesa. Por isto, neste punto unicamente se recollen aquelas normas que son específicas da ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo o non previsto nelas, as disposicións referentes á ruleta contidas na sección 1ª.

Artigo 15. Elementos materiais

1. Existen dúas diferencias con respecto á ruleta europea:

a) As apostas colócanse soamente sobre un dos dous lados do tapete.

b) No rebordo do cilindro colocárase un número de caixas ou compartimentos transparentes igual á cifra máxima de cores existentes. As ditas caixas, netamente separadas unhas das outras, están destinadas a recibir unha ficha, sen valor determinado, sobre a que se coloca un marcador que indica o valor dado ás fichas desa cor pola persoa xogadora. Este valor pode ir do mínimo ao máximo da postura da mesa sobre un número enteiro, acomodándose ao valor individual das fichas existentes no casino.

2. Os marcadores do valor asignado ás fichas pola persoa xogadora poderán colocarse tamén no lugar próximo á mesa de xogo ou ben ser colocadas sobre un pedestal adherido ao arco exterior do cilindro, de forma que a súa base estea á altura do rebordo deste cilindro.

Artigo 16. Elementos persoais

1. O persoal afecto a cada ruleta comprende un/unha xefe/a de mesa, un/unha crupier e, eventualmente, un/unha auxiliar encargado/a, entre outras funcións, da súa asistencia e de ordenar os montóns de fichas.

2. O/a xefe/a de mesa é o/a responsable da claridade e regularidade do xogo, dos pagamentos, de todas as operacións efectuadas na súa mesa e do control dos marcadores.

3. Poderá participar un número limitado de persoas xogadoras de acordo coas características da mesa.

Artigo 17. *Regras de xogo*

1. Combinacións do xogo. Dentro das sortes sinxelas, en caso de saída do cero, pérdese a metade da aposta e recupérase a outra metade.

2. Máximos e mínimos das apostas. O mínimo da aposta está determinado pola autorización concedida ao casino. A persoa xogadora, no momento en que se atribúe unha serie de fichas, pode fixar o valor que ela desexa dar a cada unha delas, dentro dos límites do mínimo e máximo sobre un número enteiro. Se non se fai uso desta facultade, cada unha das súas fichas representa o mínimo da postura da mesa.

Os mínimos nas apostas denominadas sortes sinxelas poderán ser fixados ata cinco veces o mínimo autorizado sobre un número enteiro.

O máximo ven fixado respecto ás sortes sinxelas, en 180, 360 ou 540 veces a postura mínima; e respecto ás sortes múltiples, o número enteiro supón 10, 20 ou 30 veces a dita cantidade mínima; na parella ou cabalo, 20, 40 ou 60 veces; na fila transversal, 30, 60 ou 90 veces; no cadro, 40, 80 ou 120 veces; na seisena, 60, 120 ou 180 veces; na columna ou ducia, 120, 240 ou 360 veces, e na dobre columna ou dobre ducia, 240, 480 ou 720 veces mínimo por postura.

3. Desenvolvemento do xogo. En cada xogada, o/a crupier, cando non estea asistido polo/pola auxiliar, debe reconstruír os montóns de fichas e os pagamentos deben ser sempre efectuados na orde seguinte: dobre columna, columna, pasa, impar, negro, vermello, par, falta, dobre ducia, ducia, seisena, transversal, cadro, parella ou cabalo e, en último lugar, o pleno ou número completo; pero se unha persoa xogadora ten varias combinacións gañadoras, páganse todas dunha soa vez, aínda que as apostas sexan de distinta clase. Os pagamentos realízanse con fichas de cor dun valor determinado propias da persoa xogadora gañadora, ou con fichas e placas de valor ou ambas.

Sección 3ª. Vinte e un ou Black-jack

Artigo 18. *Denominación*

O Vinte e un ou Black-jack é un xogo de azar practicado con naipes dos denominados de contrapartida, no cal os/as participantes xogan contra o establecemento, sendo o obxecto do xogo alcanzar vinte e un puntos ou acercarse a eles sen pasar deste límite.

Artigo 19. *Elementos materiais*

1. Cartas ou naipes. Ao Vinte e un ou Black-jack xógase con seis barallas, de 52 cartas cada unha, tres dunha cir e tres doutra. As figuras valen dez puntos, o as un punto ou once, segundo lle conveña á persoa xogadora, e as outras cartas terán o seu valor nominal.

2. Distribuidor o sabot. É un recipiente onde se introducen as cartas, unha vez baralladas convenientemente para proceder á súa distribución. Nel deslízanse, aparecendo de unha en unha.

Todos os distribuidores deben ser numerados en cada establecemento e gardados no armario das cartas ou noutro distinto que cumpra as mesmas exixencias. A súa distribución ás diferentes mesas realízase o/a director/a ou empregado/a responsable ao comezo de cada sesión, procurando evitar que os mesmos distribuidores se destinen sistematicamente ás mesmas mesas.

Logo da homologación, poderase autorizar a utilización de distribuidores ou sabot automáticos que conteñan elementos, dispositivos ou compoñentes electrónicos ou informáticos e que realicen a función de barallado de cartas dun xeito automático.

3. Tapete ou pano. Terá forma semicircular de medidas e características semellantes ás do póker sen descarte e mini punto banco na súa modalidade para sete ou nove participantes. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo poderá autorizar a instalación de mesas con panos reversibles, de tal forma que, nunha mesma mesa, se poidan poñer en funcionamento distintos xogos, tendo en conta, na mesma xornada, e unha vez posta en funcionamento unha mesa cun tipo de xogo, que este só poderá variarse nunha ocasión na dita xornada e sempre efectuando o peche do xogo anterior. Posteriormente, iniciárase o novo xogo co seu novo anticipo. De utilizarse esta posibilidade, cada pano terá o seu número e libros de contabilidade específicos.

Artigo 20. *Elementos persoais*

1. O/a inspector/a ou xefe/a de mesa a quen lle corresponde controlar o xogo e resolver os problemas que durante o seu transcurso se presenten. Pode existir un/unha inspector/a ou xefe/a de mesa por un máximo de catro mesas se son contiguas.

2. O/a crupier, que é quen dirixe a partida, e ten como misión, de ser o caso, a mestura das cartas, a súa distribución ás persoas xogadoras, o pago ás que resulten gañadoras e retirar as posturas perdedoras.

3. As persoas xogadoras que deben estar sentadas. O número de persoas xogadoras as que se permite participar no xogo, debe coincidir co número de prazas de apostas marcadas no tapete, sendo a súa cifra máxima sete. Se algunha das prazas non está cuberta, poden as persoas xogadoras apostar sobre as vacantes. Así mesmo, poderán apostar sobre a man de calquera outra persoa xogadora co seu consentimento e dentro dos límites da aposta máxima. En calquera caso, a persoa xogadora situada na primeira liña diante de cada casa será a que mande nela.

Non poderá iniciarse ou continuar a partida con menos de dous mans apostadas.

Cada man dunha persoa xogadora será considerada individualmente se seguirá a orde normal de distribución e petición de cartas.

Poderán tamén participar no xogo as persoas xogadoras que estean en pé, apostando sobre a man dunha persoa xogadora, co consentimento desta e dentro dos límites da aposta máxima de cada praza. Non obstante, non poden darlle á persoa xogadora consellos ou instrucións, debendo aceptar as súas iniciativas.

Cando dous/dúas ou máis clientes/as xoguen nunha casa vacante, darase prioridade ao da aposta maior e, no caso, de que as posturas sexan iguais, á persoa que estea máis cerca do sabot.

O máximo de persoas xogadoras que poden apostar por casa será de tres.

Artigo 21. *Regras de xogo*

1. Posibilidades de xogo

a) Xogo simple ou Black-Jack ou Vinte e un. Cando se efectuasen todas as apostas o/a crupier distribuirá un naipe a cada man, comezando pola súa esquerda e seguindo o sentido das agullas do reloxo, e dándose el/ela mesmo/a outro naipe.

Despois distribuirase un segundo naipe, sempre na mesma orde, a cada man. Seguidamente preguntaralles ás persoas xogadoras que teñen a man se desexan naipes adicionais.

Cada persoa xogadora poderá rexeitar ou pedir naipes complementarios, un por un ata que o crea oportuno, pero en ningún caso poderá pedir naipes suplementarios se obtivo xa unha puntuación de 21 ou máis. Cando unha man obteña unha puntuación superior a 21, perderá, e o/a crupier recollerá inmediatamente a súa aposta e os naipes antes de pasar a man seguinte.

Cando as persoas xogadoras fixesen o seu xogo, o/a crupier darase a si mesmo/a unha ou varias cartas.

Ao chegar a 17 puntos deberá plantarse, non podendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir outros naipes ata que o total da súa puntuación alcance 17 ou máis. Cando teña un as entre as súas cartas, deberá contalo como once puntos se con este valor alcanza 17 ou máis sempre que non conte con el máis de 21 puntos. Neste caso, tomarase o valor dun punto.

O/a crupier, despois de anunciar a súa puntuación, recollerá as apostas perdedoras e a pagar as gañadoras de dereita a esquerda. Irá entón recollendo as cartas e colocándoas boca abaixo, nun recipiente destinado para este fin, apartando as súas en último lugar.

Se a banca pasou de 21 puntos, pagará todas as apostas que aínda estivesen sobre o tapete. Se non pasou de 21 puntos, recollerá as apostas das mans que teñan unha puntuación inferior a súa e pagaralles a aquelas que a teñan superior.

As mans que obtiveren unha puntuación igual á da banca serán nulas podendo os seus/ás súas titulares retirar as súas apostas unha vez que se recollan as súas cartas.

Os pagamentos faranse á par, é dicir, pola mesma cantidade da aposta, pero se unha persoa xogadora fixera un vinte e un ou black-jack, que consiste en alcanzar os 21 puntos con só dous naipes, pagaráselle sempre en razón de tres por dous. O vinte e un ou black-jack gañará sempre á puntuación de 21 obtida con máis de dúas cartas.

b) O seguro. Cando o primeiro naipe do/da crupier sexa un as, as persoas xogadoras poderán asegurarse contra o posible vinte e un ou black-jack da banca. O/a crupier propoñerá este seguro ao conxunto de persoas xogadoras e antes de dar a terceira carta á primeira persoa xogadora que a pida. A partir deste momento ninguén poderá asegurarse.

A persoa xogadora que se asegure depositará sobre a liña «seguro», situada fronte ao seu posto, unha cantidade como máximo igual á metade da súa aposta primitiva. Se o/a crupier sacase entón un dez, é dicir, se realizase un vinte e un ou black-jack, recollerá as apostas que perden e pagará os seguros en razón de dous por un. Se non realizase vinte e un ou black-jack, recollerá os seguros e cobrará ou pagará as outras apostas como no xogo simple.

c) Os pares. Cando unha persoa xogadora recibe as dúas primeiras cartas do mesmo valor, poderá xogar a dúas mans. Se utilízase esta posibilidade deberá facer unha aposta igual a súa inicial na outra carta. Estas dúas cartas e estas dúas apostas serán consideradas entón como mans separadas e independentes, tendo cada unha o seu valor e destino propios. Poderá, polo tanto, formar tantas mans como sexa o número de cartas de igual valor que reciba.

A persoa xogadora plantarase, pedirá cartas e xogará nas mesmas condicións que no xogo simple, empezando pola man máis á súa dereita antes de pasar á seguinte. Se forma un novo par, poderá de novo separalo e depositar unha aposta igual.

Cando unha persoa xogadora separase un par de ases, non se lle permitirá pedir máis que un só naipe por cada as que forma unha nova man.

Se unha persoa xogadora separase un par de ases ou un par de cartas que valan 10 puntos cada unha e coa seguinte totalizase 21 puntos, esta xogada non será considerada como vinte e un ou black-jack e pagaráselle soamente unha vez a súa aposta.

d) Aposta dobre. Cando a persoa xogadora obtiver 9, 10 ou 11 puntos cos dous primeiros naipes, poderá dobrar a súa aposta.

Neste caso, non terá dereito máis ca un só naipe suplementario. A dobre aposta estará autorizada para todas as mans comprendidos os pares.

e) Retiro. Unha persoa xogadora poderá desistir da súa xogada, perdendo a metade do importe da súa aposta, sempre que o primeiro naipe do/da crupier non sexa un as, e antes de dar a terceira carta a primeira persoa xogadora que a solicite.

2. Máximo e mínimo das apostas. As apostas das persoas xogadoras exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro dos límites do mínimo e máximo, antes de distribuír as cartas.

a) O mínimo virá fixado pola autorización outorgada ao casino, sendo de aplicación a este xogo as normas da ruleta referentes á posibilidade de modificar o mínimo e o máximo das apostas.

b) O máximo das apostas é fixado por cada mesa na autorización en 20, 15, 50, 100 ou 200 veces o mínimo da postura. O máximo enténdese por man e pode ser excedido no suposto dunha persoa xogadora sentada, titular de varias mans doutras persoas xogadoras.

Artigo 22. *Funcionamento do xogo*

1. A partida iníciase coa extracción dos naipes do seu depósito e o desempaquetado destes.

2. De seguido, cada un dos montóns mesturárase e cortarase separadamente, polo menos tres veces. Logo os seis xogos reuníranse e cortaranse e, finalmente, a media ducia presentarase a unha persoa xogadora para un novo e último corte. Despois deste, o/a crupier colocará un separador de mostra ou de bloqueo, co fin de deixar como reserva unha cantidade de cartas equivalente como mínimo a un xogo. A seguir, introduciranse as cartas no distribuidor ou sabot.

3. Antes de distribuír as cartas, o/a crupier apartará as cinco primeiras do distribuidor e comezará despois a partida.

As cartas distribuíranse sempre cara a arriba. Cando apareza o separador, o/a crupier debe ensinalo ao público e anunciará que a xogada que está realizando é a última do corte. Se aparecese unha carta cara a arriba no distribuidor eliminarase.

Sección 4ª. Bóla ou boule

Artigo 23. *Denominación*

A bóla ou boule é un xogo de azar, dos denominados de contrapartida, no cal as persoas participantes xogan contra o establecemento organizador, dependendo a posibilidade de gañar do movemento dunha bóla que se move dentro dunha plataforma circular.

Artigo 24. *Elementos materiais*

1. O xogo da bóla practícase nunha mesa que no seu centro dispón dunha plataforma circular e, aos seus lados, dous panos destinados a recibir as apostas. Tamén pode incluír un só pano.

2. A dita plataforma consiste nun prato circular de 1,50 metros de diámetro inserto nun cadrado de 1,85 metros de lado. No centro presenta un saínte arredor do que se distribúen dúas filas, con dezoito orificios e coa numeración do 1 ao 9, nun dos cales virá a caer a bóla de caucho indicando o número gañador. Deles, os orificios cos números 1, 3, 6 e 8 son de cor negra, e de cor vermella os números 2, 4, 7 e 9, sendo amarelo, ou doutra cor, pero nunca vermello ou negro o número 5.

Os panos de xogo son idénticos e están divididos nun determinado número de casas que corresponden ás diversas combinacións posibles. A persoa xogadora pode elixir entre as sortes múltiples ou sinxelas, que consisten en realizar a aposta sobre par ou impar (números pares ou impares), vermello ou negro (números vermellos ou negros), pasa (números superiores ao 5) e falta (números inferiores ao 5). Este número 5 indicado non figura en ningunha de tales combinacións, ocupa a casa central do taboleiro e pode ser xogado, como calquera outro número, pero non é nin vermello nin negro e está excluído da serie impar, pasa ou falta.

Artigo 25. *Elementos persoais*

Os elementos persoais son os seguintes:

- a) xefe/a de mesa que dirixe esta;
- b) crupiers, un/unha por cada pano, encargados de lanzar a bóla, seguindo unha orde de rotación establecida pola dirección, sen que ningún deles/delas poida especializarse nesta misión;
- c) persoas xogadoras, en cada partida poderá participar un número indeterminado delas.

Artigo 26. *Regras de xogo*

1. Combinacións posibles. Só se poden usar dúas combinacións:

Primeira – apostar sobre un número enteiro, do 1 ao 9. Neste caso a persoa gañadora recibe sete veces o valor da súa aposta.

Segunda – apostar sobre unha sorte sinxela (vermello ou negro, par ou impar, pasa ou falta). En todos estes casos, a persoa gañadora recupera a súa aposta e recibe un valor igual a ela. Non obstante, cando sae o número 5, pérdense todas as apostas realizadas sobre estas sortes sinxelas.

2. Máximo e mínimo de apostas. O mínimo de apostas ven fixado na autorización concedida ao casino. Non obstante, o/a director/a responsable do establecemento pode

abrir os panos cunha aposta mínima igual a dúas veces a autorizada, sempre que aquel mínimo sexa mantido, polo menos, nun pano durante todo o tempo en que permaneza aberto o dito establecemento.

O máximo de apostas virá fixado na autorización. Para as apostas sobre un número enteiro, non poderá ser inferior a corenta veces, nin superior a cen veces o mínimo autorizado; e para as sortes sinxelas non poderá ser inferior a duascenas veces nin superior a cincocentas veces o dito número. Este máximo aplícase, por mesa, a cada persoa xogadora considerada illadamente. Por iso, o establecemento non poderá fixar un máximo para o conxunto das apostas que pertencen a persoas xogadoras diferentes e colocadas sobre un número enteiro ou sobre unha sorte sinxela.

3. Desenvolvemento do xogo. As apostas realízanse polas persoas xogadoras a partir do momento en que o/a xefe da partida anuncia «Fagan as súas apostas». Estas son colocadas en forma de fichas, nunha das casas do taboleiro escollida pola persoa xogadora.

A continuación, a bóla será lanzada polo/pola crupier ao longo do bordo exterior do prato circular, no cal dará numerosas voltas antes de abordar a zona dos orificios. É, neste momento, cando o/a crupier pregunta «¿Están feitas as apostas?». Seguidamente anuncia «Non vai máis». Desde entón toda aposta depositada tras este aviso é rexeitada e o/a crupier devolve as fichas á persoa apostante tardía co seu anciño ou raqueta.

Unha vez que a bóla queda inmovilizada nun orificio, o/a lanzador/a da bóla anuncia o resultado, dicindo en voz alta o número gañador e as sortes sinxelas.

O/a crupier recolle entón, co seu anciño, todas as apostas perdedoras, deixando sobre a mesa as apostas gañadoras, ás cales el/ela engade a ganancia. A persoa xogadora que gaña recupera en todos os casos, a súa aposta e pode retirala do xogo.

Sección 5ª. Trinta e corenta

Artigo 27. Denominación

O trinta e corenta é un xogo de azar practicado con cartas, dos denominados de contrapartida, no cal os/as participantes xogan contra o establecemento, existindo varias combinacións gañadoras.

Artigo 28. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

1. Cartas ou naipes. Ao trinta e corenta xógase con seis barallas, das denominadas francesas, de 52 cartas cada unha, todas elas dunha mesma cor, sen índices. As figuras valen dez puntos, o as un punto e as outras cartas o seu valor nominal.

2. Mesa de xogo. Terá forma de escudo, dividida en catro casas, dúas delas de maior tamaño, que corresponderán ao vermello e negro; ambas estarán separadas por unha banda central que conterá a cor, situándose máis abaixo unha casa en forma triangular para o inverso.

Na parte oposta situarase o xefe/a de mesa, colocándose a ambos os lados deste os dous/dúas crupiers. Diante e a esquerda do/da crupier que corta existirá unha fenda en que se depositarán as cartas usadas e en fronte dos dous/das dúas crupiers a caixa que contén a banca da mesa.

Artigo 29. *Elementos persoais*

Cada mesa terá permanentemente destinados ao seu servizo un/unha xefe de mesa e dous/dúas crupiers.

O/a xefe/a de mesa será o responsable do correcto desenvolvemento do xogo e os/as crupiers, situados un en fronte ao outro/a, un deles, o/a crupier que corta, terá como misión a repartición das cartas, e o outro/a o pagamento das apostas gañadoras e a retirada das posturas perdedoras.

En canto ás persoas xogadoras, en cada partida poderán apostar un número indeterminado delas.

Artigo 30. *Regras de xogo*

1. Combinacións posibles. Formaranse dúas filas desprazadas de cartas a de arriba denominada negra e a de abaixo vermella. Distribuiranse cartas ata que se obteña por cada fila unha puntuación comprendida entre trinta e corenta.

As persoas xogadoras non poden facer uso máis ca das combinacións seguintes, polas que reciben o equivalente da súa aposta.

a) Vermello ou negro: gañará a fila con cartas que teñan un valor máis próximo a 31.

b) Cor ou inversa: hai cor se a fila gañadora é da mesma cor que a primeira carta da fila negra. No caso contrario hai inversa.

Cando dúas filas de cartas forman o mesmo punto, o xogo é nulo salvo que o dito punto sexa 31. Nesta caso rexen as mesmas disposicións que regulan o sistema do cero na ruleta. As apostas poderán ser aseguradas mediante o depósito do 1 por 100 do importe da aposta efectuada no momento da postura. Para este efecto situarase un sinal ou placa sobre a postura ao realizar esta.

2. Máximo e mínimo das apostas. O mínimo das apostas ven determinado na autorización concedida ao casino e o máximo será igual a mil veces o mínimo establecido.

3. Desenvolvemento do xogo. Unha vez realizada a operación de mesturar as cartas, de ser o caso, polo/a crupier, a persoa xogadora máis próxima á dereita deste/a procederá ao corte delas.

Acto seguido o/a crupier coloca unha carta vermella diante das cinco últimas cartas do feixe. A aparición desta carta vermella determina a anulación do xogo en curso, procedendo a poñer na mesa e boca abaixo as cinco últimas cartas, así como ao seu reconto.

Despois de seren introducidas as cartas no sabot realízase, de forma descuberta, a colocación destas sobre a mesa, que comezará necesariamente pola fila negra. Cando o total acade ou exceda os 31 puntos, iníciase a colocación das cartas na fila vermella. A continuación o/a crupier anuncia en voz alta a puntuación de cada fila e as sortes gañadoras. O/a crupier tamén anunciará «cor gaña» ou «cor perde». Acto seguido, procederase ao pagamento das apostas gañadoras, operación que se realizará obrigatoriamente sorte por sorte, comezando sempre por cor ou inversa e despois negra e vermella e polas apostas máis afastadas do/a crupier. Só despois de seren retiradas as posturas perdedoras se poderá proceder ao pagamento das apostas gañadoras.

As cartas permanecerán sobre a mesa durante todo o tempo que dure a retirada e pagamento das apostas, de xeito que as persoas xogadoras poden verificar as puntuacións dos distintos xogos.

Sección 6ª. Punto e banca

Artigo 31. Denominación

O punto e banca é un xogo de cartas que enfronta a varias persoas xogadoras entre si, podendo o resto daquelas apostar tanto a favor da banca como contra ela. Corresponde en todo caso ao establecemento o exercicio da banca.

Artigo 32. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

a) Cartas. Xógase con seis barallas debidamente homologadas das denominadas francesas, de 52 cartas cada unha, con índices grandes ou pequenos e tamaño homologado expresamente para o casino polo órgano autónomo de dirección competente en materia de xogo, de 57x88 ou 62,5x88 milímetros, sendo a metade dunha cor e a outra metade doutra. Os naipes poderán ser usados varias veces, sempre e cando se atopen en perfecto estado.

b) Distribuidor ou sabot. Observarase o disposto para o dito elemento material no desenvolvemento do xogo de Black-jack.

c) Tapete ou pano de xogo. Será de forma ovalada con dous cortes ou fendeduras situadas unha fronte a outra, nos lados maiores da mesa, destinados a acoller ao xefe/a de mesa e aos tres crupiers, respectivamente. O tapete terá unha serie de departamentos separados e numerados a partir da dereita do xefe/a de mesa, que levará o número uno. A numeración será correlativa se ben poderá eliminarse o número 13. Cada departamento pode dar acollida a un xogador sentado e nel se diferenciarán igual número de casas destinadas a recibir as apostas feitas a favor da "banca", a favor de "punto" e favor da "igualdade". A súa numeración se corresponde coa dos departamentos das persoas xogadoras. Tamén poderá practicarse o xogo nunha mesa reducida con dimensións e características semellantes á do Vinte e un ou Black-jack, que pode permitir o uso alternativo e reversible para ambos os xogos dunha mesma mesa e para un número de persoas xogadoras sentadas igual ou inferior a sete (mesa de Mini punto e banca) e igual e inferior a nove (mesa de Midi punto e banca). Nestas mesas non poderán participar persoas xogadoras de pé e substituirase a cesta para recibir as cartas usadas por un recipiente situado á dereita do/a crupier e destinado para este fin.

A superficie central da mesa conterá as seguintes aberturas: unha destinada a recibir as cartas usadas, chamada cesta; outra ou outras dúas para as propinas que se lles dean ás persoas traballadoras e outra para introducir os billetes que se cambien por fichas ou placas. Así mesmo existirá unha casa no centro da mesa para recoller as apostas a favor do empate.

Artigo 33. *Elementos persoais*

1. Cada mesa de xogo terá afectos un/a xefe/a de mesa e dous/dúas ou tres crupiers, excepto se o xogo se desenvolve nunha soa ala da mesa. No dito caso o xefe/a de mesa poderá realizar tamén as funcións dun dos/as crupiers. No caso das mesas reducidas pode existir un/unha xefe/a de mesa cada catro mesas e un/unha crupier para cada mesa.

2. Ao xefe/a de mesa correspóndelle a dirección do xogo en todas as súas fases, resolvendo os problemas que durante o transcurso deste se lle presenten. Tamén levará unha lista na que se determine a orde de prioridade para cubrir prazas que queden vacantes.

Na modalidade de xogo para catorce persoas xogadoras cada mesa de xogo terá afecto un/unha xefe/a de mesa.

3. Os/as crupiers son os responsables das apostas nos seus respectivos lados da mesa, así como a recollida das apostas perdedoras e do pagamento das apostas gañadoras. Correspóndelles tamén, se for o caso, a mestura das cartas, a súa introdución no sabot e na cesta unha vez usadas. Así mesmo, recollerán a dedución que en beneficio do establecemento haxa que facer, recibirán as propinas e introduciranas na rañura destinada para o efecto.

Anunciarán o comezo de cada xogada e da man gañadora e informarán ás persoas xogadoras sobre as regras a seguir en cada caso. Así mesmo, pasarán o sabot, recollerán os naipes ao final de cada xogada e comprobarán o seu estado.

Cando o xogo se desenvolve na mesa reducida, a distribución das cartas corresponderalle ao/a crupier a primeira e a terceira para punto e a segunda e a cuarta para banca, procedendo a extraer unha carta adicional para o punto ou a banca, seguindo as regras da terceira carta.

Unha vez recollidas as apostas perdedoras e pagadas as gañadoras, as cartas serán retiradas boca abaixo e depositadas nun recipiente ou caixa destinado para este fin.

4. Poderán participar no xogo persoas xogadoras sentadas fronte aos departamentos numerados e, á opción da dirección do casino, aquelas persoas xogadoras que permanezan de pé.

A distribución das cartas polas persoas xogadoras é optativa. Establécese unha quenda rotatoria a partir da situada fronte ao seu departamento número 1. Se algunha persoa non quere realizar a distribución, o sabot pasará á que estea situada á súa dereita.

A persoa xogadora que distribúe as cartas xoga a man da banca. A man da persoa xogadora corresponderalle a aquela que realizase a aposta máis elevada; de non haber apostas a favor da man da persoa xogadora, terá as cartas o/a crupier. Perderase o dereito a distribuír as cartas cando a banca perda a xogada, pasando o sabot á persoa xogadora correspondente, de acordo coa quenda establecida.

5. Banca. O establecemento constitúese en banca e corresponderalle o cobramento e pagamento das apostas. No suposto de resultar gañadora a man da banca, efectuarase unha dedución do 5 por 100 das apostas gañadoras en beneficio do establecemento.

O mínimo das posturas poderá ser distinto para cada mesa, non podendo en ningún caso ser inferior ao mínimo que conste na correspondente autorización do casino, e o máximo das apostas será fixado para cada mesa entre 20 e 50 ou 100 veces o mínimo, podendo determinar a dirección do casino que as apostas sexan múltiplos do mínimo da mesa.

Artigo 34. *Regras de xogo*

1. Cada persoa xogadora recibe inicialmente dúas cartas:

O valor do xogo depende dos puntos adxudicados a cada carta, que son os que leva inscritos, agás o 10 e as figuras, que non teñen valor numérico, e o as, que vale un punto. Na suma dos puntos desprezaranse as decenas e só terá valor, para os efectos do xogo, a cifra das unidades. Gañará aquela cuxa puntuación sexa de nove ou estea máis próxima á dita cifra. No caso de empate, a xogada será considerada nula e as apostas poderán ser retiradas, a excepción das efectuadas ao empate, que cobrarán do

establecemento a súa ganancia a razón de oito a un. As apostas sobre o empate non poderán ser superiores ao 10% do máximo da mesa.

Recibidas as dúas primeiras cartas pola man da persoa xogadora e a man da banca, se a puntuación dalgunha destas é 8 ou 9, o xogo dáse por finalizado, non podendo a outra man solicitar unha terceira carta.

2. Regras da terceira carta.

a) Para a man da persoa xogadora

1ª cando a súa puntuación sexa de 0, 1, 2, 3, 4 ou 5, pedirá carta, e

2ª cando a súa puntuación sexa de 6 ou 7, plantarase.

b) Para a man de banca o xogo axustarase ao disposto no seguinte cadro.

		Terceira carta da man do xogador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dúas primeiras cartas da banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

"T" significa pedir a terceira carta.

"P" significa plantarse.

Artigo 35. Desenvolvemento do xogo

1. Realizadas as operacións de reconto, mestura e corte do feixe, colocarase no seu interior unha carta de bloqueo ou carta de detención, dunha cor que permita diferenciala das demais, coidando de que por debaixo dela queden sete cartas. A aparición da carta de detención determinará o final da partida e non se poderá realizar ningunha xogada máis, salvo a aue se está levando a cabo nese momento.

A seguir, o/a crupier extrae unha primeira carta e descóbrea. O valor daquela determinará o número de cartas que serán inutilizadas e introducidas na cesta. Para este caso concreto, o valor das figuras e os deces será de dez puntos.

2. A orde do/a crupier «non vai máis» e a continuación «cartas» diríxese á persoa xogadora que ten o sabot para que esta reparta dúas cartas, boca abaixo, a cada man. A primeira e a terceira cartas que corresponden á man da persoa xogadora son

trasladadas ao/a crupier, quedando a segunda carta e cuarta carta, que corresponden á banca, baixo a esquina frontal dereita do sabot. Acto seguido, son trasladadas as cartas da man da persoa xogadora, entréganselle a aquela que realizou a maior aposta a favor da dita man, que as mostrará devolvéndollas a continuación ao/á crupier, que anunciará a puntuación total e colocaraas á súa dereita. Así mesmo, a persoa xogadora que distribúe as cartas descóbreaas e trasládallas ao/a crupier.

Este/a anuncia o punto total para as dúas cartas e colócaas á súa esquerda.

3. Cando, de acordo coas regras establecidas, a persoa xogadora teña que plantarse, o/a crupier anunciará «a persoa xogadora plántase... (punto total)»; en caso contrario, dirá en voz alta «Carta para a persoa xogadora».

Iguais regras serán aplicadas á man da banca.

4. Finalizada a xogada, o/a crupier anunciará a man coa máis alta puntuación, que será a gañadora procedendo a continuación ao pagamento das apostas gañadoras e á dedución se for o caso do beneficio do establecemento.

En caso de empate, a persoa xogadora que apostase a empate cobrará a ganancia establecida.

Sección 7ª. Ferrocarril, bacará ou chemin de fer

Artigo 36. Denominación

O ferrocarril, coñecido tamén como chemin de fer, é un xogo de cartas dos denominados de círculo que enfronta a varias persoas xogadoras entre si, tendo unha delas a banca e podendo apostar contra esta todas as persoas xogadoras que estean sentadas e as que se atopen detrás destas de pé.

Artigo 37. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

1. Cartas – Utilizaranse seis barallas de 52 cartas, das denominadas francesas, sen índices, a metade delas dunha cor e a outra metade de cor distinta, podendo ser usados os naipes varias veces e non se substituirán por outros, sempre e cando se atopen en perfecto estado.
2. Distribuidor ou sabot – Terase en conta o disposto para o dito elemento material no desenvolvemento do xogo do Vinte e un ou Black-jack.
3. Mesa de xogo – Será de forma ovalada, cun lixeiro corte ou fendedura nun dos seus lados maiores, que indica a posición do/a crupier. A mesa terá unha serie de departamentos separados e numerados a partir da dereita do/a crupier. Cada departamento pode darlle acollida a unha soa persoa xogadora.

A superficie central da mesa deberá conter as seguintes aberturas ou rañuras: unha no centro onde se introducirán as cartas usadas, tamén chamada cesta; outra á dereita do/a crupier, para as deducións en beneficio da casa, chamada pozo ou cagnotte, e unha última ou dúas, de ser o caso, para propinas. A cantidade que constitúe a banca estará situada fronte ao/a crupier á súa esquerda situándose á dereita del/dela as ganancias do/da banqueiro/a que non constitúan a banca, é dicir, que non fosen postas en xogo por este/a.

Artigo 38. *Elementos persoais*

Os elementos persoais son os seguintes:

a) Xefe/a de mesa. É a persoa responsable do desenvolvemento correcto do xogo. Actúa como delegado da dirección do casino e lle corresponde resolver calquera conflito presentado na mesa de xogo. Levará unha relación de participantes que aspiren a ocupar prazas que podan quedarse vacantes.

b) Crupier. Sen prexuízo das funcións que nesta sección se lle atribúan, terá encomendadas as funcións de reconto, mestura e introdución das cartas no sabot, traslado das cartas ás persoas xogadoras por medio da súa pa; anuncio en voz alta das distintas fases do xogo e actuación das persoas xogadoras; cálculo e ingreso da cantidade que corresponda ao pozo na rañura correspondente; introdución das cartas usadas e das propinas nas rañuras destinadas para o efecto; a custodia e control da suma que constitúe a banca; o pagamento das ganancias ás persoas xogadoras e orientar as persoas xogadoras que llo soliciten sobre as regras aplicables en cada caso.

c) Cambista. Situado de pé fronte ou detrás do/a crupier, ten por misión, efectuar o cambio de diñeiro por fichas ás persoas xogadoras que o soliciten, así como ao/a crupier.

d) Servidores/as auxiliares. En número non superior a un/unha por catro mesas ou fracción non poderán intervir en todo canto se relacione co desenvolvemento do xogo, as cartas ou as fichas.

e) Persoas xogadoras. Fronte a cada un dos departamentos da mesa poderá sentarse unha persoa xogadora podendo participar no xogo tantas persoas xogadoras o desexen, situándose de pé arredor da mesa e detrás das que se atopen sentadas. A superficie dos departamentos poderá ser utilizada para depositar as fichas e manexar de ser o caso, as cartas.

Para todos os efectos establécese a seguinte orde de prioridade entre as persoas xogadoras:

As persoas xogadoras sentadas sobre as que están de pé; entre as primeiras seguirase a numeración correlativa dos departamentos a partir do que se atope situado á dereita da banca; entre as que están de pé seguirase a mesma orde de prioridades que entre as

sentadas. A persoa xogadora sentada que cambia de sitio durante un corte está obrigada a deixar pasar a man-saúdo; ademais, non poderá exercer o seu dereito de prioridade para adquirir a man pasada, é dicir, coller a banca, ou para facer banco ata que non saudase. O mesmo ocorrerá cando unha persoa xogadora ocupe unha praza vacante durante a distribución dun sabot.

Se o cambio de asento ou a chegada dunha nova persoa xogadora se fan ao finalizar o corte, a orde de prioridades permanecerá intacta.

En ningún caso pode unha persoa xogadora ocupar praza de asento en varias mesas de xogo simultaneamente.

A ocupación de prazas vacantes farase da forma seguinte: terán prioridade, durante o corte, as persoas inscritas na lista de espera en poder da inspección, unha vez concluída esta, as persoas xogadoras sentadas que soliciten cambio de praza.

A persoa xogadora que durante dúas veces consecutivas rexeite tomar a man deberá abandonar a súa praza na mesa de xogo.

Estaralles prohibido ás persoas xogadoras de pé desprazarse de sitio para seguir a man. A que o faga cobrará a primeira ou obterá o pagamento a última, de ser o caso. A persoa xogadora que estea ausente da mesa cando lle corresponda coller a man perderá a súa praza en beneficio da primeira persoa inscrita na lista de espera.

En ningún caso poderá ocuparse unha praza de asento momentaneamente baleira.

f) Banca: a banca adxudicaráselle inicialmente á persoa xogadora situada á dereita do/da crupier (sentado/a fronte ao departamento número 1) e será rotatoria seguindo a orde de numeración dos departamentos.

Calquera persoa xogadora, estea sentada ou de pé, poderá, en calquera pase da banca, asociarse á banca, se esta o acepta, poñendo á súa disposición unha cantidade determinada. A persoa asociada non poderá intervir en ningún momento no xogo e gañará ou perderá nas mesmas condicións que a banca.

A banca poderá ser retirada pola persoa xogadora mentres gaña, debendo, no caso de perda, serlle cedida á persoa xogadora situada á súa dereita. O mesmo ocorrerá cando a banca sexa abandonada voluntariamente.

Se algunha das persoas xogadoras non quere coller a banca, esta seguirá rotando pola orde establecida. En todo caso, a persoa xogadora que colle a banca deberá de facelo, polo menos, coa mesma cantidade que a que a abandonou voluntariamente.

Se ningunha persoa xogadora sentada desexa adquirir a banca, ofréceselles ás que están de pé e, se ninguén a adquire, a persoa xogadora que cedeu a banca ou pasou a man pode volver a collela pola mesma cantidade. A man pasada adquirida por unha soa persoa xogadora ten preferencia sobre a adquirida en asociación. A banca que pasou a man poderá asociarse coa persoa xogadora que a adquiriu posteriormente.

Cando a banca non fora adquirida na quenda rotatoria, poxarase e adxudicarase ao/á maior ofertante de entre as persoas xogadoras sentadas e de pé, a excepción da banca. As persoas xogadoras sentadas só terán prioridade sobre as que se encontran de pé no caso de poxas iguais.

Cando algunha persoa xogadora que estea de pé adquira a banca (tome a man) e a volva pasar, aquela ofreceráselle primeiro á persoa xogadora sentada á dereita da última persoa xogadora sentada que tivese a banca. Cando a persoa xogadora que adquira a banca estea sentada, ao pasala, esta ofreceráselle primeiro á persoa xogadora sentada á súa dereita.

Unha vez adxudicada a banca, o total que a forma poderá ser aumentado pola persoa xogadora en relación coa cantidade ofrecida, pero nunca diminuído. Se a banca adxudicada fora superior á banca anterior, a persoa xogadora que fixo banca antes de pasarlle a man terá dereito a coller as cartas, aínda que a súa aposta sexa inferior á doutras persoas xogadoras, pero só por unha xogada.

A banca que pasa a man, así como a súa persoa asociada, non poderán participar na poxa da man que acaban de pasar, pero si poderán facelo cando a nova banca pase a man e así sucesivamente.

Se ningunha persoa xogadora adquiriu a banca, esta volve á persoa xogadora situada á dereita da banca que pasou a man, quen deberá de aceptala polo mínimo establecido na mesa. De non facelo, cederá a súa praza.

Cando a persoa xogadora que adquiriu unha man pasada perde, o sabot volverá á persoa xogadora sentada á dereita da banca que pasou a man.

A persoa xogadora que adquira a banca está obrigada a dar cartas polo menos unha vez. Se se nega, a banca poxarase pero non poderán licitar por ela nin esta persoa xogadora nin a anterior banca se pasou a man. Se nesta primeira xogada hai igualdade de puntos, a banca pode ser cedida de acordo coas regras xerais.

O mínimo de punto ou mínimo das posturas, é dicir, a cantidade mínima para poder xogar como punto contra a banca, non será necesariamente idéntico para as distintas mesas, nin poderá ser inferior en ningún caso ao mínimo que apareza na autorización outorgada ao casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado na mesa.

O máximo do punto ou cantidade máxima que pode expoñer a persoa xogadora é aquela cantidade equivalente á existente na banca en cada xogada. Cando unha persoa xogadora chega á dita cantidade máxima dise que «fai banco».

O máximo da banca deberá ser equivalente a cen veces o mínimo autorizado para o punto e o mínimo daquela non poderá ser inferior ao deste. Logo da solicitude dos casinos, poderá autorizarse que a banca xogue sen máximo limitado.

A dedución en beneficio do establecemento queda fixado nun 5 por 100 sobre as

cantidades gañadas pola banca en cada xogada.

Garaxe é a cantidade ou conxunto de cantidades que a banca exclúe do xogo, cando se dan os casos ou circunstancias seguintes:

- a) Garaxe voluntario. As ganancias obtidas pola banca normalmente pasan a formar parte da banca, pero aquela poderá decidir voluntariamente excluílas do xogo, sempre que a súa suma supere unha cantidade equivalente ou cincuenta veces o mínimo do punto, pasando entón a constituír ou formar parte do garaxe.
- b) Garaxe obrigatorio. É a cantidade que a banca excluírá do xogo na medida en que o importe da banca exceda a suma de valores dos puntos.
- c) Garaxe impropio. É aquela parte da banca que o/a banqueiro/a non pode poñer en xogo, porque excede da cantidade máxima permitida para aquela, é dicir, de cen veces o mínimo do punto.
- d) Exclusión do garaxe. No caso de que a banca xogue sen máximo limitado, o/a banqueiro/a poderá renunciar ao garaxe anunciando «Todo vai».

Artigo 39. *Regras de xogo*

O valor do xogo depende dos puntos adxudicados a cada carta, que son os que levan inscritos, salvo o 10 e as figuras, que non teñen ningún valor numérico e o as, que vale un punto. Súmase a puntuación das cartas e desprézanse as decenas, tendo valor exclusivamente a cifra das unidades. Gañará aquel xogo cunha puntuación que sexa de nove ou estea máis próxima á dita cifra. No caso de empate, a xogada será considerada nula.

A banca reparte inicialmente e de forma alternativa dúas cartas tapadas á persoa xogadora que se enfronta con ela e dáse a si mesma dúas cartas tapadas. Se, recibidas as dúas primeiras cartas, a puntuación é de oito ou nove, estas serán descubertas e abátese o xogo, debendo a persoa contraria mostrar, así mesmo, o seu xogo.

Nos demais casos, a persoa xogadora que se enfronta á banca poderá solicitar unha terceira carta ou considerarse servida, o que anunciará utilizando os termos «carta» e «non» respectivamente. A actuación da persoa xogadora aterase ás seguintes regras:

Cando ten 0, 1, 2, 3 ou 4, terá que pedir carta.

Cando ten 5, poderá optar.

Cando ten 6 ou 7, terá que plantarse.

No suposto de que a persoa xogadora faga banco, non se lle aplicarán estas regras e terá liberdade para pedir carta ou quedar servida, sempre que o autorice o/a director/a de xogos antes de comezar a partida. A continuación, a banca poderá optar entre pedir

carta ou non facelo, excepto cando teña cero, bacará, en que será obrigatorio solicitar unha terceira carta. A diferenza das anteriores, a terceira carta darase sempre descuberta. O xogo finaliza co anuncio da puntuación de cada persoa xogadora, o descubrimento das cartas e o pagamento ou retirada das apostas, se for o caso.

Toda persoa xogadora pode solicitarlle ao/á crupier aclaracións sobre as regras do xogo, quen está obrigado/a a darllas. Se a persoa xogadora ten puntuación de 5 e lle solicita consello ao/á crupier, este/esta indicarlle que se plante.

A banca poderá, se o desexa, solicitar do/da crupier o cadro de xogadas da banca; neste caso, deberá axustarse ao nel establecido.

Desenvolvemento do xogo. É condición imprescindible para que o xogo poida dar comezo que haxa na mesa un mínimo de catro persoas xogadoras, cifra que deberá manterse ao longo de toda a partida.

Ao principio de cada partida, o/a crupier, despois de mesturar as cartas, ofrécellelas ás persoas xogadoras, dicindo: «Señores/señoras, as cartas pasan». Calquera persoa xogadora pode mesturar as cartas, que pola súa vez deberán de mesturarse por última vez polo/pola crupier cando lle sexan devoltas. Feito isto, ofreceralle as cartas á persoa xogadora situada á súa esquerda, e así sucesivamente, ata que algunha delas corte o feixe.

A continuación colocárase no interior, antes das sete cartas finais do feixe, unha carta de bloqueio, ou carta de detención, dunha cor que permita diferenciala das demais. A aparición daquela carta determinará o final da partida e non se poderá realizar ningunha xogada máis, salvo a que se estea levando a cabo nese momento.

Adxudicada a banca, o/a banqueiro/a anunciará a cantidade posta en xogo, que lle será entregada en fichas ao/á crupier, quen as colocará sobre a mesa, á súa esquerda. Acto seguido, este/esta anunciará a suma, indicándolles ás persoas xogadoras que é a cifra máxima que poden xogar; para iso utilizará a expresión «Hai ... euros na banca».

Se hai varias persoas xogadoras que queren facer banco, seguirase a orde das prioridades establecida no punto IV.

O banco feito por unha soa persoa xogadora, incluso se está de pé, terá preferencia sobre o banco en asociación.

Se ningunha das persoas xogadoras, sentadas ou de pé, está disposta a facer banco, poderá anunciarse banco parcial, coa expresión «Banco coa mesa», para o cal a cantidade da postura deberá de ser a metade da banca. A seguir, o/a crupier invitará o resto das persoas xogadoras a completar coas súas apostas a suma en banca, ata que coa voz «Non van máis apostas» dea por finalizado o tempo de apostar.

A persoa xogadora que anunciou «Banco coa mesa» ten dereito a coller as cartas, incluso se está de pé, excepto cando alguén di a frase «Coa mesa e último completo», sendo o feito de completar a outra metade o que lle dá prioridade. O «Banco coa

mesa» é considerado un acto illado e non dá prioridade para a xogada seguinte, salvo que fose feito en solitario.

Cando ninguén fai banco, nin banco coa mesa, as cartas daránselle á persoa xogadora sentada coa aposta máis alta. No caso de igualdade de apostas, estarase á orde xeral de prioridades entre as persoas xogadoras. Está prohibido que unha persoa xogadora sentada una a súa aposta á doutras persoas xogadoras, estean de pé ou sentadas.

A petición de banco non ten preferencia cando as cartas foran xa distribuídas, excepto cando a persoa xogadora repite o banco, «Banco seguido», neste caso pode facelo incluso despois da distribución das cartas, sempre que outra persoa xogadora non as teña xa na man. Ten dereito a pedir «Banco seguido» a persoa xogadora que fixo banco e perdeu.

Se no caso de banco seguido o/a crupier lle dá por erro as cartas a outra persoa xogadora, estas poderán ser reclamadas se aínda non foron vistas; unha carta é considerada vista cando foi levantada do tapiz.

Se a petición de banco seguido se produce despois da distribución e entrega das cartas a outra persoa xogadora, esta última terá preferencia se tomou as cartas e as viu.

Cando, anunciándose correctamente «Banco seguido», unha persoa xogadora toma as cartas antes de que o/a crupier llas dea á persoa xogadora que anunciou «Banco seguido», aquelas seranlle retiradas, aínda que fosen vistas, e entregaránselle á persoa xogadora á cal lle corresponda.

Todo banco seguido abandonado pode ser recuperado no caso de igualdade de puntuación entre a banca e outra persoa xogadora ou persoas xogadoras.

Cando ninguén fai banco e só unha persoa xogadora aposta contra a banca, esta terá dereito ao banco seguido.

Unha vez realizadas as apostas, e tras a voz do/da crupier «Non van máis apostas», a banca extraerá as cartas do sabot e distribuíraas dunha nunha alternativamente empezando pola persoa xogadora contraria. As cartas serán trasladadas ata ela polo/pola crupier mediante a pa. Quédalle formalmente prohibido á banca distribuír as cartas antes de que o/a crupier anunciase «Non van máis apostas»; non obstante, poderá instar ao/á crupier a que retire as posturas efectuadas despois de mencionada a dita frase.

Examinadas as cartas e solicitada, se é o caso, unha terceira, procederase a descubrir os respectivos xogos, pagándolle o/a crupier á persoa gañadora. Se o triunfo lle correspondese á banca, o/a crupier efectuará a dedución correspondente ao pozo ou cagnotte e introducirase o seu importe na rañura destinada para o efecto. As ganancias do/da banqueiro/a pasarán a formar parte da banca, salvo se este/esta decide excluílas do xogo, de acordo co previsto no punto V, neste caso o/a crupier colocaraas sobre a mesa, á súa dereita.

Cando se terminasen as cartas dun sabot, o/a crupier procederá a realizar as operacións correspondentes de mestura, corte e introdución do feixe no sabot. A banca que gaña a última xogada dun corte ten dereito a seguir séndoo na próxima, se ofrece unha cantidade igual á que constituía entón a banca.

Ante a petición de calquera persoa xogadora, as cartas serán controladas ao final do corte.

Erros e infraccións no xogo.

1. Está prohibido extraer cartas do distribuidor antes de ter finalizado o tempo das apostas.

As cartas sacadas non poderán en ningún caso ser reintegradas ao sabot e a persoa xogadora que as sacou irregularmente está obrigada a seguir a xogada. Se nun caso excepcional a inspección cre que non debe aplicar esta regra en todo o seu rigor, a carta ou cartas sacadas terán que ser obrigatoriamente desbotadas e non poderán ser utilizadas pola persoa xogadora que tome a man pasada.

Toda carta que apareza descuberta ao ser extraída do sabot considerarase inservible e será retirada, sen que por iso poidan as persoas xogadoras diminuír ou retirar as súas apostas. Se no transcurso da distribución aparecen dúas ou máis cartas pegadas entre si, a xogada será anulada.

Cando algunha carta caia ao chan só poderá ser recollida polo/pola crupier ou calquera outro/a empregado/a do establecemento e conservará o seu valor, reiniciando a continuación a xogada.

2. Erros do/da crupier. Se o/a crupier descobre accidentalmente algunha carta durante a distribución, as persoas xogadoras deberán de axustarse ás regras do xogo de banca e punto. No caso de que as dúas cartas do punto sexan descubertas, a banca deberá de aterse ao disposto no cadro de xogadas da banca e debe pedir carta nos casos opcionais. Calquera outra falta cometida polo/pola crupier durante a repartición das cartas anulará a xogada, sempre que non poida ser aquela rectificada sen prexuízo para a banca e a persoa xogadora.

No caso de que o/a crupier anuncie por erro «Carta» cando o punto dixo «Non», a xogada restablécese conforme o cadro. Se a banca ten 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 e xa sacou unha carta, esta élle adxudicada; se sacou dúas cartas, a primeira delas adxudícaselle e a segunda desbótase; se ten 6 ou 7, calquera carta extraída é desbotada.

3. Erros da banca. A extracción por parte da banca dunha quinta carta despois de terlle dado dúas ao punto e terse dado ela mesma dúas, obrigaralle a aceptala para si no suposto de que o punto non solicite unha terceira carta.

Se a banca, na distribución inicial, se dá máis de dúas cartas, considérase que ten unha puntuación de cero bacará, aínda que conserve o seu dereito a pedir outra carta.

Cando ao dar a terceira carta a banca dese por erro dúas cartas á persoa xogadora contraria, adxudicaráselle aquela das dúas con que forme unha puntuación máis alta. O contrario ocorrerá cando a banca se dea a si mesma dúas cartas en vez dunha.

Se durante a distribución das dúas primeiras cartas do punto a banca deixa caer algunha na cesta, considérase que o punto abate con 9.

Cando isto ocorra coa terceira carta do punto, considerarase que a súa puntuación é de 9. A banca terá neste caso dereito a unha terceira carta, salvo se ten 7.

Se durante a repartición a banca descobre a primeira ou a terceira carta, ao ir ambas dirixidas ao punto, aquela deberá descubrir a súa carta respectiva.

Cando a banca descubra por erro as dúas cartas dirixidas ao contrario, ademais de descubrir as súas dúas cartas, deberá de axustar obrigatoriamente o seu xogo ao cadro de xogadas da banca.

A banca deberá de falar sempre despois do punto. Se abatese antes de que este se pronunciase, as persoas xogadoras poderán retirar as súas apostas. Cando a banca, tendo 8 ou 9, dá ou ofrece cartas, perde o seu dereito a abater.

A introdución pola banca dalgunha carta na cesta antes de que fose vista de forma inequívoca polo resto das persoas xogadoras, levará aparellada a perda da xogada para a banca.

Non poderá efectuarse ningunha reclamación contra a banca cando a xogada finalizase e as apostas fosen cobradas ou pagadas.

4. Erros das persoas xogadoras. Está formalmente prohibido ver as cartas recibidas de forma lenta e telas na man demasiado tempo. Calquera persoa xogadora que empregue demasiado tempo en anunciar o seu xogo non poderá continuar tendo as cartas.

Excepto o/a crupier, ningún poderán darlles consellos ás persoas xogadoras. Cando se infrinxa esta regra, estarase ao disposto no cadro de xogadas.

Se por erro o punto di «Carta» en vez de «Non», ou viceversa, a banca ten dereito a darlle ou negarlle a carta, a non ser que aquela teña bacadura. En todo caso, a banca deberá de pronunciarse antes de casar a carta.

No suposto de que o punto se esqueza de abater no seu momento, perderá este dereito; se pediu carta a decisión tomaraa a banca. O punto que tendo 9 esquece abater, perde xogada se a banca abate con 8.

Calquera outro erro no anuncio do xogo por parte do punto será rectificado, desbotándose, se procede, as cartas postas en xogo como consecuencia do dito erro. Exceptuarase desta regra a persoa xogadora que fai banco, no dito caso sufrirá as consecuencias do seu erro, salvo se ten cero, bacadura, coas súas dúas primeiras cartas,

podendo entón solicitar sempre unha terceira carta.

Se a persoa xogadora tira as cartas na cesta antes de que fosen vistas, a xogada daráselle por perdida.

As apostas dos puntos deben estar situadas ao descuberto enriba da mesa e deben ser vixiadas por elas. Non poderá ser aceptada ningunha reclamación se esta regra fose incumplida. Cando haxa posturas colocadas sobre a raia, xogan á metade; calquera outro anuncio por parte da persoa xogadora obriga ao/á crupier a proceder ao cambio inmediato, sen que a persoa xogadora poida opoñerse. Os casos non previstos na presente epígrafe do catálogo de xogos serán sometidos á apreciación da inspección da mesa, que resolverá.

Sección 8ª. Bacará a dous panos

Artigo 40. Denominación

O bacará a dous panos é un xogo de cartas dos denominados de círculo, que enfronta unha persoa xogadora que é a banca con outras persoas xogadoras, podendo apostar contra aquel tanto as persoas xogadoras que se atopen sentadas arredor da mesa de xogo como as que están situadas de pé detrás daquelas.

Artigo 41. Modalidades

Recibe tamén o nome de banca ou banca francesa e pode revestir dúas modalidades: banca limitada e banca libre ou aberta. No primeiro caso, a banca só responderá pola cantidade, que situada sobre a mesa constitúe a banca en cada momento. Na banca libre ou banca aberta, o seu titular responderá fronte a todas as posturas sen límite.

Na banca limitada existirá un límite ou cifra máxima para constituír banca, independentemente de que durante o transcurso do xogo a banca supere coas súas ganancias tal cantidade máxima de adxudicación.

Artigo 42. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

1. Cartas: utilizaranse barallas de 52 cartas, das denominadas francesas, sen índices, sendo obrigatorio que sexan sempre barallas que se van estrear. Serán necesarias seis barallas, tres dunha cor e tres doutra, tanto na banca libre, como na limitada.
2. Mesa de xogo: será ovalada, cun lixeiro corte ou fenda nun dous seus lados maiores, que indicará a posición do/da crupier. Fronte a el/ela colocárase a banca, que terá á súa dereita o primeiro pano, formado por unha serie de departamentos e numerados a partir do máis próximo á banca, que levará o número 1; á súa esquerda estará o segundo pano, co mesmo número de departamentos e numeración correlativa, iniciada co número seguinte ao último do primeiro pano, no departamento situado máis

próximo á banca.

Ademais, cada pano terá unha superficie delimitada destinada a recoller as posturas que se queren realizar sobre o outro pano. As apostas, colocadas sobre a raia que separa aquela superficie do resto do pano, xogarán por partes iguais aos dous panos.

Na parte libre da mesa haberá unha primeira rañura para as cartas usadas, chamada cesta; unha segunda rañura, á dereita do/da crupier para as deducións en beneficio da casa sobre as ganancias da banca, que recibe o nome de pozo ou cagnotte, e unha terceira rañura, que poden ser dúas, para recoller as propinas.

Artigo 43. *Elementos persoais*

Os elementos persoais son os seguintes:

1. Persoal: o persoal mínimo necesario será: un/unha inspector/a, un/unha crupier, un/unha cambista e un/unha auxiliar. Será aplicable ao/á inspector/a, crupier e cambista, respectivamente, o disposto ao respecto na regulación do ferrocarril, bacará ou chemin de fer, recollida no presente catálogo.

2. Persoas xogadoras: tamén chamados puntos, cada unha poderá ocupar un dos departamentos numerados na mesa. Así mesmo, poderán sentarse máis persoas xogadoras, que se situarán detrás daquelas entre os distintos departamentos.

Igualmente poderán realizar apostas nos distintos panos cantas persoas xogadoras estean situadas de pé, detrás daquelas que estean sentadas.

A orde de prioridade, para os efectos de apostas, entre as persoas xogadoras, será o seguinte: dentro dun mesmo pano, as persoas xogadoras sentadas nos departamentos numerados máis próximos á banca; a seguir, o resto das persoas xogadoras, pola mesma orde que as sentadas.

No suposto de que se anuncie banco en ambos os dous panos, procederase por sorteo para determinar a prioridade dos panos.

As cartas só poderán ser manexadas polas persoas xogadoras que estean sentadas en departamentos numerados, establecéndose unha quenda rotatoria conforme a orde de numeración de cada pano. As cartas haberán de ser cedidas pola persoa xogadora, seguindo a quenda establecida en caso de triunfo da banca. Queda exceptuada desta regra a persoa xogadora que faga banco, que estea de pé ou sentada para manexar as cartas.

As persoas xogadoras que queiran ocupar unha praza sentada deberán inscribirse na lista de espera que leva a inspección en cada mesa.

3. Banca: a inspección, á hora de apertura, anunciará o nome do/a banqueiro/a e a cantidade do montante da banca. Se non houbese banqueiro/a, a inspección poxará a

banca e adxudicaráa ao/á mellor ofertante, podendo poxar por ela todas as persoas xogadoras. No caso de igualdade de poxas, a adxudicación farase por sorteo.

A adxudicación poderá facerse a un ou varios cortes, e a xuízo do/da director/a de xogos, para un ou varios días. O importe da banca deberá ser depositado, antes do comezo da partida, na caixa do casino, en efectivo ou mediante cheques librados por banco.

O/a banqueiro/a poderá abandonar a banca unha vez realizada a primeira xogada, anunciando a cantidade que retira. Se a banca gaña e se retira, durante o mesmo sabot non poderá volver ser banqueiro/a. Entenderase que a banca saltou cando non queden fondos dela. Neste caso, o/a banqueiro/a ten dereito a continuar, efectuando un novo depósito igual ou superior ao inicial, ou a abandonar a banca. No caso de que continúe coa banca, pode cambiar de sabot.

En calquera dos casos, abandonada a banca polo/pola banqueiro/a, a inspección volverá ofrecela a outra persoa, pola mesma cantidade inicial. Se non fose aceptada por ningunha, poxarase, ou, se for o caso, sortearase novamente, iniciando logo un novo sabot. Se non se presentase ningún/ningunha ofertante, darase por finalizada a partida.

O mínimo e o máximo das posturas virán establecidos na autorización. Os mínimos poderán variar para as distintas mesas de xogo.

A cantidade que forme a banca será necesariamente limitada na modalidade de banca limitada. Na autorización fixarase o máximo e mínimo da banca.

Na banca libre non existirá tope máximo para a banca e o establecemento non poderá fixar un máximo ás posturas das persoas xogadoras. Calquera persoa xogadora poderá ser banqueiro/a, na modalidade de banca libre, se xustifica a existencia dun depósito, considerado suficiente, na propia caixa do establecemento ou na dunha entidade de crédito previamente admitida pola dirección do establecemento, de tal xeito que poida pagar todas as apostas sen que a responsabilidade do establecemento poida verse en ningún momento comprometida.

O bacará con banca libre só poderá practicarse nunha mesa por establecemento e por un máximo de dúas sesións separadas entre si. En cada sesión xogaranse dous cortes.

A dedución en beneficio do establecemento queda fixada nun 2 por 100 sobre as cantidades gañadas en cada xogada pola banca para a banca limitada, e nun 1,25 por 100 para a banca libre.

Artigo 44. *Regras de xogo*

As regras contidas no presente catálogo para o ferrocarril, bacará ou chemin de fer, son aplicables con carácter xeral. Sen prexuízo diso establécense as adaptacións que se detallan a continuación.

Enfróntanse dúas persoas xogadoras, unha por cada pano, contra a banca, seguindo a quenda establecida no punto IV, parágrafo 5.

Se a puntuación das dous primeiras cartas é de 0, 1, 2, 3 e 4, as persoas xogadoras pedirán unha terceira carta; se a devandita puntuación é de 5 teñen liberdade para pedir carta ou quedar servidas, e, por fin, se é de 8 ou 9 descubrirán as súas cartas. Queda exceptuada desta regra a persoa xogadora que ao principio da partida faga banco.

A banca pode pedir carta ou plantarse, salvo se solicita do/da crupier o cadro de xogadas da banca, neste caso terá que seguilo sempre que se indique isto para os dous panos. O cadro de xogadas da banca é o recollido no presente catálogo para o ferrocarril, bazar ou chemin de fer.

Un 8 coas dúas primeiras cartas gaña sempre a un 8 ou 9 obtido utilizando unha terceira carta.

Pode pedir banco calquera persoa xogadora, estea sentada ou de pé, por unha soa vez e ao principio de cada partida. O banco comprenderá os dous panos, pero o xogo desenvolverase exactamente igual que se houberse dúas persoas xogadoras, de tal forma que a persoa xogadora non poderá ver as cartas do segundo pano pola persoa xogadora ata xogar no primeiro pano. No caso de que haxa xogo nulo, poderá repetirse a xogada ata dúas veces máis. Entenderase que houbo xogo nulo cando non houbo perda ou ganancia por parte de ningunha das dúas persoas xogadoras.

O xogo en asociación estalles prohibido aos puntos.

Desenvolvemento do xogo: é condición imprescindible para que o xogo poida dar comezo que haxa un mínimo de dúas persoas xogadoras por pano, cifra que deberá manterse ao longo de toda a partida.

Unha vez realizadas as operacións de reconto, mestura e corte do feixe, colocárase no seu interior unha carta de bloqueo ou carta de detención dunha cor que permita diferenciarla das demais, coidando de que por debaixo dela queden 10 cartas. A aparición daquela carta determinará o final da partida e non se poderá realizar ningunha xogada máis, salvo a que se está a levar a cabo nese momento.

Adxudicada a banca, de acordo co establecido no punto V, a banca entregalle a cantidade posta en xogo, en fichas, ao/á crupier para a súa custodia. A continuación, realizaranse as posturas en ambos os dous panos, de acordo coa orde de prioridade que establece o punto IV, parágrafo 3º, ata que o/a crupier anuncie en voz alta «Xa non vai máis» a terminación do tempo de apostar. As apostas non poderán ser colocadas inmediatamente á dereita ou á esquerda da banca e do/da crupier.

As apostas colocadas sobre a raia que separa a zona da persoa xogadora da zona de apostas xogan á metade, da mesma forma que as posturas colocadas sobre a raia que separa a zona de apostas dun pano da zona do outro pano xogan aos dous panos. Neste

caso, cando a metade dunha aposta a cabalo representa un número impar de unidades de apostas, considérase que a fracción máis forte xoga ao primeiro pano.

A banca, entón, extraerá as cartas do sabot e repartiráas de unha en unha pola seguinte orde: primeiro pano, segundo pano e banca. As cartas serán trasladadas ata as persoas xogadoras polo/pola crupier mediante unha pa. Serán os contrarios da banca e terán as cartas as persoas xogadoras as que lles corresponda, de acordo coa quenda establecida no punto IV, parágrafo 5º. A persoa xogadora que ten a man, despois de ver a súa puntuación, abata ou non, debe deixar as cartas sobre a mesa. Examinadas as cartas, as persoas xogadoras que son man en cada pano haberán de pronunciarse pola súa orde respectiva e antes ca banca. Finalizada a xogada, o/a crupier separa as cartas e anuncia o punto. A banca haberá de ensinar o seu punto nos dous panos.

A continuación o/a crupier procederá ao pagamento das posturas gañadoras e á retirada das perdedoras; no caso de que a banca gañe nos dous panos, ou a súa ganancia nun sexa superior á perda noutro, o/a crupier ingresará a cantidade que corresponda ao pozo ou cagnotte, na rañura destinada para o efecto. As ganancias do banqueiro/a pasarán a formar parte da banca. Ante a petición dalgunha persoa xogadora, as cartas serán controladas ao final do corte.

Erros e infraccións no xogo.

1. Está prohibido extraer cartas do distribuidor antes de finalizar o tempo das apostas.

As cartas sacadas non poderán en ningún caso ser reintegradas ao sabot e a persoa xogadora que as sacou irregularmente está obrigada a seguir a xogada. Se nun caso excepcional o/a director/a responsable do establecemento cre que non debe aplicar esta regra, a carta ou cartas sacadas terán que ser obrigatoriamente desbotadas e non poderán ser utilizadas pola persoa xogadora que tome a man.

Toda carta que apareza descuberta ao ser extraída do sabot considerarase inservible e será retirada, sen que por iso as persoas xogadoras poidan diminuír ou retirar as súas apostas.

Se non transcurso da distribución aparecen dúas ou máis cartas pegadas entre si, a xogada será nula.

Cando algunha carta caia ao chan só poderá ser recollida polo/pola crupier ou calquera outro/a empregado/a do establecemento e conservará o seu valor, proseguindo a continuación a xogada.

Se as cartas son dadas ou tomadas por erro por unha persoa xogadora distinta da que ten a man, se aquela xa se pronunciou, a xogada será mantida, pasando as cartas na xogada seguinte á persoa xogadora a que lle correspondían.

2. Erros da banca.

En todos os casos de distribución irregular, a xogada será rectificadora, se iso pode facerse de forma evidente; no caso contrario, aquela será anulada.

Se a banca dá carta a un pano que dixo «Non» ou non dá carta a un pano que a solicitou, a xogada será restablecida de acordo coas normas dos erros das persoas xogadoras.

Se as dúas cartas dun pano son descubertas durante a distribución, a xogada levarase a cabo de acordo co disposto no parágrafo 3º do número 3 do presente punto e ningunha aposta poderá ser aumentada, diminuída ou retirada.

Se durante a distribución algunhas cartas caen na cesta sen ser vistas, a xogada será anulada para o pano que perdeu as cartas ou para os dous panos, se correspondían á banca. No caso de que se trate dalgunha das terceiras apostas, se foi vista, será recuperada polo/pola crupier e a xogada continuará.

3. Actuacións da banca nas xogadas restablecidas.

Cando un pano abate, a banca está obrigada a seguir o cadro de xogadas da banca respecto ao outro pano, pedindo terceira carta nos dous supostos opcionais.

Cando o cadro de xogadas da banca indique o mesmo para os dous panos, a banca deberá seguilo.

Cando o cadro indique pedir carta nun pano e plantarse noutro, a banca é libre de plantarse ou pedir, se o erro foi dunha persoa xogadora ou do/da crupier; se o erro foi da banca, esta terá que pedir carta obrigatoriamente, se ten cinco ou menos, plantándose no caso contrario. Dar unha carta a un pano que non a solicitou ou dar a un pano a carta destinada a outro, non constitúe unha falta da banca, que non perde o seu dereito a solicitar unha terceira carta.

4. Erros das persoas xogadoras.

Se o primeiro pano di «Non» tendo menos de cinco e o segundo pano recibiu carta, esta volverá ao primeiro pano; o segundo pano recibirá entón a carta seguinte, for recollida ou non pola banca, e esta actuará de acordo co disposto no número 3 deste punto.

Se o primeiro pano pide carta tendo seis ou máis, a carta recibida irá ao segundo pano, se pediu carta, ou á banca, de acordo coas regras contidas neste apartado, número 3.

Se o primeiro pano di «Carta» e despois «Non» ou viceversa, o/a crupier deberalle facer especificar á persoa xogadora o que desexa e verificar a súa puntuación. Se esta é de cinco, a primeira palabra considerárase correcta; se ten outra puntuación, a xogada será restablecida de acordo coas regras dos parágrafos anteriores.

A persoa xogadora que di «Non» tendo oito ou nove perde o seu dereito a abater; se pide carta, a xogada será restablecida de acordo cos parágrafos anteriores.

As mesmas regras aplicaranse entre o segundo pano e a banca, no caso de erro daquel pano.

5. Está formalmente prohibido ver as cartas recibidas de forma lenta e telas na man demasiado tempo. Calquera persoa xogadora que empregue moito tempo en anunciar o seu xogo non poderá continuar tendo as cartas.

Agás o/a crupier ninguén poderá dar consello ás persoas xogadoras. Cando se infrinxa esta regra, aplicarase ao disposto no cadro de xogadas.

Se as cartas da banca ou dalgún dos panos son botadas á cesta sen ser mostradas, considerarase que a súa puntuación era de cero, bacará. Se esta falta é cometida polo/pola crupier, as cartas serán recollidas e a puntuación reconstruída de acordo co testemuño da persoa xogadora posuidora das cartas que foron botadas á cesta e das outras persoas xogadoras que as viran.

A banca que anuncia un punto que non é o seu poderá solicitar unha terceira carta, sempre que as outras persoas xogadoras non mostraran os seus puntos. No caso contrario, observarase o disposto no parágrafo 3º do número 3 deste punto.

Ningunha reclamación poderá ser formulada unha vez finalizadas as xogadas correspondentes e pagadas ou cobradas as apostas.

Os casos non previstos no presente catálogo de xogos serán resoltos pola inspección de mesa.

Sección 9ª. Dados ou craps

Artigo 45. Denominación

O xogo de dados ou craps é un xogo de azar, dos denominados de contrapartida, no cal os/as participantes xogan contra o establecemento, existindo varias combinacións gañadoras.

Artigo 46. Elementos materiais

O xogo de dados ou craps xógase con dous dados, da mesma cor, de material transparente, coas superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán ter os bordos ben definidos (cortantes), os ángulos vivos e os puntos marcados nas caras. Non se admitirán, polo tanto, dados con bordos biselados, ángulos redondeados ou puntos cóncavos.

Nunha das caras figurará o número de orde do/da fabricante e as siglas do establecemento, sen que iso prexudique o seu equilibrio.

En cada sesión poranse á disposición de cada mesa dedicada ao xogo dos dados seis dados en perfecto estado e distintos dos usados na sesión anterior.

Dous dados utilizaranse na partida, quedando en reserva os outros catro, nunha cavidade prevista para este efecto nas mesas de xogo, para o caso de ter que substituír os primeiros.

Artigo 47. *Elementos persoais.*

1. En cada mesa de dados prestará os seus servizos un/unha xefe/a de mesa, dous/dúas crupiers e un/unha bastoneiro/a ou stickman. O/a xefe/a de mesa é a persoa responsable da claridade e regularidade do xogo, colaborando cos/coas crupiers no manexo de fichas e depositando o diñeiro en caixa.
2. Os/as crupiers ocuparanse de recoller as apostas perdidas, colocar, se é o caso, as apostas sobre a caixa indicando o punto e pagar as apostas gañadoras. Ocuparanse, así mesmo, dos cambios de billetes e fichas que solicitan as persoas xogadoras.
3. O/a bastoneiro/a ou stickman estará encargado/a de comprobar o bo estado dos dados, de entregárllelos ás persoas xogadoras e de facer as advertencias precisas para o desenvolvemento do xogo.

Artigo 48. *Regras de xogo*

1. Combinacións. As persoas xogadoras non poderán facer uso máis ca das seguintes clases de sortes:

A. Sortes sinxelas, que se pagarán á par.

Gaña ou win: que se xoga á primeira tirada. Gaña con 7 ou 11, perde con 2, 3 ou 12. Se sae outra cifra, o resultado queda en suspenso e o número que saíu é o punto, que o indica o/a crupier mediante unha placa colocada sobre a caixa correspondente a este número. As apostas sobre o gaña ou win triunfan se o punto se repite, perden se sae o 7 e repítense se sae outra cifra. Os dados cambian de man cando sae o 7, que fai perder.

Non gaña ou don't win: que se xoga á primeira tirada. Gaña con 2 ou 3, perde con 7 ou 11 e dá resultado nulo en 12. Se sae outra cifra, o resultado queda en suspenso e a que sae é o punto. As apostas sobre non gaña ou don't win gañan se sae o 7 e perden se o punto se repite.

Vai ou come: que se xoga en calquera momento despois da primeira tirada. Esta sorte gaña se sae o 7 ou o 11 na tirada seguinte e perde se sae o 2, 3 ou 12. Se sae outra cifra calquera, a aposta é colocada sobre a casa que leva o número que saíu, e a partir da tirada seguinte, gaña se sae o citado número e perde co 7, quedando pendente o resultado se sae calquera outro número.

Non vai ou don't come: que se xoga en calquera momento despois da primeira tirada. Gaña se sae o 2 ou 3, perde co 7 ou o 11 e dá resultado nulo co 12. Se sae calquera outra

cifra, a aposta é colocada na casa correspondente e, a partir da seguinte xogada, gaña se sae o 7 e perde se sae o punto sobre o que está colocada a aposta.

As apostas colocadas sobre gana ou win non poden ser retiradas e deben xogar ata que gañen ou perdan.

Campo ou field: que se xoga en calquera momento da partida, sendo decisiva cada tirada. Gaña se sae o 2, 3, 4, 9, 10, 11 ou 12 e perden os restantes resultados. Págase dobre se sae o 2 ou o 12 e á par para as outras puntuacións.

Pequena ou big 6: que se xoga en calquera momento da partida. Gaña se sae unha puntuación de 6 formada de calquera xeito e perde se a puntuación é 7. Mentres non saia unha ou outra puntuación, a aposta continúa, aínda que pode ser retirada pola persoa apostante.

Grande ou big 8: que se xoga en calquera momento da partida. Gaña se sae unha puntuación de 8 formada de calquera xeito e perde se a puntuación é 7. Mentres non saia unha ou outra puntuación, a aposta continúa, aínda que pode ser retirada pola persoa apostante.

Baixo 7 ou under 7: que se xoga en calquera momento da partida. Gaña se o total dos puntos formados polos dados é inferior a 7 e perde se é igual ou superior a 7.

Sobre 7 ou over 7: que se xoga en calquera momento da partida. Gaña se o total dos puntos formados polos dados é superior a 7 e perde se é igual ou inferior a 7.

B. Sortes múltiples, que se poden xogar en calquera momento da partida:

Dobres ou hard ways: que se xoga sobre os totais de 4, 6, 8 ou 10 formados por dobres, podendo ser retiradas as apostas despois de cada tirada non decisiva.

Gaña se sae o dobre elixido e perde co 7 ou se o total do número non está formado por dobres. O dobre de 2 e o dobre de 5 páganse a sete veces a aposta; o dobre de 3 e o dobre de 4, nove veces a aposta.

Xogo de 7: que se paga catro veces a aposta. Gaña se sae o 7; perde se sae calquera outro resultado.

Xogo de 11: que se paga quince veces a aposta. Gaña se sae o 11; perde se sae calquera outro resultado.

Dados ou any craps: que se paga sete veces a aposta. Gaña se sae o 2, 3 ou 12; perde se sae calquera outro resultado.

Dados 2 ou craps 2: que se paga trinta veces a aposta. Gaña se sae o 2; perde con calquera outro resultado.

Dados 3 ou craps 3: que se paga quince veces a aposta. Gaña se sae o 3; perde con

calquera outro resultado.

Dados 12 ou craps 12: que se paga trinta veces a aposta. Gaña se sae o 12; perde con calquera outro resultado.

Dados 11 ou horm: que se paga catro veces a aposta. Esta sorte, que asocia os dados ou craps co xogo do 11, gana se sae 2, 3, 11 ou 12; perde con calquera outro resultado.

C. Sortes asociadas, que só poden xogar cando a sorte simple correspondente, cun punto coñecido, foi xa apostada e seguen a sorte desta, aínda que poden ser retiradas despois dun xogo non decisivo.

A sorte asociada ao gaña ou win, cando a aposta se fai na proximidade e ao exterior da sorte sinxela correspondente, gaña co punto, perde co 7 e dá resultado nulo con calquera outro total. A aposta é pagada 2 por 1 se o punto é 4 ou 10; 3 por 2 se o punto é 5 ou 9; e 6 por 5 se o punto é 6 ou 8.

A sorte asociada ao non gaña ou don't win, cando a aposta se fai sobre a aposta principal da sorte sinxela correspondente, gaña co 7; perde co punto e dá resultado nulo con calquera outro total. A aposta págase 1 por 2 se o punto é 4 ou 10; 2 por 3 se o punto é 5 ou 9, e 5 por 6 se o punto é 6 ou 8.

A sorte asociada do vai ou come, cando a aposta se fai sobre a aposta principal da sorte simple correspondente ou próxima a ela. Esta sorte gaña, perde ou dá resultado nulo nas mesmas condicións que o vai ou come e págase como a sorte asociada ao gaña ou win.

A sorte asociada ao non vai ou don't come, cando a aposta se fai sobre a aposta principal da sorte simple correspondente. Esta sorte gaña, perde ou dá resultado nulo nas mesmas condicións que o non vai ou don't come e págase como a sorte asociada ao non gaña ou don't win.

D. Apostas ao pleno ou place bets, que poden xogarse en calquera momento da partida sobre os números 4, 5, 6, 9 ou 10 e poden ser retiradas as apostas nas tiradas non decisivas.

A aposta boa ou right bet, en que a aposta se fai segundo a posición da persoa xogadora, a cabalo sobre a liña, diante ou detrás de calquera número elixido. Esta sorte gaña se o punto sae antes do 7; perde con el ou dá resultado nulo. A aposta págase 7 por 6 se o punto é 6 ou 8; 7 por 5 se o punto é 5 ou 9, e 9 por 5, se o punto é 4 ou 10.

A aposta mala ou wrong bet, en que a aposta se fai na casa posterior do número elixido e que indica o/a crupier, coa axuda dunha contramarca coa indicación aposta mala ou wrong bet. Gaña se sae o 7 antes do punto; perde se sae o punto ou dá resultado nulo. A aposta é pagada 4 por 5 se o punto é 6 ou 8, 5 por 8 se o punto é 5 ou 9 e 5 por 11 se o punto é 4 ou 10.

2. Apostas. As apostas mínima e máxima determinaranse na autorización do casino.

Nas sortes sinxelas, a aposta máxima non poderá ser inferior a 100 veces nin superior a 1.000 veces do mínimo da mesa.

Nas sortes múltiples, a aposta máxima será calculada de forma que a ganancia posible sexa, polo menos, igual á permitida polo máximo sobre as sortes sinxelas e, como moito, igual ao triplo da devandita ganancia.

Nas apostas asociadas, de gaña ou win e vai ou come, a aposta máxima determinarase polo importe das apostas efectivamente feitas sobre as sortes sinxelas correspondentes.

Nas sortes asociadas de non gaña ou don't win e non vai ou don't come o máximo da aposta fixarase en función do punto xogado, isto é, para 4 e 10, o 200 por 100 do importe da aposta feita sobre a sorte sinxela correspondente; para 5 e 9, o 150 por 100 do dito importe, e para 6 ou 8, o 120 por 100 do mesmo importe.

Nas apostas boas ou right bet, o máximo da aposta estará en función do punto xogado, e igual ao máximo das apostas nas sortes sinxelas para 4, 5, 9 e 10 ou o 120 por 100 deste máximo para 6 e 8.

Nas apostas malas ou wrong bet, o máximo da aposta estará en función do punto xogado, e igual ao 125 por 100 do máximo das apostas sobre as sortes sinxelas para 6 e 8, ao 160 por 100 deste máximo para 5 e 9 e ao 220 por 100 para 4 e 10.

3. Funcionamento. O número de persoas xogadoras que poderá ocupar cada mesa de dados non estará limitado.

Os dados serán ofrecidos ás persoas xogadoras comezando, ao iniciarse a partida, por aquela que se atope á esquerda dos/das crupiers e despois seguindo o sentido das agullas do reloxo. Se unha persoa xogadora rexeita os dados pasarán á persoa xogadora seguinte, na orde prevista. O/a bastoneiro/a ou stickman pasará os dados á persoa xogadora por medio do seu bastón, evitando tocalos, salvo cando teña que examinalos, ou recollelos cando caian ao chan.

A persoa xogadora que lance os dados deberá facelo inmediatamente despois do anuncio de «Xa non vai máis», e non deberá fretalos nin gardalos na man.

O/a tirador/a poderá pedir que se cambien os dados antes de lanzalos, pero non poderá facelo durante a serie de lanzamentos precisos para alcanzar o número designado como punto, salvo no caso de que un dado salte fóra da mesa, caendo ao chan, neste caso ofreceráselle elixir entre os catro dados restantes da mesa, para rematar a xogada. Se ao final desta o dado perdido non se atopase, proverase a mesa dun novo xogo de dados, retirando os anteriores.

Os dados lanzaranse ao longo da mesa, de tal maneira que se deteñan dentro dela, despois de que ambos os dous dados tocan o bordo oposto á persoa xogadora que os lanzou.

Os dados deberán rodar e non deslizarse para que a xogada resulte válida. Se os dados se rompen, se superpoñen, se montan sobre unha ficha ou caen da mesa ou enriba do seu bordo ou no cesto dos dados de reserva, ou se o lanzamento non foi correcto, o/a bastoneiro/a ou stickman anunciará «Tirada nula».

O/a xefe/a de mesa poderá privar a unha persoa xogadora do seu dereito a tirar os dados, se incumpre repetidamente as regras do lanzamento.

Despois dun número determinado de tiradas, o/a xefe/a de mesa poderá acordar o cambio de dados.

O/a bastoneiro/a ou stickman anunciará entón «Cambio de dados» e porá diante da persoa xogadora, co seu bastón, os seis dados ao servizo da mesa. A persoa xogadora collerá dous para lanzalos e os catro restantes serán devoltos, á vista das persoas xogadoras, á caixa prevista para estes efectos.

Non poderán facerse apostas despois do «Xa non vai máis». A persoa xogadora que tira os dados deberá apostar sobre o gana ou win ou sobre o non gaña ou don't win antes de lanzalos, podendo xogar ademais sobre todas as demais sortes posibles.

Sección 10ª. Póker de contrapartida na variedade de póker sen descarte

Artigo 49. Denominación

O póker sen descarte é un xogo de azar dos denominados de contrapartida practicado con cartas e no que os participantes xogan contra o casino. Xógase con cinco cartas e o obxectivo do xogo é conseguir unha combinación de cartas de valor máis alto que a da banca, podendo existir varias combinacións ganadoras.

Artigo 50. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

a) Cartas ou naipes. Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor, é: As, Rei (K), Dama (Q), lota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Non obstante, nas escaleiras o As pode utilizarse como carta menor por debaixo do 2 ou como carta maior por detrás do Rei (K).

b) Distribuidor ou sabot. Debidamente homologado pola consellería competente en materia de xogos e apostas, nas condicións establecidas na normativa vixente para este xogo. Co distribuidor ou sabot utilizaranse dúas barallas, que se poñerán en xogo alternativamente en cada xogada. A distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. As cartas tamén poderán ser distribuídas manualmente polo/a crupier.

c) Mesa de Xogo. Debe ser de características similares á mesa de Black Jack, con sete casas de apostas divididas en dous espazos, un para a aposta inicial e, diante, outro

para a segunda aposta e, opcionalmente, sete espazos ben diferenciados para xogar a aposta do seguro e, se procede, as rañuras con contador para xogar a aposta do progresivo, así como unha abertura para introducir as propinas.

Está permitido o uso alternativo e reversible de mesas para a práctica de xogos de naipes de contrapartida, segundo as normas previstas neste regulamento.

Artigo 51. *Elementos persoais*

Os elementos persoais son os seguintes:

a) Inspector ou xefe de mesa. É a persoa encargada de controlar o xogo e de resolver os problemas que, durante o seu transcurso, se presenten. Pode haber un inspector ou xefe de mesa para cada sector de xogo de naipes de contrapartida. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

b) Crupier. Ten a banca e dirixe a partida. Ten como cometido barallar as cartas, distribuílas ás persoas xogadoras, retirar as apostas perdedoras e pagar as gañadoras. Tamén anuncia as distintas fases do xogo e efectúa o cambio de diñeiro en efectivo por fichas ás persoas xogadoras.

c) Persoas xogadoras. O número de persoas xogadoras sentadas que poden participar no xogo debe coincidir co número de casas marcadas na mesa de xogo, ata un máximo de sete, sen que se admita a participación de persoas xogadoras que se encontren de pé. Opcionalmente o/a director/a de xogos poderá autorizar a participación (por parte das persoas xogadoras sentadas) de ata tres apostas en cada cuadrícula, sempre que non se exceda entre todas, a aposta máxima por casa.

Se un/unha xogador/a sentado/a xogase en casas libres, farao apostando a cegas. Só poderá ver e tocar as cartas correspondentes á súa casa; o resto de cartas descubriraas o/a crupier. En todos os casos, o/a xogador/a sentado/a fronte a cada casa non pode amosar as súas cartas ás demais persoas xogadoras nin pedir consello. En ningún caso poderán facerse comentarios sobre o desenvolvemento da partida.

Artigo 52. *Regras de xogo*

1. Combinacións posibles

As combinacións posibles, ordenadas de maior a menor, son as seguintes:

a) Escaleira real de cor. É a combinación formada polas cinco cartas correlativas máis altas dun mesmo pau (Ex.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣). Págase 100 veces a aposta.

b) Escaleira de cor. É a combinación formada por cinco cartas correlativas do mesmo pau sen que esta coincida coas cartas máis altas (Ex.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣). Págase 25 veces a aposta.

c) Póker. É a combinación formada por cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor (Ex.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠). Págase 20 veces a aposta.

d) Full. É a combinación formada por tres cartas dun mesmo valor e dúas cartas distintas tamén dun mesmo valor (Ex.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦). Págase 7 veces a aposta.

e) Cor. É a combinación formada por cinco cartas non correlativas do mesmo pau (Ex.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠). Págase 5 veces a aposta.

f) Escaleira. É a combinación formada por cinco cartas correlativas que non son do mesmo pau (Ex.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣). Págase 4 veces a aposta.

g) Trío. É a combinación formada por cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e as dúas restantes non forman parella (Ex.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣). Págase 3 veces a aposta.

h) Dobre parella. É a combinación formada por cinco cartas que contén dúas cartas dun mesmo valor e dúas cartas tamén dun mesmo valor pero distinto ao anterior (Ex.: J♦, J♥, 10♣, 10♠, 5♣). Págase 2 veces a aposta.

i) Parella. É a combinación formada por dúas cartas dun mesmo valor e tres cartas diferentes (Ex.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣). Págase 1 vez a aposta.

j) As e Rei ou Xogada Mínima: É a combinación formada por un As e un Rei e as outras tres cartas diferentes. Nesta xogada haberá de determinarse cal das mans é superior, a do xogador ou a da banca, comparando para iso as tres cartas restantes e resultando ganadora a man que teña a carta maior (Ex.: As♣, K♥, 2♣, 6♠, J♥). Págase 1 vez a aposta.

«Cartas maiores»; é o factor determinante do desempate nunha combinación igual. O desempate marcará a carta de maior valor, ben sexa das xogadas xa definidas ou das cartas fóra da combinación; se á súa vez foran iguais atenderanse ás seguintes e así sucesivamente.

As regras de pagamento das combinacións ganadoras, ás que se refire o apartado anterior, expóranse en cada mesa de xogo.

En calquera caso, a persoa xogadora só gañará a aposta cando a súa combinación sexa superior á do/a crupier, perdendo en caso contrario e conservando a súa aposta, pero sen gañar premio ningún no caso de empate. Cando crupier e persoa xogadora teñan a mesma xogada, gañará a aposta quen teña a combinación formada por cartas de maior valor, atendendo ás seguintes regras:

a) Cando ambos/as teñen póker, gaña o formado polas cartas de valor máis alto (exemplo: Un póker de Reis supera a un de Damas).

b) Cando ambos/as teñen full, gaña quen ten as tres cartas iguais de valor máis alto.

- c) Cando ambos/as teñen escaleira de calquera tipo, gaña quen ten a carta de valor máis alto.
- d) Cando ambos/as teñen cor, gaña quen ten a carta de valor máis alto (segundo o descrito para cartas maiores).
- e) Cando ambos/as teñen trío, gaña o que está formado polas cartas de valor máis alto (igual que na combinación de póker).
- f) Cando ambos/as teñen dobre parella, gaña o que ten a parella formada por cartas de valor máis alto. Se coincide, pásase á segunda parella e, en último lugar, á carta restante de valor máis alto.
- g) Cando ambos/as teñen parella, gaña quen ten a de valor máis alto, e se coincide pásase á carta de valor máis alto das cartas restantes (segundo o descrito para cartas maiores).

Artigo 53. Mínimos e máximos das apostas

1. As apostas das persoas xogadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro dos límites mínimos e máximos establecidos para cada mesa, de acordo coas bandas de flutuación que teña autorizadas o casino polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.
2. A banda de flutuación para a aposta inicial debe ter como límite máximo o de 10, 20 ou 25 veces o límite mínimo establecido nas bandas de flutuación autorizadas de conformidade co disposto no apartado anterior. As bandas de flutuación autorizadas deberán exhibirse nas mesas nas que se desenvolva o xogo.

Artigo 54. Desenvolvemento do xogo

As cartas extraírense do depósito, desempaquetáanse e barállanse segundo o disposto no artigo 45 da Orde ministerial de 9 de xaneiro de 1979, pola que se aproba o Regulamento de casinos de xogo. O resto das operacións serán determinadas polo/a xefe/a de mesa, segundo as instrucións da dirección de xogo, sen que estas poidan contravir as disposicións legais e regulamentarias. Dentro destas operacións, deberá establecerse necesariamente o sistema de control de seguridade dos naipes. No caso de que ningunha persoa xogadora quixera cortar, farao o/a propio/a crupier.

Antes da distribución das cartas, as persoas xogadoras deben efectuar as súas apostas iniciais dentro dos límites mínimos e máximos da mesa de xogo. Seguidamente, o/a crupier pecha as apostas anunciando «non vai máis» e inicia a distribución das cartas unha a unha e boca abaixo a cada xogador, empezando pola súa esquerda e seguindo o sentido das agullas do reloxo. Dá tamén carta á banca, descubrinto unicamente esta primeira, e completa a distribución das cinco cartas a cada xogador e á banca.

No caso de que os naipes se mesturen e distribúan mediante «sabot» ou distribuidor

automático, o/a crupier repartiraos de cinco en cinco para cada unha das «mans» que estean en xogo, e darase para si mesmo as últimas cinco, descubriendo a última destas.

Trala distribución dos naipes e quedando sempre as cartas á vista do/a crupier, as persoas xogadoras miran as súas cartas, e teñen a opción de continuar o xogo se din «vou» e de retirarse se din «paso». Os que opten por «ir» deberán dobrar a aposta inicial, engadindo unha cantidade dobre a esta na casa destinada á segunda aposta. Os que optan por «pasar» perden a aposta inicial, que o/a crupier retira naquel momento, e deben deixar as súas cartas boca abaixo sobre a mesa de xogo para que o/a crupier comprobe o número de cartas e as recolla.

Unha vez as persoas xogadoras decidiron se «ir» ou «pasar», o/a crupier descobre as catro cartas tapadas da banca; a partir do dito momento as persoas xogadoras non poden volver a tocar as cartas nin descubrilas no caso do «paso».

A banca só xoga se entre as súas cartas hai como mínimo un As e un Rei, ou unha combinación superior. Se non é así, a banca pagará a cada xogador que permaneza en xogo á par, é dicir, un importe idéntico á aposta inicial.

Se a banca xoga, o/a crupier compara as súas cartas coas das persoas xogadoras e paga as combinacións superiores á súa de acordo co establecido no artigo 52 das regras de xogo para a segunda aposta, e aboa á par (1 por 1) a aposta inicial.

As persoas xogadoras con combinacións inferiores á do/a crupier, perden as súas apostas, que son retiradas polo/a crupier.

No caso de empate estarase ao disposto no número 1 do artigo 52 deste regulamento.

Calquera erro na distribución das cartas, ben no número ou ben na aparición indebida dalgunha carta descuberta, comporta a anulación de toda a xogada.

Está prohibido que as persoas xogadoras intercambien información sobre as súas cartas ou que as descubran antes de tempo. Calquera violación desta prohibición comporta a perda da totalidade da aposta a favor da banca.

Unha vez retiradas as apostas perdedoras e pagados os premios ás ganadoras, dáse por rematada a xogada e iníciase unha nova.

Ao rematar a xornada, o crupier deberá anunciar as cinco últimas xogadas.

Artigo 55. *Opcións de xogo adicionais*

Opcionalmente, o casino poderá ofertar as seguintes posibilidades de xogo:

a) «Seguro»

O xogador deberá depositar na casa destinada para tal fin, e antes de comezar a

distribuír as cartas, unha cantidade única estipulada, que non será superior á metade do mínimo da mesa. Dentro das normas de funcionamento do póker sen descarte e no caso de obter unha das combinacións que se indican a continuación, o xogador ten opción á seguinte táboa de pagamentos independentemente que a banca obteña ou non xogada mínima ou que a xogada da banca sexa superior.

- 1º Full: 100 veces a cantidade única estipulada.
- 2º Póker: 300 veces a cantidade única estipulada.
- 3º Escaleira de cor: 1.000 veces a cantidade única estipulada.
- 4º Escaleira real: 2.000 veces a cantidade única estipulada.

b) «Progresivo»

Hai unha aposta adicional independente para as persoas xogadoras chamada «progresivo», cun obxectivo que é conseguir un premio especial, que depende soamente da xogada que obteña o xogador coas súas cinco primeiras cartas e do importe acumulado polo progresivo naquel momento, trala dedución previa autorizada a favor do establecemento.

Para xogar o «progresivo», cada xogador debe depositar unha cantidade estipulada na rañura con contador destinada a esta finalidade. Así mesmo, pode existir un progresivo común a varias mesas.

O desenvolvemento desta modalidade de xogo estará exposto nun lugar visible da mesa e debe indicar as combinacións que comportan premio e o seu importe.

As combinacións que posibilitan a obtención do «progresivo» son: «Escaleira real», que obtén o acumulado de tódalas mesas e «Escaleira de cor» que obtén un 10 por cento do acumulado. O importe da aposta do «progresivo» non pode ser superior á metade da aposta mínima da mesa.

c) «Mercar unha carta adicional»

Existe outra posibilidade de xogo, que consiste no descarte dun só naipe. Mércase esta carta á banca pola mesma cantidade que a aposta inicial do xogador interesado no descarte. Para iso, no momento que lle corresponda a quenda de xogo ao xogador interesado, este depositará o naipe descartado, xuntamente coa mesma cantidade da súa aposta inicial, que lle dará dereito a recibir unha carta adicional.

Sección 11ª. Póker de contrapartida na variedade de póker "Trijoker"

Artigo 56. Denominación

O «Trijoker» é un xogo de azar practicado con naipes, dos denominados de contrapartida e exclusivo dos casinos de xogo, nos que os participantes xogan contra o establecemento organizador, onde a posibilidade de ganar depende de conseguir unhas combinacións de cartas determinadas. Establécese a xogada mínima para gañar en

parella de J.

Artigo 57. *Elementos materiais*

Os elementos materiais son os seguintes

1. Cartas ou naipes

Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor é: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2.

2. Distribuidor ou sabot

Debidamente homologado pola consellería competente en materia de xogo e apostas nas condicións establecidas na normativa vixente.

3. Mesa de xogo

Será de dimensións similares á utilizada no xogo do Black Jack, con sete espazos separados para as persoas xogadoras. Cada espazo ten tres casas para efectuar as apostas, das cales polo menos dúas están numeradas, referencias 1 e 2. Ademais ten dúas casas diferenciadas para colocar as dúas cartas comúns a todas as persoas xogadoras, e unha abertura para introducir as propinas.

Estará permitido o uso alternativo e reversible de mesas para a práctica de xogos de naipes de contrapartida, segundo o establecido neste regulamento.

Artigo 58. *Elementos persoais*

Os elementos persoais son os seguintes:

1. Inspector/a ou xefe/a de mesa

É a persoa encargada de controlar o xogo e resolver os problemas que se susciten durante o seu desenvolvemento. Poderá haber un/unha inspector/a ou xefe/a de mesa para cada sector de xogo de naipes de contrapartida. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

2. Crupier

Ten a banca e dirixe a partida. Ademais ten encomendada a función de barallar as cartas, distribuílas ás persoas xogadoras, retirar as apostas perdedoras e pagar as gañadoras. Anuncia tamén as distintas fase de xogo e efectúa o cambio de diñeiro en efectivo por fichas ás persoas xogadoras.

3. Xogadores/as

Poderán participar un máximo de sete xogadores/as e cada xogador/a só poderá xogar nunha casa. Está prohibido ensinar as súas cartas ás demais persoas xogadoras ou comentarlles a súa xogada, mentres dure a man. Non se admite a participación de persoas xogadoras que se encontren de pé ao redor da mesa.

Artigo 59. *Regras de xogo*

As combinacións posibles de xogo, ordenadas de maior a menor valor, son as seguintes:

- a) Escaleira real de cor. É a formada polas cinco cartas de maior valor dun mesmo pau na seguinte orde correlativa: As, K, Q, J e 10.
- b) Escaleira de cor. É a formada por cinco cartas do mesmo pau, en orde correlativa, sen que esta coincida coas cartas de maior valor.
- c) Póker. É a combinación de cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor.
- d) Full. É a combinación de cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e outras dúas do mesmo valor pero distinto ao das anteriores.
- e) Cor. É a combinación formada por cinco cartas non correlativas do mesmo pau.
- f) Escaleira simple. É a combinación formada por cinco cartas, en orde correlativa e de distinto pau.
- g) Trío. É a combinación formada por tres cartas do mesmo valor e as outras dúas sen formar parella.
- h) Dobre parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor e outras dúas de igual valor, pero distinto do das anteriores.
- i) Parella. É a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas de igual valor que ten que ser, como mínimo J.

A táboa de pagamentos, na orde ascendente, é a seguinte:

- a) Parella de J ou maior: 1 a 1.
- b) Dobre parella: 2 a 1.
- c) Trío: 3 a 1.
- d) Escaleira simple: 5 a 1.
- e) Cor: 8 a 1.
- f) Full: 11 a 1.
- g) Póker: 50 a 1.
- h) Escaleira de cor: 200 a 1.
- i) Escaleira real de cor: 500 a 1.

Artigo 60. *Máximo e mínimos das apostas*

As apostas das persoas xogadoras, exclusivamente representadas por fichas do casino de xogo, deberán realizarse dentro dos límites mínimos e máximos establecidos para a mesa. Enténdese que o mínimo e máximo é para cada unha das tres casas de cada xogador.

O director de xogos do casino poderá fixar os límites mínimos e máximos das apostas segundo a banda de flutuación que teña autorizada, polo director xeral competente en materia de xogo.

As bandas de flutuación para a aposta inicial terá como límite máximo o de 10, 20 ou 30 veces o mínimo establecido nas bandas recollidas nas correspondentes autorizacións de funcionamento.

A banda de flutuación autorizada deberá de estar exposta nas mesas nas que se desenvolva o xogo.

Artigo 61. *Desenvolvemento do xogo*

1. Extracción e distribución de naipes

A extracción de naipes do depósito, o desempaquetado e a mestura deles ateranse ás regras contidas no artigo 45 da Orde ministerial de 9 de xaneiro de 1979, pola que se aproba o Regulamento de casinos de xogo.

2. Intervalo de apostas

Despois de ter mesturado os naipes, o/a crupier propoñerá ás persoas xogadoras que fagan as súas apostas. Cada xogador deberá efectuar tres apostas iguais, unha en cada unha das tres casas dispostas no seu departamento. Cando as apostas estean efectuadas e o/a crupier tivese anunciado o «non vai máis», este/a comezará a repartir os naipes cubertos, un por un e alternativamente ás persoas xogadoras, comezando pola súa esquerda. Seguidamente, colocará un naipe cuberto na casa situada en fronte del e á súa esquerda. A continuación, repartirá un segundo naipe cuberto a cada xogador e colocará outro naipe cuberto na casa situada na súa dereita. Repartirá despois un terceiro naipe cuberto a cada xogador. Se se descubrixe por erro un dos dous naipes comúns para todas as persoas xogadoras e situados diante do/a crupier, continuarase normalmente, a excepción de que sexa unha J ou maior; no dito caso, anularase a man completa.

Despois de que cada xogador vise as súas cartas e a medida que lle corresponda a súa quenda, ten a opción de retirar a aposta número 1 ou deixala en xogo. Cando todas as persoas xogadoras decidisen o destino da súa aposta número 1, o/a crupier descobre a carta situada na casa á súa esquerda. Esta carta é común para todas as persoas xogadoras e forma parte da man de cada un deles. Despois de coñecer o valor da primeira carta común, cada xogador/a pode retirar a súa aposta número 2 ou deixala en

xogo, independentemente do destino da primeira aposta. A continuación, o/a crupier descobre a segunda carta situada na casa da súa dereita. Esta carta é tamén común para todas as persoas xogadoras e forma parte das súas respectivas combinacións. Ata este momento, as persoas xogadoras deben ter unha, dúas ou tres apostas en xogo, dependendo das súas decisións.

3. Desenlace da xogada

Segundo a táboa de pagamentos que se atopará exposta en cada unha das mesas, o/a crupier procede a pagar cada unha das apostas ganadoras na proporción establecida e a cobrar as perdedoras, comezando pola súa dereita. O xogador que aínda teña tres apostas en xogo e gane a xogada, cobrará a proporción establecida en cada una das tres apostas. Se a súa xogada non é ganadora, perderá as apostas en xogo.

Ao rematar, o/a crupier retirará as cartas, comprobándoas.

Ao rematar a xornada, o xefe de mesa anunciará «as tres últimas xogadas».

4. Regras comúns

Calquera erro que se producise durante a distribución das cartas, no número delas ou ben na aparición indebida dalgunha carta descuberta, suporá a anulación de toda a xogada, salvo o especificado no artigo 61.2 deste regulamento. As cartas deberán permanecer en todo momento sobre a mesa.

Queda prohibido ás persoas xogadoras intercambiar información sobre as cartas, descubrilas antes de tempo ou pedir consello sobre as xogadas.

Sección 12ª. Póker de círculo

Artigo 62. Denominación

O póker de círculo é un xogo de cartas dos denominados de círculo porque enfronta a varias persoas xogadoras entre si. O obxectivo do xogo é conseguir a maior combinación posible cunha serie de cartas, podendo existir varias combinacións ganadoras.

Artigo 63. Elementos materiais

Os elementos materiais son os seguintes:

1. Cartas ou naipes

Xógase cunha baralla das denominadas francesas de 52 cartas. O seu valor, ordenadas de maior a menor é: As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Non obstante, nas escaleiras o As pode utilizarse como carta menor por debaixo do 2 ou como carta maior por detrás do Rei (K).

2. Mesa de xogo

É de forma ovalada por un dos seus lados e cun lixeiro entrante no lado contrario destinado a acoller o/a crupier. A mesa ten unha serie de espazos ou departamentos separados e numerados a partir da dereita do/a crupier que leva o número 1. Cada departamento dará acollida a unha soa persoa xogadora sentada.

A mesa debe ter as seguintes aberturas ou rañuras: unha á dereita do/a crupier para as deducións en beneficio da casa chamada pozo ou cagnotte, e outra á esquerda para introducir as propinas que se satisfagan á súa vontade polas persoas xogadoras.

3. Beneficio

O beneficio do establecemento poderase obter elixindo unha das dúas opcións que se describen a continuación:

a) Será ata o 5% sobre o diñeiro existente en cada man e introducirase no pozo ou cagnotte deducíndoo antes de facer o pago ao xogador gañador de cada man. O beneficio fixarase, a criterio do establecemento, dentro do límite mencionado, anunciándoo ás persoas xogadoras antes do inicio da partida.

b) Unha porcentaxe que oscilará entre o 10 e 20% do máximo da mesa ou do resto, por sesión, segundo a modalidade de póker que se xogue. Enténdese por sesión, unha hora de xogo máis as dúas últimas mans.

A dirección de xogo do casino pode fixar previamente a duración de cada partida sempre que o faga público ás persoas xogadoras. No caso de que o casino non utilice esta facultade, a duración da partida ten que ser, como mínimo, a necesaria para que cada xogador/a que inicie a partida poida ter a man en dúas ocasións.

Artigo 64. *Elementos persoais*

Cada mesa de xogo terá permanentemente ao seu servizo un/unha crupier. A zona onde se desenvolve o xogo está controlada por un/unha xefe/a de sector ou equivalente e, ademais, pode haber un/unha cambista para diversas mesas. Cada sector poderá ter ata un máximo de catro mesas.

1. Xefe/a de sector ou equivalente

É o/a responsable do desenvolvemento correcto do xogo. Actúa como delegado da dirección do casino, correspóndelle resolver calquera conflito que se presente nas mesas de xogo e levará unha relación de persoas xogadoras que desexen ocupar as prazas que poidan quedar vacantes.

2. Crupier

Sen prexuízo das funcións que máis adiante se lle atribúen, terá encomendadas as seguintes: reconto, mestura e reparto das cartas ás persoas xogadoras; anuncio en voz alta das distintas fases do xogo e actuacións das persoas xogadoras; cálculo e ingreso do beneficio correspondente ao establecemento introducíndoo na rañura que para o dito fin existe na mesa; introdución das propinas na rañura da mesa destinada para tal efecto; control do xogo e vixilancia para que ningunha persoa xogadora aposte fóra de quenda; custodia e control da suma que constitúe o bote e o pagamento deste. Igualmente resolverá ás persoas xogadoras as dúbidas sobre as regras a aplicar en cada momento da partida e, no caso de que teña problemas con algunha persoa xogadora, débello comunicar ao/á xefe/a de sector ou equivalente.

3. Cambista

No caso de que a dirección o considere necesario, poderá haber unha persoa que atenderá ás distintas mesas e a súa función principal será cambiar diñeiro por fichas.

4. Xogadores/as

Fronte a cada un dos espazos ou departamentos da mesa de xogo, só se poderá sentar un/unha xogador/a. A superficie dos espazos poderá ser utilizada para depositar as fichas e manter, no seu caso, as cartas. Ó comezo da partida sortearanse os postos. Se a partida xa está iniciada, será o/a xefe/a de sector ou equivalente quen asignará o posto na mesa se hai praza libre. A petición propia, unha persoa xogadora pode descansar dúas xogadas ou mans sen perder o posto na mesa.

Está totalmente prohibido que un/unha xogador/a abandone a mesa de xogo deixando encargado a outro/a xogador/a que lle realice e iguale as apostas, pois cada xogador/a xoga por si mesmo e non se permiten as actuacións seguintes:

- a) Xogo por parellas nin sequera temporalmente.
- b) Xogarse o bote conxuntamente.
- c) Repartirse o bote voluntariamente.
- d) A connivencia entre persoas xogadoras.
- e) Mercar ou engadir fichas ao resto para aumentalo, unha vez que se iniciou a xogada.
- f) Prestarse diñeiro entre persoas xogadoras.
- g) Gardarse as fichas do seu resto.
- h) Retirar as cartas da mesa ou afastalas da vista do/a crupier e das demais persoas xogadoras.
- i) Facer comentarios entre a clientela sobre as xogadas no transcurso destas, así como ollar as cartas doutras persoas xogadoras, aínda que non estean xogando esa man.
- j) Intercambiar os postos entre persoas xogadoras, encargar o xogo a outras persoas ou facer apostas no nome dun/dunha xogador/a distinto.
- k) Influír ou criticar un xogador o xogo que realice outro. As persoas alleas ao xogo non poderán ollar o desenvolvemento da partida, salvo que se trate de persoal do casino debidamente autorizado.

Artigo 65. *Regras do xogo*

1. Combinacións posibles

As persoas xogadoras só poden facer uso das combinacións que se describen a continuación:

a) Escaleira real de cor: é a combinación formada polas cinco cartas correlativas máis altas dun mesmo pau (Ex.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣).

b) Escaleira de cor: é a combinación formada por cinco cartas correlativas dun mesmo pau, sen que esta coincida coas cartas máis altas (Ex.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣).

c) Póker: é a combinación de cinco cartas que contén catro cartas dun mesmo valor (Ex.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠).

d) Full: é a combinación de cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e outras dúas tamén distintas de igual valor (Ex.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦).

e) Cor: é a combinación formada por cinco cartas non correlativas dun mesmo pau (Ex.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠).

f) Escaleira: é a combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos paus (Ex.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣).

g) Trío: é a combinación formada por cinco cartas que contén tres cartas dun mesmo valor e as dúas restantes sen formar parella (Ex.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣).

h) Figuras: é a combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q ou J. Esta combinación só se utiliza nas variedades de póker cuberto (Ex.: K♠, K♥, Q♥, J♣, Q♣).

i) Dobre parella: é a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor e outras dúas do mesmo valor entre si pero distinto do das anteriores (Ex.: 9♠, 9♣, 5♥, 5♦, 4♣).

j) Parella: é a combinación de cinco cartas que contén dúas cartas do mesmo valor (Ex.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣).

k) Carta maior: cando unha xogada non ten ningunha das combinacións anteriores, gana o xogador que teña a carta maior.

Nas variantes de póker que se xoguen con menos de 52 cartas, a cor é máis importante que o full.

2. Empates

Cando dúas ou máis persoas xogadoras teñen a mesma xogada, gana a que teña a

combinación formada polas cartas de valor máis alto segundo as regras seguintes:

- a) Cando diversas persoas xogadoras teñen póker, gaña a que o ten de valor superior (exemplo: un póker de Reis supera a un de Damas).
- b) Cando diversas persoas xogadoras teñen full, gaña a que ten as tres cartas iguais de valor máis alto.
- c) Cando diversas persoas xogadoras teñen escaleira, de calquera tipo, gaña a que ten a carta do valor máis alto.
- d) Cando diversas persoas xogadoras teñen cor, gaña a que ten a carta de valor máis alto.
- e) Cando diversas persoas xogadoras teñen trío, gaña a que o ten formado polas cartas de valor máis alto.
- f) Cando diversas persoas xogadoras teñen figuras, gaña a que ten a parella máis alta, e se coincide, considérase a carta de valor máis alto.
- g) Cando diversas persoas xogadoras teñen dobre parella, gaña a que ten a parella formada polas cartas de valor máis alto: se coincide, considérase a segunda parella e, en último lugar, a carta que queda de valor máis alto.

Cando diversas persoas xogadoras teñen dobre parella, gaña a que a ten de valor máis alto e, se coincide, considérase a carta de valor máis alto das restantes.

Artigo 66. Mínimos e máximos das apostas.

As apostas das persoas xogadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro dos límites mínimos e máximos que teña autorizados o casino.

- a) Normas xerais sobre estes límites.

O mínimo e o máximo da mesa depende da modalidade de póker que se xogue. O mínimo pode variar entre o 20 e 40% do máximo e o "ante" (aposta inicial) será como máximo un 50% do mínimo da mesa.

Pódese xogar con tres límites diferentes:

- 1º. Split limit: o máximo da aposta está limitado pola metade do bote.
- 2º. Bote con límite: o máximo da aposta está limitado polo bote.
- 3º. Bote sen límite: non existe límite para a aposta máxima; o mínimo non pode ser nunca inferior ao autorizado, o cal deberá aparecer ostensiblemente visible na mesa.

- b) Normas especiais.

O/a director/a do casino, dentro dos límites autorizados, pode variar o límite das

apostas dunha mesa unha vez posta en funcionamento con anuncio previo ás persoas xogadoras.

Artigo 67. *Desenvolvemento do xogo*

É condición indispensable para que a partida poda comezar que haxa na mesa de xogo como mínimo catro persoas xogadoras, número que deberá manterse ao longo de toda a partida. No caso de que o número de persoas xogadoras baixe da citada cifra, suspenderase o desenvolvemento das partidas ata que haxa catro persoas xogadoras.

1. Reparto de cartas

Ao principio de cada partida o/a crupier debe sinalar claramente cunha peza redonda ("marca") quen ten a man, colocándoa diante do xogador. A man irá rotando no sentido contrario ás agullas do reloxo cada vez que proceda un novo reparto de cartas.

O/a crupier debe comprobar que están a totalidade das cartas que compoñen a baralla, barallalas polo menos 3 veces, de xeito que non sexas vistas polas persoas xogadoras, coa seguinte orde: mesturar (tipo Chemin de fer) – agrupar – barallar.

As cartas tamén poden ser baralladas por calquera xogador, pero o último barallado, na forma prevista no parágrafo anterior, sempre o realiza o/a crupier, que seguidamente ofrece as cartas ao xogador situado á esquerda da man para que proceda ao corte ou tala.

Se no momento de cortar queda ao descuberto algunha carta do mazo deberase volver a barallar.

Ao realizar o corte deberanse cumprir as seguintes condicións:

- a) Usar una soa man.
- b) A dirección do corte debe ser recta afastándose do corpo.
- c) A man libre non pode tocar a baralla ata que, despois do corte, os montóns de cartas se reúnan outra vez.
- d) A man libre non debe obstaculizar a vista ás persoas xogadoras de tal xeito que non poidan ver o procedemento de corte.

Unha vez que se realizou o corte, as persoas xogadoras que participan na xogada deben realizar previamente unha aposta denominada "ante" (aposta inicial) fixada polo casino. Acto seguido, o/a crupier reparte as cartas no sentido contrario ao das agullas do reloxo.

O/a crupier debe ter coidado ao dar as cartas de que non sexan vistas polas outras as persoas xogadoras. Por iso, ao repartilas, non pode levantalas senón deslízalas sobre a mesa.

2. Intervalos ou quendas de apostas

Acto seguido iníciase as apostas e o/a crupier vai indicando a quen lle corresponde apostar, segundo a variante do póker de que se trate. Tódalas apostas se reúnen nun lugar común chamado bote.

Ao chegar a quenda das apostas as persoas xogadoras teñen as seguintes opcións:

a) "Retirarse" e saír do xogo; para iso deben dar a coñecer a súa intención, cando sexa a súa quenda, poñendo as cartas enriba da mesa afastándoas o máis posible das cartas que se están usando no xogo. Neste caso o/a crupier retira as súas cartas, as cales non deben ser vistas por ninguén.

Cando un xogador se retira non pode participar no bote, renuncia a tódalas apostas que houberse realizado e non pode expresar ningunha opinión sobre o xogo nin mirar as cartas das outras persoas xogadoras .

b) "Pasar". Calquera xogador ao que lle chegou a quenda de apostar e decida non facelo, terá que dicir "paso" sempre e cando ningún xogador anterior realizase unha aposta durante ese intervalo de apostas. Calquera xogador que estea participando no xogo pode reservarse ata que algún das persoas xogadoras decida apostar. No devandito caso, para seguir participando no xogo ten que cubrila se así o desexa.

c) "Cubrir" a aposta metendo no bote o número suficiente de fichas para que o valor que representen as ditas fichas sexa igual á de calquera outro xogador, pero non superior.

d) "Subir" a aposta metendo no bote o número de fichas suficientes para cubrir a aposta e incluíndo algunhas fichas máis para superar a aposta. Isto dará lugar a que as persoas xogadoras, situados á súa dereita, realicen algunha das accións anteriormente descritas.

Dependendo da variedade de póker de círculo e, en cada intervalo de apostas, o número de veces que un xogador pode realizar unha subida pode estar limitado, pero no caso de que só existan dúas persoas xogadoras non hai límite ao número de veces.

Ao final das apostas, todas as persoas xogadoras que permanezan en xogo ("activas") deben ter posto o mesmo valor de fichas no bote, agás se o seu resto non chega ao valor total, xogando entón a parte proporcional.

Se ao rematar a quenda das apostas só hai un/unha xogador/a que realizou unha aposta e tódolos demais pasaron, gana automaticamente a man e lévase o bote sen necesidade de ensinar as súas cartas.

Antes de realizar a aposta, cada xogador/a pode reunir as súas fichas dentro do espazo da mesa que lle corresponde. Considérase que unha persoa xogadora realizou unha aposta cando traslada as fichas máis alá da liña que delimita o seu espazo ou, en situacións pouco claras, desde o momento en que o/a crupier introduce as fichas no bote e non houbo obxeccións por parte do xogador.

Un/unha xogador/a non pode realizar unha aposta, ver a reacción das demais persoas xogadoras e subir a aposta. As apostas deben realizarse dunha forma clara e inmediata, sen simular dúbidas respecto á dita xogada.

As persoas xogadoras que estean xogando a man deben falar soamente o estritamente necesario e, ademais, en cada intervalo de apostas, non poden realizalas como se tiveran a máxima combinación con intención de confundir e enganar ás demais persoas xogadoras. No caso de que algún das persoas xogadoras actuase da forma anteriormente descrita, seralle chamada a atención polo/a crupier e, se reincide, o xefe de sector decidirá sobre a súa participación ou continuación na partida.

As persoas xogadoras deben dispoñer do diñeiro suficiente en fichas para rematar a man. Se non o tiveran xogarán en proporción á cantidade apostada.

O/a crupier debe manter as cartas eliminadas e os descartes baixo control: ningunha persoa xogadora está autorizada a velos durante a partida. As demais cartas que ten o/a crupier para repartir deben estar xuntas e ordenadas durante todo o xogo salvo no momento do reparto.

O/a crupier debe manter a baralla nunha posición o máis horizontal posible, non realizar desprazamento con ela e a súa parte superior debe estar sempre á vista das persoas xogadoras. Cando non teña a baralla na man, debe protexela poñendo unha ficha do bote encima.

3. Pagamentos das combinacións ganadoras

Unha vez que as apostas foran igualadas no último intervalo de apostas, cada xogador/a que previamente non se retirase debe amosar as súas cartas de xeito que poida verse a combinación que ten para establecer a combinación gañadora.

A persoa xogadora que fixese a última aposta amosará as cartas en primeiro lugar e a continuación, e por quenda, as restantes persoas xogadoras comezando pola dereita do/a xogador/a que as descubrixe en primeiro lugar. Non é necesario que o/a xogador/a diga a combinación que ten ao amosar as cartas nin se terá en conta o que diga, sendo o/a crupier o que establece o valor das combinacións descubertas e indica que xogador/a é o/a que ten a combinación máis alta, corrixindo se fose necesario as combinacións anunciadas erroneamente polas persoas xogadoras.

Unha vez que todas as persoas xogadoras puideron ver as cartas da man gañadora, o/a crupier recollerá as cartas das combinacións perdedoras e a gañadora só será retirada cando o/a crupier lle entregue o bote.

No caso de que haxa combinacións do mesmo valor, tralas deducións regulamentarias, o/a crupier repartirá o bote entre as distintas persoas xogadoras que teñan a mesma combinación, en proporción aos seus respectivos restos.

Ningunha persoa xogadora pode influír ou criticar o xogo que realice a outra.

Non se permite que haxa persoas alleas ao xogo mirando o desenvolvemento da partida, salvo o persoal do casino debidamente autorizado.

As cartas que reparte o/a crupier durante a man, só se amosarán cando o/a crupier o indique ao final da xogada.

Soamente as persoas xogadoras poden ver as súas cartas cubertas e son responsables de que ninguén máis as vexa.

A dirección de xogo do casino pode fixar previamente a duración da partida, sempre que o anuncie ás persoas xogadoras. No caso de que o casino de xogo non faga uso desta facultade, a duración da partida ten que ser, como mínimo, a necesaria para que cada xogador/a que inicie a partida, poida ter a man en dúas ocasións.

Artigo 68. *Erros e infraccións no xogo*

1. Erros no reparto

En xeral, se durante o reparto das cartas se dá algún dos casos que máis abaixo se indican, considérase que houbo erro no reparto e todas as cartas son recollidas polo/a crupier que inicia a man de novo. Os casos que se teñen en conta son:

- a) Se as persoas xogadoras non reciben as cartas na orde normal establecida neste regulamento.
- b) Se un/unha xogador/a recibe menos cartas das debidas e non se pode corrixir o erro antes de comezar as apostas.
- c) Se un/unha xogador/a recibe máis cartas das debidas e non se pode corrixir o erro antes de comezar as apostas.
- d) Se ao comezar a man un/unha xogador/a recibe unha carta que non lle corresponde e se ten constancia de que a viu.
- e) Se hai máis dunha carta boca arriba na baralla.
- f) Se se descobre que falta unha ou máis cartas na baralla.
- g) Se se descobre que faltan cartas na baralla ou que esta é defectuosa.

2. Erros do/a crupier

- a) Se o/a crupier anuncia unha man de modo equivocado, considérase que as cartas falan por si mesmas e tense en conta a combinación de cartas existentes sobre a mesa.
- b) Se o/a crupier, no reparto das cartas, lle dá unha carta a unha persoa xogadora ausente, non se considera erro no reparto. No caso de que o xogador non chegue cando lle toca a súa quenda, retírase a súa man e deixa de xogar.
- c) Se o/a crupier, no reparto das cartas, lle dá unha carta a unha persoa xogadora que non vai xogar a man ou a un posto que se atope baleiro, non se considera un erro no reparto, senón que o/a crupier reparte as cartas normalmente, incluído o dito espazo

baleiro, e cando remate recolle as cartas.

3. Erros da persoa xogadora

a) A persoa xogadora debe tomar tódalas súas decisións con carácter inmediato co fin de non atrasar o desenvolvemento da partida; no caso contrario será advertida polo/a crupier.

b) Se unha persoa xogadora, ao apostar, mestura as súas cartas cos descartes, crendo que non foron máis persoas xogadoras a igualar a súa aposta, perde o bote, salvo que o/a crupier ou o/a xefe/a de sector poidan reconstruír a man sen lugar a dúbidas. Como norma xeral, débese intentar sempre reconstruír a man e, por conseguinte, xogar o bote.

c) Se unha persoa xogadora, para cubrir unha aposta, mete no bote un número insuficiente de fichas, non ten dereito a retiralas: só poderá engadir as precisas para igualar a aposta.

d) Se unha persoa xogadora mete no bote unha ficha por importe superior ao necesario, sen anunciar a subida da aposta, considérase que cobre só a aposta e devólveselle a cantidade que puxo de máis.

e) Se unha persoa xogadora por erro descobre as súas cartas, o xogo segue sendo válido.

f) Se unha persoa xogadora efectúa unha aposta fóra da súa quenda, considérase válida, pero cando chegue a súa quenda de apostas non pode subila.

g) Se unha ou varias persoas xogadoras, ao repartirse as cartas, non puxeron o «ante» no bote, considérase que a man é válida e deben poñer o «ante» se queren participar na man. No caso de que non sexa posible determinar quen son as persoas xogadoras que non puxeron a aposta inicial, xógase a man cun bote reducido.

h) Se unha persoa xogadora pon en contacto, voluntaria ou involuntariamente, as súas cartas coas doutro/a xogador/a, seralle anulada a súa man, así como a do outro/a xogador/a.

Se a unha persoa xogadora se lle pasa a quenda de apostar debe poñelo en coñecemento do/a crupier inmediatamente. O/a xefe/a de sector analizará a situación e tomará a decisión oportuna.

Artigo 69. *Variantes de póker de círculo*

As distintas variantes de póker de círculo responden aos principios expostos nos apartados precedentes deste título. Estas variantes de póker de círculo recollidas neste regulamento son as variantes de póker cuberto de 5 cartas con descarte e as cinco variantes de póker descuberto seguintes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em,

Five Stud Póker e Póker sintético.

As normas específicas de cada unha das variantes de póker citadas neste apartado recóllense nos artigos seguintes deste título e, en todo o non previsto de forma específica, regularanse polas normas xerais contidas nos artigos 49 a 55 deste regulamento.

Sección 13ª. Póker cuberto de cinco cartas con descarte

Artigo 70. Elementos do xogo

Dependendo do número de persoas xogadoras poderase xogarse con 52 ou 32 cartas.

Artigo 71. Desenvolvemento do xogo

Unha vez posto o «ante» ou aposta inicial polas persoas xogadoras que participan na xogada, reciben cinco cartas, todas cubertas, comezando o primeiro intervalo de apostas. A man e as demais persoas xogadoras poden actuar das seguintes formas:

a) «Abrir» o bote facendo unha aposta sempre e cando teña unha parella de iotas (J) ou unha combinación maior.

b) «Pasar», é dicir, non facer ningunha aposta nese momento, pero reservándose o dereito de cubrir ou subir a aposta posteriormente. Unha persoa xogadora pode pasar tendo ou non unha combinación tan boa como unha parella de lotas (J).

Se a persoa xogadora coa combinación maior pasa, a seguinte persoa xogadora á que lle toque falar pode abrir o bote ou pasar, e así sucesivamente. Unha vez que algunha das persoas xogadoras que participan na partida aposte, o bote está aberto e cada xogador/a, na súa quenda, poderá, a partir de entón, retirarse, cubrir ou subir a aposta.

Se todas as persoas xogadoras que participan na xogada pasan, prodúcese o que se chama unha «man en branco». O xogo continúa, realizándose outro «ante» e, neste caso, necesitarase polo menos unha parella de damas (Q) para abrir o bote. Se esa xogada fose novamente en branco, necesitarase polo menos unha parella de reis na seguinte; se esa partida fora novamente man en branco, o/a crupier seguirá repartindo cartas ata que algunha das persoas xogadoras poida abrir o xogo cunha parella de ases como mínimo.

Unha vez que foron igualadas todas as apostas, as persoas xogadoras que seguen na partida poden descartarse, comezando pola primeira que abriu o bote, dunha ou máis cartas cubertas, dicindo en voz alta o número das que quere descartarse. O/a crupier collerá un número de cartas equivalentes da parte superior da baralla e entregaraas á persoa xogadora de maneira que teña cinco.

Cada persoa xogadora, na súa quenda, recibe o número de cartas solicitadas antes de que a seguinte se descarte.

Un/unha xogador/a que non queira cambiar as súas cartas dise que «está servido/a» e debe dicilo ou dar un golpe enriba da mesa cando lle chegue a quenda de descartarse.

A persoa xogadora que abriu o bote pode descartarse dunha ou máis cartas das que lle permitiron facer a combinación para abrir. O seu descarte colocárase boca abaixo sobre o bote de tal maneira que ao rematar a xogada poida comprobarse que tiña a combinación mínima para abrir.

Se o/a crupier, ao repartir as cartas dos descartes, nota cando deu a penúltima que non vai ter suficientes para completalos, debe barallar xunto coa última carta tódalas que se descartasen previamente, pedir á persoa xogadora anterior á que ten que recibir a seguinte carta que corte e continuar co reparto co novo montón. Os descartes da persoa xogadora que abriu o bote e da persoa xogadora que ten que recibir as cartas non se incluírán se se mantiveron separadas e se poden identificar.

En calquera momento do descarte, e ata que chegue a quenda das apostas, calquera persoa xogadora pode solicitar que cada unha das demais diga o número de cartas das que se descartou.

Unha vez que se rematou o reparto, a persoa xogadora que abriu o bote debe pasar ou apostar. No caso de que a dita persoa xogadora se retirase, será o/a xogador/a que se atope na súa dereita o/a que ten a quenda; cada unha das demais persoas xogadoras, na súa quenda, pode retirarse, cubrir ou subir as apostas ata que estas sexan igualadas. Nese momento, amosaranse por quenda as cartas e a combinación máis alta gañará o bote.

Artigo 72. Erros e infraccións no xogo

1. Erros no reparto

a) Se unha persoa xogadora recibe demasiadas cartas e o indica antes de miralas, o/a crupier debe recoller as cartas adicionais e colocalas enriba da baralla. No caso de que a persoa xogadora vise algunha delas, considérase erro no reparto e reiniciarase a xogada.

b) Se unha persoa xogadora recibe menos cartas e o indica antes de miralas, o/a crupier debe darlle as necesarias para completar o número adecuado da parte superior da baralla. No caso de que a persoa xogadora vise algunha das ditas cartas, considerarase erro no reparto e reiniciarase a xogada.

c) Se a primeira carta que recibe unha persoa xogadora se dá boca arriba, considerarase erro no reparto e reiniciarase a xogada.

2. Erros do/a crupier

Se o/a crupier retira a baralla antes de rematar a xogada sen darse conta de que teñen

que repartirse máis cartas, deberá, se é posible, coller a parte superior da baralla e repartir as cartas que faltan. No caso contrario, deberá mesturar as cartas que non se usaron sen incluír as de descarte. A man deberá proceder de novo ao corte e o/a crupier deberá eliminar a primeira carta antes de empezar a repartir.

3. Erros da persoa xogadora

Se a persoa xogadora que abre o bote non pode demostrar que tiña a combinación necesaria para abrilo, considerarase que a xogada é «falsa».

Se unha xogada é falsa, a persoa xogadora que a cometera non pode gañar o bote. Deberase retirar cando se coñeza a irregularidade e calquera ficha que apostase permanecerá no bote. No caso de que se realizase a última aposta e esta non fose cuberta, as fichas apostadas permanecerán no bote para a seguinte partida. No caso de que exista algunha dúbida, será o/a xefe/a de sector quen decide en última instancia de acordo coa situación.

Sección 14ª. Póker descuberto na variante Seven Stud Póker

Artigo 73. Denominación

O obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible con sete cartas, tendo en conta que das ditas cartas só cinco teñen valor ao descubrir a xogada.

Artigo 74. Mínimos e máximos das apostas

Os límites máximos das apostas en cada intervalo, quenda ou rolda de apostas en función do bote poden ser:

1. Split Limit: nos dous primeiros intervalos de apostas xógase co límite máis baixo e nos tres seguintes co límite máis alto. No caso de que as dúas primeiras cartas descubertas sexan unha parella, xogase co límite máis alto.

2. Bote Limitado: nos dous últimos intervalos de apostas o límite ten os seguintes valores:

Igual á metade do bote que existe ao dar a sexta carta.

Igual ao bote que existe ao dar a sétima carta.

En cada intervalo de apostas cada persoa xogadora pode subir a súa aposta como máximo tres veces e de acordo cos límites establecidos para cada intervalo.

Artigo 75. Desenvolvemento do xogo

O/a crupier reparte tres cartas, unha por unha, a cada unha das persoas xogadoras, as dúas primeiras cubertas e a terceira descuberta.

Acto seguido iníciase o primeiro intervalo de apostas, o cal é indicado polo/a crupier ás persoas xogadoras mediante a frase «fagan as súas apostas». Empeza a falar o/a xogador/a que teña a carta máis baixa de entre as destapadas; non poderá pasar nin retirarse. No caso de igualdade, falará o/a máis próximo/a pola dereita á man.

O segundo intervalo de apostas ten lugar cando rematou de repartirse a cuarta carta e cada persoa xogadora ten dúas cartas cubertas e dúas descubertas. O/a xogador/a coa combinación de cartas máis alta ou, no seu defecto, coa carta máis alta, é o/a que abre este segundo intervalo de apostas, no que pode pasar permanecendo no xogo (check) ou apostar (bet), e en ningún caso pode retirarse do xogo.

Se ao rematar este segundo intervalo de apostas só hai unha persoa xogadora que realizou unha aposta e todas as demais pasaron, gana automaticamente a man e lévase o bote.

Ao finalizar o segundo intervalo de aposta, dáselles unha carta descuberta ás persoas xogadoras que non pasasen.

O terceiro e cuarto intervalo de apostas realízanse como o segundo.

O quinto intervalo de apostas é o último e é anunciado polo/a crupier coas palabras «última carta», entregando a cada xogador/a que permaneza na partida unha carta cuberta. No caso de igualdade, falará o/a máis próximo/a pola dereita á man.

Despois de que o/a crupier dá as tres primeiras cartas, e en cada un dos tres repartos seguintes, separárase unha carta, ata un total de catro, que deberán quedar apartadas das do descarte (cartas mortas). Estas cartas poderanse usar soamente nos seguintes casos:

- a) Cando o/a crupier, ao dar a sétima carta, omita a quenda dunha persoa xogadora, daráselle a primeira «carta morta», sempre que as cartas das demais persoas xogadoras fosen vistas. O/a xogador/a recibiráa cando o/a crupier terminase de dar as demais ás persoas xogadoras, é dicir, será o último en recibir a carta. O obxectivo desta regra é manter a secuencia das cartas da baralla para as demais persoas xogadoras.
- b) Cando un/unha crupier, ao repartir a sétima carta, advierta que non dispón de suficientes para rematar este intervalo, usa as ditas «cartas mortas», mesturándoas coas que aínda non se repartiran, co fin de completar a xogada.
- c) Cando non haxa cartas suficientes para completar a sétima rolda, e tendo en conta tanto os descartes realizados como as «cartas mortas», o/a crupier sacará unha das que queden por repartir, colocaráa no centro da mesa e será a sétima carta para todas as persoas xogadoras (carta común).

Artigo 76. Erros e infraccións no xogo

1. Erros no reparto

a) Se ao repartir as dúas primeiras cartas (hole cards), algunha delas queda ao descuberto, pódense dar dous casos:

1º Que unha delas quede ao descuberto. Neste caso, esa carta será a carta descuberta e o/a xogador/a recibe a terceira carta, que debería ser cuberta.

2º Que as dúas queden descubertas e, neste caso, devolveráselle a aposta inicial.

b) Se ao repartir a sétima carta esta é dada erroneamente, o/a crupier preguntará á persoa xogadora e, de acordo coa súa resposta, aplicaranse os seguintes criterios:

1º Se, a pesar do erro, quere seguir xogando, a carta cubrírase e o xogo continuará normalmente.

2º Se non desexa seguir xogando, non tomará parte no último intervalo de apostas e xogará só coas apostas realizadas ata ese momento. As demais persoas xogadoras seguirán xogando e apostarán o intervalo correspondente de apostas, formándose un bote á parte (side pot) no que o/a xogador/a que non quixo seguir xogando non tomará parte.

2. Erros do/a crupier

a) Se no reparto da sétima carta o/a crupier, por erro, a dá descuberta e só quedan dúas persoas xogadoras na partida, non se poderán subir as apostas e procederase directamente ao descubrimento das cartas (showdown).

b) Se o/a crupier empeza a distribuír as cartas sen que finalizasen as apostas, deberá manter a dita carta sobre a mesa ata que finalicen aquelas e logo retirar, ademais da dita carta, tantas cartas como persoas xogadoras se manteñan en xogo (burnt cards). As ditas cartas cubertas poñeranse nun lugar separado dos descartes.

3. Erros da persoa xogadora

Se un/unha xogador/a por erro descobre as súas cartas cubertas (hole cards), deberá volver a cubrilas, pois o xogo segue sendo válido e a seguinte carta non se lle dará cuberta.

Sección 15ª. Póker descuberto na variante Omaha

Artigo 77. Denominación

É unha variante do Seven Stud Póker que se xoga con 52 cartas, sendo o obxectivo do xogo alcanzar a maior combinación posible elixindo dúas das catro cartas que ten a persoa xogadora na man e tres das cinco cartas que son comúns a todas as persoas xogadoras e que están sobre a mesa.

Artigo 78. *Desenvolvemento do xogo*

Unha vez que todas as persoas xogadoras que queren participar na xogada puxeron en «ante», o/a crupier dá catro cartas cubertas ás persoas xogadoras, unha por unha. Acto seguido iníciase o primeiro intervalo de apostas.

Unha vez finalizado o intervalo de apostas, separa unha carta (carta queimada) «burnt card», que non se mestura cos descartes e non é vista polas demais persoas xogadoras, e coloca tres cartas descubertas no centro da mesa, iniciándose así o segundo intervalo de apostas.

Ao finalizar o intervalo de apostas, retírase unha nova carta e colócase outra carta descuberta ao lado das anteriores sobre a mesa, comenzando así o terceiro intervalo de apostas.

Cando se rematan as apostas, retírase unha carta e colócase outra carta descuberta sobre a mesa, ao lado da última, iniciándose así o cuarto e último intervalo de apostas.

Sección 16ª. Póker descuberto na variante Hold'em

Artigo 79. *Denominación*

É unha variante do Seven Stud Póker na que o obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible, elixindo calquera das sete cartas de que se dispón en cada xogada.

Artigo 80. *Desenvolvemento do xogo*

A única diferenza que existe coa variante de póker Omaha é que, en lugar de dar o/a crupier as catro cartas ao inicio da partida, só da ás persoas xogadoras dúas cartas ás persoas xogadoras.

Sección 17ª. Póker descuberto na variante Five Stud Póker

Artigo 81. *Denominación*

É unha variante do Seven Stud Póker e o obxectivo do xogo é alcanzar a maior combinación posible entre as cinco cartas de que dispón cada unha das persoas xogadoras.

Artigo 82. *Elementos do xogo*

Xógase con 32 cartas en lugar de 52. Desas 52 cartas da baralla só se escollen as seguintes: As, Rei (K), Dama (Q), lota (J), 10, 9, 8 e 7.

Artigo 83. *Desenvolvemento do xogo*

O/a crupier dá unha carta cuberta a cada unha das persoas xogadoras en lugar de dúas e unha descuberta, co que empeza o primeiro intervalo de apostas.

Ao remate de cada intervalo de apostas, o/a crupier dá unha nova carta descuberta a cada xogador/a, empezando o seguinte intervalo de apostas, e así sucesivamente ata o cuarto e derradeiro intervalo de apostas.

Nesta variante, a persoa xogadora coa combinación máis alta é a que inicia as apostas.

Sección 18ª. Póker descuberto na variante de póker sintético

Artigo 84. *Denominación*

É unha variante do póker de círculo. O obxectivo do xogo é conseguir a combinación de cartas do valor máis alto posible, mediante a utilización de cinco cartas: dúas repartidas polo/a crupier a cada persoa xogadora e tres das cinco cartas comúns que o/a crupier aliña sobre a mesa de xogo, e que deberán ter sido extraídas unha a unha do mazo.

Artigo 85. *Elementos do xogo*

Xógase con 28 cartas en lugar das 52 cartas que ten a baralla inglesa completa e só se utilizan o As, Rei (K), Dama (Q), Iota (J), 10, 9 e 8 de cada pau, segundo o seu valor e orde de importancia. O as pódese utilizar como carta máis pequena diante do 8 ou como carta máis alta despois do Rei (K).

Artigo 86. *Máximos e mínimos das apostas*

O casino fixará para cada mesa a contía das apostas de acordo coa banda de flutuación que teña autorizada polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. Os máximos e mínimos fixados deberán estar á vista do público.

Artigo 87. *Desenvolvemento do xogo*

Unha vez que todas as persoas xogadoras colocaron a aposta denominada «ante» sinalada polo casino, o/a crupier reparte dúas cartas cubertas a cada xogador/a e descobre a primeira das cinco cartas comúns.

A partir deste momento, comeza a primeira quenda de apostas polo/a xogador/a que ten a man; unha vez feitas as apostas, descobre a segunda carta. Seguidamente comeza a segunda quenda de apostas, que é aberta polo/a xogador/a que fai a aposta máis alta, e así sucesivamente ata que descobre a quinta e última carta e empeza a última quenda de apostas.

Artigo 88. *Erros e infraccións no xogo*

1. Erros no reparto

Se durante o reparto das cartas se produce algún dos casos seguintes, todas as cartas deberán ser recollidas polo/a crupier, quen deberá iniciar de novo o reparto de cartas:

- a) Se as persoas xogadoras non reciben as cartas na orde establecida.
- b) Se un/unha xogador/a recibe máis ou menos das dúas cartas que lle corresponden.
- c) Se aparece algunha carta descuberta.

2. Erros do/a crupier

a) Se o/a crupier descobre máis dunha carta das cinco comúns en cada intervalo de apostas, considerarase válida a primeira e substituiranse as outras por cartas da baralla que non se usasen e, no caso de non haber suficientes, considerarase anulada a man.

b) Se o/a crupier descobre unha carta das cinco comúns antes de que finalizase a quenda de apostas, esta carta considerarase nula e substituirase por outra nova das que quedan na baralla.

Sección 19ª. Ruleta da fortuna

Artigo 89. *Denominación*

A ruleta da fortuna é un xogo de azar, dos denominados de contrapartida, no que os/as participantes xogan contra o establecemento organizador, dependendo a posibilidade de gañar do movemento dunha roda que xira.

Artigo 90. *Elementos materiais*

A ruleta da fortuna practícase nunha mesa na que van debuxadas as series das apostas. A ruleta, de madeira ou similar, ten un diámetro de aproximadamente 150 cm e vai montada nun poste que asemade vai apoiada nunha sólida base. Ten cincuenta e catro divisións metálicas (celas); cada unha leva debuxado un símbolo que corresponde a unha postura.

A mesa está dividida nun determinado número de casas, que corresponden ás diversas combinacións posibles. A persoa xogadora pode elixir entre as seguintes combinacións: 24, 15, 7, 4, 2, jocker vermello e jocker negro.

A mesa disporá dunha caixa para o efectivo e unha caixa para as propinas.

Artigo 91. *Elementos persoais*

O persoal afecto é o seguinte:

- a) O/a xefe/a de mesa, que é o/a que a dirixe. Poderá haber un/unha xefe/a de mesa por cada catro mesas.
- b) Haberá un/unha crupier encargado/a de facer xirar a roda, efectuar os pagamentos e retirar as apostas perdedoras.
- c) Persoas xogadoras. En cada partida poden participar un número indeterminado de persoas xogadoras.

Artigo 92. *Regras do xogo*

1. Combinacións posibles.

Pódese apostar a 24 posicións, en cuxo caso págaselles ás persoas gañadoras 1 a 1; apostar a 15 posicións, pagando 2 a 1; a 7 posicións pagando 5 a 1; a 4 posicións, pagando 10 a 1; a 2 posicións pagando 20 a 1; e a jocker vermello e a jocker negro págase 45 a 1.

2. Máximo e mínimo de apostas.

O máximo e mínimo das apostas vén fixado na autorización emitida polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

3. Funcionamento do xogo.

As apostas realízanse as persoas xogadoras a partir do momento en que o/a crupier anuncia «Fagan as súas apostas». Estas son colocadas, en forma de fichas, nunha das casas da mesa escollida pola persoa xogadora.

A continuación, o/a crupier fai xirar a roda, dando numerosas voltas antes de pararse. Cando a roda vaia perdendo forza no seu xiro, o/a crupier anunciará «Non vai máis». Desde ese momento toda aposta depositada tras este aviso é rexeitada e o/a crupier devólvelle a ficha á persoa apostante tardía. Unha vez que a roda queda inmovilizada nunha casa, o/a crupier anunciará o resultado, dicindo en voz alta a posición gañadora.

Daquela o/a crupier recollerá todas as apostas perdedoras, deixando sobre a mesa as apostas gañadoras, ás que el/ela engadirá a ganancia. A persoa xogadora que gañe recupera, en todos os casos, a súa aposta e poderá retirala do xogo.

CAPÍTULO II

Xogo do bingo

Artigo 93. *Definición*

O xogo do bingo é un xogo de azar consistente na extracción de bólas con distintas numeracións depositadas nun bombo ou máquina mecánica, ou ben na xeración en soporte electrónico ou virtual dun número indeterminado de bólas, ata completar todas e cada unha das combinacións gañadoras establecidas, con dereito a premio, a medida que os números van sendo extraídos, xerados e anunciados. Conseguirán o premio os xogadores ou as xogadoras que antes consigan completar os números que compoñen a combinación gañadora.

O xogo do bingo, na súa forma tradicional realizada por medios presenciais, xógase con 90 números, do 1 ao 90, ambos inclusive. As persoas xogadoras teñen como unidade de xogo cartóns integrados por quince números distintos entre si, distribuídos en tres liñas horizontais de cinco números cada unha e en nove columnas verticais, en calquera das cales pode haber tres, dous ou un número, pero sen que nunca haxa unha columna sen número.

Nas restantes modalidades do xogo do bingo, sexa cal for a súa canle de explotación, poderá xogarse con máis ou menos de 90 números, distintos dos comprendidos entre o 1 e o 90, e con combinacións de composición diferentes ás utilizadas no sistema tradicional en canto ao número de combinacións gañadoras e aos números ou figuras que as integren, de conformidade co programa de xogo que se autorice.

Artigo 94. *Modalidades*

1. O xogo do bingo poderá practicarse conforme as seguintes modalidades:

- a) Modalidade do xogo do bingo tradicional.
- b) Modalidade do xogo do bingo interconexionado.
- c) Modalidade do xogo do bingo simultáneo.
- d) Modalidade do xogo do bingo electrónico.

Artigo 95. *O bingo tradicional*

O bingo tradicional é a modalidade do xogo do bingo desenvolvida nun único establecemento, con cartóns físicos, que serán subministrados por medios telemáticos pola consellería competente en materia de facenda, e que polo menos en parte se realice con soportes materiais ou persoais.

Artigo 96. *O bingo interconexionado*

O bingo interconexionado é unha modalidade do xogo do bingo baseada no formato do bingo tradicional, sempre que concorran no seu desenvolvemento dous ou máis establecementos de forma coordinada, e que consiste na obtención dun premio adicional polas persoas xogadoras que resulten premiadas co bingo tradicional. Non obstante, para a obtención do citado premio adicional deberá cantarse bingo coa bola de orde igual ou inferior á que se estableza mediante orde da consellería competente en materia de xogo. Cando o importe detraído alcance a cantidade fixada como máxima, procederase a aumentar o número de orde da referida bola coa periodicidade

e no número de bolas que se estableza mediante orde da consellería competente en materia de xogo.

A cantidade que se distribuirá no premio adicional do bingo interconexionado será a resultante de detraer a cantidade calculada de conformidade co que se estableza mediante orde da consellería competente en materia de xogo.

O importe do premio será como máximo de 30.000 €, polo que, alcanzado ese límite, as detraccións se destinarán, na súa totalidade, ao premio do bingo tradicional.

Artigo 97. *O bingo simultáneo*

O bingo simultáneo é unha modalidade do xogo do bingo, baseada na realización simultánea do xogo do bingo tradicional entre varios establecementos, en formato de unidade de xogo para todos eles.

O número de partidas e a hora de celebración destas será a que se concrete na norma de desenvolvemento e farase coincidir nas horas que determine a xestora do sistema.

Esta modalidade desenvolverase conforme as normas xerais que rexen o bingo tradicional, coas seguintes especificidades:

a) Consiste na celebración dunha partida de bingo tradicional de forma simultánea por todas as persoas xogadoras presentes nas diferentes salas que estean adheridas ao sistema e en conexión entre si e unha unidade central do proceso de datos ou central operativa.

b) Ten como base os cartóns de bingo, mediante series especiais, o suficientemente amplas para asegurar que todas as persoas xogadoras poidan xogar, sen que existan cartóns repetidos. O valor facial dos cartóns correspondentes a esta modalidade será o que se determine mediante orde da consellería competente en materia de xogo.

c) O sorteo poderase celebrar tanto nunha central operativa como en calquera das salas adheridas ao sistema e en cada sala recibírase a información do xogo e das diferentes extraccións a través de imaxe de vídeo remitida pola central operativa. Desta forma, o establecemento que queira participar deberá dispor dun sistema informático conectado á dita central operativa que permita enviar ás salas os datos relativos ao desenvolvemento da partida e recibir daquela información consolidada e de control. Ademais, os establecementos estarán dotados dun sistema de reprodución de imaxe de televisión que permita reproducir as extraccións realizadas polo sistema de produción do sorteo e que deberá estar conectado ao circuíto pechado de televisión da sala.

Artigo 98. *O bingo electrónico*

O bingo electrónico é unha modalidade do xogo do bingo realizada e xestionada integramente en soporte electrónico, que se desenvolve con independencia da

modalidade tradicional, nun establecemento ou en varios de forma simultánea, a través de terminais de autoservizo.

A práctica da modalidade do bingo electrónico deberá realizarse, salvo que a súa práctica se realice en momentos diferentes ao bingo tradicional, en dependencias diferenciadas do establecemento que reúnan especiais condicións de illamento acústico que permitan a súa compatibilidade.

Ten como base cartóns electrónicos, os cales deben ser adquiridos polas persoas xogadoras mediante a correspondente tarxeta prepagamento. Nestes cartóns irán plasmándose as diferentes extraccións de bolas que se van producindo no desenvolvemento da partida, os cales deberán identificarse en canto a serie, número, valor e código de seguridade.

Estes cartóns electrónicos mostraranse nos terminais informáticos de xogo debidamente homologados pola consellería competente en materia de xogo. Os cartóns electrónicos, así como os programas informáticos que os xeren, deberán cumprir as especificacións técnicas e requisitos, así como as exixencias de control e seguridade que determine a consellería competente en materia de facenda. A consellería competente en materia de xogo establecerá mediante orde a forma de rexistro das operacións e o valor facial dos cartóns.

Artigo 99. *Elementos materiais*

Para o desenvolvemento do xogo do bingo serán necesarios os seguintes elementos:

a) Cartóns

O xogo do bingo tradicional só poderá practicarse cos cartóns físicos autorizados e homologados pola consellería competente en materia de xogo e expedidos pola consellería competente en materia de facenda. Entenderase por cartón físico a unidade en soporte material ou virtual en que a persoa xogadora irá marcando as diferentes extraccións de bolas en cada partida. Cada cartón deberá ser identificado en canto ao seu número, serie a que pertence, número de orde dentro desta e número de cartóns de que consta a serie, valor e distribución porcentual de premios. Cada cartón será válido unicamente para unha partida. O valor facial destes cartóns será de 1, 1.5, 2, 3, 4 e 6 euros.

b) Aparello de extracción de bólas.

O aparello extractor de bólas, cos seus mecanismos accesorios, poderá ser de bombo ou pneumático e deberá estar previamente homologado.

c) Bólas de xogo.

O xogo de bólas estará composto por noventa unidades, tendo cada unha delas inscrito na súa superficie, de xeito indeleble, o correspondente número, que deberá ser

perfectamente visible a través dos aparellos receptores de televisión. Só poderán empregarse bólas previamente homologadas e, no caso de aparellos de extracción pneumáticos, cada xogo de bólas deberá ser substituído coa menor deterioración en calquera das bólas que o compoñen e, en todo caso, cada dúas mil partidas como máximo.

d) Instalación de son e circuío pechado de televisión.

A sala deberá estar dotada dunha instalación de son que garanta a perfecta audición en toda a sala por parte das persoas xogadoras.

Será obrigatoria, así mesmo, a existencia dun circuío pechado de televisión que garanta o coñecemento polas persoas xogadoras das bólas que vaian sendo extraídas durante a partida; para iso a cámara enfocará permanentemente o lugar de saída daquelas e a imaxe será emitida polos distintos monitores distribuídos na sala en número suficiente para asegurar a perfecta visibilidade por todas as persoas xogadoras.

e) Pantallas informativas.

Existirán igualmente unha ou varias pantallas ou paneis onde se irán recollendo os números a medida que vaian sendo extraídos e cantados e onde se indicarán o número de cartóns vendidos, a contía dos premios de liña, bingo ordinario, a prima que se obtén en cada partida e o número máximo de extraccións ata a que se pode obter o premio da prima.

f) Máquinas auxiliares de xogo

Para a práctica do xogo do bingo as persoas xogadoras poderán empregar, como material auxiliar, máquinas automáticas que conectadas á mesa de control e sen interferencias no seu funcionamento recollan os datos da partida. As máquinas automáticas empregadas deberán estar homologadas e para a súa instalación deberán estar amparadas pola autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. O número máximo de cartóns que poden xogarse nunha partida por cada máquina e xogador será de quince conxuntos. O emprego das máquinas automáticas non eximirán da obriga de marcar no cartón premiado, no seu caso, os números que fosen cantados.

Artigo 100. *Elementos persoais*

1. As categorías profesionais establecidas para as salas de bingo son as seguintes:

Categoría A: xefes/as de Sala.

Categoría B: xefes/as de Mesa-Caixeiros/as.

Categoría C: locutores/as-vendedores/as e responsables de Admisión-Control.

2. Establécese a mobilidade funcional entre categorías para o desempeño transitorio

de funcións.

3. As funcións esenciais características de cada posto de traballo son:

a) Xefe/a de Sala: exercerá a dirección e control xerais da sala de bingo, adoptando as decisións relativas á marcha das distintas operacións, de acordo coas normas técnicas do xogo previstas neste regulamento. Terá ó seu cargo o coidado e funcionamento de todos os aparellos, instalacións e servizos da sala, así como o control da supervisión dos libros obrigatorios, en especial a contabilidade específica do xogo. Será, igualmente, responsable do mantemento da orde na sala, prevendo a súa alteración e restablecéndoo cando fose necesario, podendo, a tal fin, esixir o abandono da sala ás persoas que produzan perturbacións ou participen no xogo de maneira irregular.

O/a xefe/a de Sala poderá adscribir ao persoal a diferentes postos de traballo, de acordo coas normas previstas neste regulamento, exercendo a súa dirección efectiva na sala.

Así mesmo, ostentará a representación da empresa titular da sala, tanto fronte ás persoas xogadoras como ante a autoridade competente, a non ser que a dita representación estea atribuída a outra persoa e este se atope na sala.

b) Xefe/a de Mesa-Caixeiro/a: será persoalmente responsable da comprobación dos cartóns, bólas e premios, así como da supervisión dos libros específicos do xogo, determinando en cada xogada o número de cartóns vendidos e os importes destinados a premios, informando diso ás persoas xogadoras. Terá no seu poder os cartóns e entregarállos ás persoas vendedoras, así como as cantidades correspondentes a premios, recadando igualmente o diñeiro obtido na venda de cada xogada dos vendedores/as.

c) Locutor/a-Vendedor/a: realizará a venda directa dos cartóns e a recadación do seu importe, que entregará xunto cos cartóns sobrantes á persoa que ostente a xefatura da Mesa-Caixeira. Manexará a máquina extractora de bólas, anunciando o número de bólas segundo a súa orde de extracción e poderá entregar ás persoas xogadoras o importe dos premios.

4. As funcións atribuídas por este regulamento ao persoal das salas de bingo ten carácter simplemente enunciativo, podendo realizar outras non especificamente mencionadas.

5. O persoal ao servizo da sala de bingo non poderá consumir bebidas alcólicas durante as horas de servizo.

6. As salas de bingo deberán ter contratado un cadro de persoal mínimo que, segundo a súa categoría, deberá constar das seguintes persoas:

- a) Salas de 3ª categoría: sete persoas.
- b) Salas de 2ª categoría: dez persoas.
- c) Salas de 1ª categoría: catorce persoas.

d) Salas de categoría especial: vinte persoas.

7. As gratificacións que as persoas xogadoras entreguen serán depositadas nunha caixa hermética, dotada de rañura, que se situará durante a celebración das partidas en lugar visible da mesa.

A custodia da caixa será responsabilidade do propio persoal ao servizo da sala.

Rematado o horario de xogo, contarase o contido da caixa anotando a contía nun libro normalizado e dilixenciado pola Administración que levarán para o efecto, no que se expresará a data do reconto e a cantidade recadada, así como o D.N.I. e a sinatura da persoa que efectúe o reconto. Da veracidade dos datos reflectidos, así como da custodia dos fondos, serán responsables unha ou varias persoas do persoal elixidas entre eles e, no seu defecto, a totalidade do cadro de persoal.

O reparto das citadas gratificacións farase de acordo cos criterios establecidos polo propio persoal.

A empresa titular da sala de bingo poderá acordar temporal ou definitivamente a non admisión de gratificacións, e neste caso advertirase este extremo mediante anuncios colocados na sala.

Artigo 101. *Regras de xogo*

1. Antes de iniciarse cada sesión deberase comprobar o correcto funcionamento de todo o material e instalacións de xogo que deban utilizarse; acto seguido procederase ao reconto das bólas e á súa introdución no aparello extractor, podendo as persoas xogadoras que así o desexen inspeccionar ámbalas dúas operacións.

2. Realizadas as actuacións referidas no parágrafo anterior, anunciarase a serie ou series de cartóns postos á venda, o número de cartóns desta e o valor facial de cada cartón.

3. A continuación iniciarase a venda dos cartóns, os cales se venderán correlativamente segundo o número de orde destes dentro de cada serie, comezando en cada partida co número un de cada serie, se esta se inicia, ou co número seguinte ao último vendido en calquera partida anterior, se esta se efectuase o mesmo día ou outro anterior. Os cartóns defectuosos retiraranse ben por series completas ou illadamente, reflectíndose neste último caso no libro de actas como cartón non vendido.

4. Se o número de cartóns da serie posta á venda, comece esta ou non polo número un da dita serie, fose insuficiente para atender a demanda das persoas xogadoras, poderán poñerse á venda para a mesma partida cartóns dunha nova serie, sempre que se cumpran os seguintes requisitos:

a) A segunda serie que se vaia empregar con carácter complementario deberá ser do mesmo valor facial que a primeira.

b) A venda da segunda serie terá que comezar ou ben polo número un desta ou polo seguinte ao último número vendido da serie anterior.

c) Os cartóns da segunda serie poderán venderse ata o límite máximo do cartón da primeira serie coa cal se iniciou a venda, de tal xeito que en ningún caso se poderán vender dous cartóns iguais na mesma partida.

5. A venda de cartóns só se poderá realizar dentro da sala onde se desenvolva o xogo, non podendo ningunha persoa xogadora reter os cartóns correspondentes á partida anterior, que deberán quedar á disposición do persoal empregado da sala.

6. Os cartóns deben ser pagados en efectivo polas persoas que xoguen, e queda prohibida a súa entrega á conta ou o seu aboamento mediante cheques ou calquera outro medio de pagamento, salvo o disposto nos parágrafos seguintes, así como a práctica de operacións de concesión de préstamo ou crédito.

7. Conforme ás normas que dite a consellería competente en materia de xogo poderá autorizarse calquera medio de pagamento electrónico, sempre que o resultado das operacións realizadas non supoña operación de préstamo ou crédito entre a empresa titular do establecemento e a persoa usuaria. Así mesmo, poderase autorizar por parte do organismo competente a expedición exclusiva para as salas de bingo de soportes ou tarxetas electrónicas de pre-pagamento e reintegro, que se deberán cambiar dentro das dependencias destes establecementos.

8. Pola compra e tenza dos cartóns as persoas xogadoras adquiren o dereito a que se desenvolva a partida de acordo coas normas contidas no presente regulamento e normas concordantes e, se for o caso, ao pagamento dos premios establecidos ou, cando proceda, á devolución dos importes pagados polos cartóns.

9. O diñeiro obtido pola venda de cartóns e destinado a premios quedará en poder e baixo a custodia do/a xefe/a de mesa-caixeiro/a e afecto ao pagamento destes dentro da propia sala, da cal non poderá ser retirado.

10. Finalizada a venda dos cartóns, o/a xefe/a de mesa-caixeiro/a procederá á recollida dos cartóns sobrantes e, unha vez realizados os cálculos pertinentes, anunciará:

a) O total de cartóns vendidos da serie ou series correspondentes, utilizando a seguinte fórmula: «cartóns vendidos ... da serie... do número ... ao ... e da serie ... (de ser o caso), do número ... ao ...».

b) O importe dos premios de liña, bingo ordinario e prima.

c) O número máximo de extraccións para obter o premio da prima segundo o disposto no artigo 224 deste regulamento.

Así mesmo, expoñerase nos paneis ou pantallas informativas o número de cartóns vendidos, premios de liña, bingo ordinario e prima, e o número máximo de extraccións

ata a que pode obterse o premio da prima.

11. Verificado o anterior, o/a xefe/a de mesa-caixeiro/a anunciará o comezo da partida, e desde ese momento ata a súa finalización, non se permitirá a entrada de novas persoas xogadoras ou visitantes á sala onde se realice o xogo.

12. A partir do anuncio do comezo da partida iranse extraendo sucesivamente as bólas, e os seus números anunciaranse a través dos altosfalantes e amosaranse pola súa orde de saída nunha pantalla ou paneis facilmente lexibles polas persoas xogadoras, debendo efectuarse as extraccións e lecturas das bólas a un ritmo adecuado para que todas as persoas xogadoras poidan seguirlas e anotalas nos seus cartóns e dispoñerse o necesario para que quede constancia, en cada partida e ata a partida seguinte, da orde de saída de bólas.

13. Os números dos cartóns deberán ser marcados polas persoas xogadoras a medida que as correspondentes bólas sexan extraídas e anunciadas. A marca deberá de efectuarse de maneira indeleble mediante o trazo de calquera símbolo que permita identificar inequivocamente o número marcado, non sendo válidos, para os efectos do premio, aqueles cartóns que a súa marca non permita identificar claramente o número nin aqueles nos que os números impresos foran subliñados ou manipulados graficamente en calquera xeito ou se marcaran mediante o emprego de lapis ou outro medio susceptible de ser borrado facilmente.

14. O xogo interromperase cando algún xogador/a cante a xogada de liña ou bingo en voz alta. Acto seguido entregará o cartón ao/á Xefe/a de Mesa-Caixaero/a, procedendo este/a á súa comprobación, mentres, para información das persoas xogadoras, se expón o cartón matriz no circuíto de monitores ou calquera outro medio electrónico ou mecánico homologado. Esta operación repetirase con todos aqueles cartóns cantados.

Se da comprobación efectuada resultasen erros, manipulacións ou inexactitudes nalgún dos números do cartón, o xogo retomarase ata que se produza unha persoa gañadora; cando a liña cantada sexa correcta o xogo continuará ata que sexa cantado o bingo e, no caso de ser a verificación deste positiva, darase por finalizada a partida, procedéndose ao pago do importe dos premios.

15. Comprobada a existencia dalgún cartón premiado, o/a Xefe/a de Mesa-Caixaero/a preguntará se existe algunha outra combinación gañadora coas voces «¿Algunha liña máis?» ou «¿Algún bingo máis?», segundo proceda, deixando un prazo de tempo prudencial antes de dar a orde de retomar a partida ou dala por finalizada, segundo o caso.

16. Finalizada cada partida, os cartóns usados deberán ser recollidos e, tralas comprobacións previas oportunas, destruídos antes da sesión seguinte. Exceptúanse de tal destrución os cartóns premiados, os cales se conservarán xunto coa acta da sesión, podendo ser destruídos transcorrido o prazo de tres meses, salvo aqueles que correspondan a partidas obxecto de reclamación administrativa ou xudicial por parte dalgunha persoa xogadora; neste caso a destrución non se poderá efectuar ata que recaese resolución firme sobre tal reclamación.

Tampouco se destruírán os cartóns que puideran constituír medios de proba de infracción penal ou administrativa no caso de que aparecesen indicios reveladores de terse cometido a dita infracción durante a partida; neste caso, tales cartóns poñeranse, en unión de copia da acta da partida, a disposición da autoridade competente.

Artigo 102. *Devolucións*

1. Se durante a celebración dunha partida e con anterioridade á extracción da primeira bóla se produciran erros ou avarías nos aparellos ou instalacións ou calquera tipo de accidentes que impidan a continuación do xogo, a partida suspenderase provisionalmente.

Se no prazo de quince minutos non puidera ser resolto o problema presentado, procederase a devolver ás persoas xogadoras o importe íntegro dos cartóns e a retirada destes.

2. No caso de que xa comezara a extracción das bólas, continuarase a partida, efectuándose as extraccións por procedemento manual sempre que sexa posible garantir a súa aleatoriedade, empregándose exclusivamente as bólas pendentes de extraer. Se non fose posible garantir a aleatoriedade das extraccións ou se descubriese calquera anomalía no xogo de bólas que impedise o normal desenvolvemento da partida, procederase a devolver ás persoas xogadoras o importe íntegro dos cartóns, que serán retirados.

3. A retirada da persoa xogadora durante o transcurso das partidas non dará lugar á devolución do importe dos cartóns que adquirira, aínda que poderá transferilos, se o desexa, a outra persoa xogadora.

Artigo 103. *Actas das partidas*

1. O desenvolvemento de cada sesión irase reflectindo nunha acta axustada ao modelo normalizado e que se redactará, partida por partida, simultaneamente á realización de cada unha destas, non podendo comezar a extracción de bólas ata que non se consignen nas actas os datos respectivos.

2. As actas estenderanse en libros encadernados e foliados, que serán dilixenciados previamente polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

As actas poderán cubrirse a través de tratamento informatizado; neste caso estenderase en follas numeradas correlativamente e previamente dilixenciadas e encadernaranse posteriormente.

3. As actas encabezaranse coa dilixencia de apertura da sesión, na cal se farán constar os datos identificativos da sala, a data e a hora de apertura, sendo asinada polo/a xefe/a de mesa-caixeiro/a. A continuación inseriranse por cada partida os seguintes

datos: data, hora e número de orde da partida, serie ou series de cartóns vendidos, valor facial do cartón, cantidade total de cartóns vendidos, importe total da venda, contía detraída para os premios de liña, bingo ordinario e prima, cantidade acumulada para o premio de prima e contía do premio de prima en xogo, número de bólas máximo para a obtención do premio da prima. A secuencia de números extraídos en cada partida constará impresa en documento independente que se imprimirá automaticamente polo sistema de control do xogo, para cada unha das partidas. Tamén se fará constar na acta a substitución do xogo de bólas se esta circunstancia se producise durante o desenvolvemento da sesión. Ao rematar a sesión estenderase a dilixencia de peche, na que se expresará a data e a hora deste e será asinada polo/a xefe/a de mesa-caixeiro/a.

CAPÍTULO III

Máquinas recreativas e de azar

Artigo 104. *Definición*

1. O xogo con máquinas recreativas ou de azar consiste na introdución na máquina dun medio de pago, dos permitidos na normativa de desenvolvemento, o que produce o seu accionamento automático ou permite o seu accionamento manual, mecánico ou electrónico, iniciándose o xogo correspondente.
2. Son máquinas recreativas ou de azar, os aparellos de funcionamento manual ou automático que a cambio dun prezo lle permiten á persoa usuaria dos xogos un tempo de xogo e a posibilidade da obtención dun premio.
3. As máquinas recreativas ou de azar poderán permitir a participación dunha única persoa usuaria dos xogos ou de varias persoas simultaneamente.

Artigo 105. *Clasificación*

1. Para os efectos do seu réxime xurídico, as máquinas recreativas ou de azar reguladas nesta norma, clasifícanse nos seguintes tipos:
 - a) Máquinas tipo A especial: son aquelas que a cambio dun prezo lle permiten á persoa usuaria dos xogos un tempo de recreo, e eventualmente, obter un premio en diñeiro, en especie ou en forma de tickets, fichas, vales ou semellantes, con puntos cambiáveis por obxectos ou diñeiro. Os premios outorgáranse conforme aos requisitos e os límites especificados neste regulamento.

En todo caso terán a consideración de máquinas tipo A especial as máquinas que, baixo a denominación de guindastres, cadoiros ou denominacións semellantes, outorguen premios en metálico ou en especie nos termos indicados.

b) Máquinas tipo B ou recreativas con premio programado: son aquelas que a cambio dun prezo lle permiten á persoa usuaria dos xogos un tempo de lecer e eventualmente obter un premio de acordo co programa de xogo, cos límites que se establecen neste regulamento.

c) Máquinas tipo B especial: son aquelas máquinas recreativas con premio programado de instalación exclusiva en salóns de xogo, bingos e casinos, que a cambio dun prezo lle permiten á persoa usuaria dos xogos un tempo de lecer e eventualmente obter un premio, conforme aos requisitos e os límites que se establecen neste regulamento.

d) Máquinas tipo C ou de azar son aquelas de instalación exclusiva en casinos de xogo, que a cambio dun prezo de partida lle conceden á persoa usuaria dos xogos un tempo de uso ou de xogo e eventualmente un premio que dependerá sempre do azar e dentro dos límites que se establecen neste regulamento. Para estes efectos, entenderase que existe azar cando as probabilidades de obtención de calquera símbolo, resultado, combinación ou premio non dependan dos resultados das partidas anteriores ou posteriores ou da habilidade da persoa usuaria dos xogos.

CAPÍTULO IV

Rifas

Artigo 106. *Definición*

1. Enténdese por xogo da rifa, aquela modalidade que consiste no sorteo dun ou varios bens ou servizos previamente determinados entre diversas persoas que previamente adquirisen papeletas ou billetes. O importe de cada papeleta ou billete deberá ser o mesmo e o importe total das papeletas ou billetes emitidos deberá ser, como mínimo, igual ao valor dos bens ou servizos sorteados. As papeletas ou billetes deberán estar numerados correlativamente ou diferenciados entre si de calquera outra forma. Os premios non poderán consistir en diñeiro en metálico nin poderán ser substituídos por diñeiro.

Cando os números premiados das rifas se fagan coincidir cos números correspondentes a sorteos da ONCE ou da Sociedade Estatal Loterías e Apostas do Estado, o número de papeletas ou billetes deberá ser como mínimo igual ao dunha serie das fixadas nos ditos sorteos.

2. O número premiado poderá ser o que resulte dun sorteo específico realizado de forma pública e transparente ou o que coincida co que resulte doutro sorteo autorizado pola Administración autonómica ou estatal.

Artigo 107. *Procedemento de autorización*

1. A realización dunha rifa está suxeita a autorización administrativa, salvo o disposto no artigo 26.7 da Lei 3/2023, do 4 de xullo. A solicitude deberá ser dirixida ao órgano

autonómico de dirección competente en materia de xogo cunha antelación mínima de 30 días á data de inicio da venda ou distribución das papeletas ou billetes. Na solicitude deberán constar os seguintes datos:

- a) Identificación da persoa física ou xurídica que presenta a solicitude coa indicación do sexo da persoa física ou do representante da persoa xurídica.
- b) Data e horas de realización do sorteo.
- c) Número e características das papeletas ou billetes con indicación do importe unitario.
- d) Ámbito territorial que abrangue.
- e) Relación detallada dos premios que se outorgarán, con expresión do seu valor e a forma de adxudicación ás persoas gañadoras, así como o lugar onde se atopen os bens mobles. Se se trata de bens inmoables indicárase a situación da finca, os seus límites, extensión, cargas e datos rexistrados, así como tamén a forma de entrega do premio e calquera tipo de gastos que deba satisfacer a persoa gañadora. No suposto no que os premios consistan en viaxes deberán especificar os servizos que se inclúen. Igualmente se os premios consisten en vehículos deberá indicarse a quen corresponde o pago do imposto especial sobre determinados medios de transporte ou calquera outro tipo de tributo que sexa aplicable.
- f) Lugar onde se vai realizar o sorteo.
- g) Destino dos beneficios obtidos pola realización da rifa.
- h) Relación detallada das persoas designadas para vender as papeletas ou billetes con indicación do sexo de cada unha delas.

2. Coa solicitude de autorización debe achegarse a seguinte documentación:

- a) Acreditación da representación no caso de que se actúe por medio de representante.
- b) Bases ás que deberá axustarse a realización da rifa.
- c) Copia da documentación que acredite a titularidade por parte da persoa organizadora dos premios que se van sortear ou documento acreditativo da constitución de garantía pola contía do seu valor.
- d) Xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente

3. Presentada a solicitude e a documentación sinalada, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará e notificará resolución de autorización ou denegación no prazo máximo de 15 días desde a data en que a solicitude tivo entrada no rexistro do órgano competente para resolver.

4. Se no prazo indicado non se ditou e notificou a correspondente resolución, a persoa física ou xurídica interesada pode considerala desestimada.

5. O sorteo da rifa nunca poderá quedar deserto. As bases deberán conter os sucesivos trámites a realizar para facer cumprir esta previsión, como sucesivos sorteos ata aparecer un gañador ou sistemas semellantes.

6. Finalizado o sorteo, o organizador debe remitir ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo os datos identificativos do gañador da rifa.

CAPÍTULO V

Tómbolas

Artigo 108. Definición

1. O xogo da tómbola consiste na adquisición por un prezo certo dun sobre ou papeleta que deberá conter ocultos números, símbolos ou textos, que determinen a adquisición do premio, no caso de premio instantáneo, ou que determinen a adquisición de puntos, cando a obtención do premio se obteña pola suma de puntos ata acadar unha cifra determinada.

2. O premio do xogo da tómbola deberá ser un ou varios obxectos e en ningún caso unha cantidade en metálico. O premio non poderá substituírse por diñeiro.

Artigo 109. Procedemento de autorización

1. A realización dunha tómbola está suxeita a autorización administrativa. A solicitude deberá ser dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo cunha antelación mínima de 30 días á data de realización do dito xogo. Na solicitude deberán constar os seguintes datos:

a) Identificación da persoa física ou xurídica que presenta a solicitude con indicación do sexo da persoa física ou do representante da persoa xurídica.

b) Data de realización do xogo.

c) Número e características dos sobres ou papeletas con indicación do prezo unitario.

d) Ámbito territorial que abrangue.

e) Relación detallada dos premios que se outorgarán, con expresión do seu valor e a forma de adxudicación ás persoas gañadoras, así como o lugar onde se atopen os bens móbiles. No suposto en que os premios consistan en viaxes deberanse especificar os servizos que se inclúen. Igualmente se os premios consisten en vehículos deberase

indicar a quen corresponde o pago do imposto especial sobre determinados medios de transporte ou calquera outro tipo de tributo que sexa aplicable.

f) Lugar onde se vai realizar a tómbola.

g) Destino dos beneficios obtidos pola realización do xogo da tómbola.

h) Relación detallada das persoas designadas para vender as papeletas ou sobres con indicación do sexo de cada unha delas.

2. Coa solicitude de autorización debe achegarse a seguinte documentación:

a) Acreditación da representación no caso de que se actúe por medio de representante.

b) Bases ás que deberá axustarse a realización do xogo da tómbola.

c) Copia da documentación que acredite a titularidade por parte da persoa organizadora dos premios que se van sortear ou documento acreditativo da constitución de garantía pola contía do seu valor.

d) Xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

3. Presentada a solicitude e a documentación sinalada, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará e notificará resolución de autorización ou denegación no prazo máximo de 15 días desde a data en que a solicitude tivo entrada no rexistro do órgano competente para resolver.

4. Se no prazo indicado non se ditou e notificou a resolución, a persoa física ou xurídica interesada pode considerala desestimada.

5. Nos supostos do xogo da tómbola organizado por colectivos de feirantes con ocasión de festas e verbenas populares, estes poderán presentar unha única solicitude na que especifiquen as datas e os lugares nos que terá lugar a devandita actividade ao longo do ano e demais extremos previstos no número 1, achegando a documentación do número 2. Neste caso ditarase unha única resolución de autorización que abranguerá todas as tómbolas incluídas na solicitude e realizadas polo solicitante durante o ano. A solicitude deberá presentarse cunha antelación de 7 días ao inicio da primeira festa ou verbena popular na que se pretenda celebrar a tómbola suxeita a autorización e a resolución ditarase e notificarase no prazo de 3 días posteriores á entrada da solicitude no rexistro do órgano competente para resolver.

CAPÍTULO VI

Xogo de apostas

Artigo 110. *Definición*

1. Enténdese por aposta aquela actividade pola que se arrisca unha cantidade de diñeiro sobre os resultados dun acontecemento previamente determinado, de desenlace incerto e alleo ás persoas que interveñen nela.

2. Enténdese por aposta hípica o concurso de prognósticos sobre o resultado dunha ou varias carreiras de cabalos incluídas nos programas previamente establecidos pola entidade organizadora; entenderanse comprendidas dentro desta categoría as carreiras de galgos e, en xeral, aquelas en que participen animais.

Artigo 111. *Elementos materiais*

As máquinas de apostas son aquelas destinadas especificamente á formalización deste tipo de xogo.

Poden ser de dous tipos:

a) Terminais de expedición, que son aquelas manipuladas por unha persoa operadora da empresa ou do establecemento no que se atopen instaladas.

b) Máquinas auxiliares de apostas, que son aquelas operadas directamente polas persoas usuarias dos xogos.

Artigo 112. *Tipos de apostas*

1. Atendendo á distribución dos ingresos obtidos polas apostas efectuadas ou sumas apostadas, as apostas poden ser de contrapartida, mutuas ou cruzadas:

a) Aposta de contrapartida é aquela en que o/a usuario/a aposta contra unha empresa autorizada, e o premio que obterá o/a apostante que acertase os resultados do acontecemento ao que se refire a súa aposta será o resultante de multiplicar o importe apostado polo coeficiente ou momio da aposta establecido pola empresa autorizada.

b) Aposta mutua é aquela en que unha porcentaxe da suma das cantidades apostadas se distribúe entre aqueles apostantes que tivesen acertado o resultado a que se refire a aposta.

c) Aposta cruzada é aquela en que unha empresa autorizada actúa como intermediaria e garante das cantidades apostadas entre terceiros, detraendo a comisión ou corretaxe autorizados que lle correspondan.

Nas apostas cruzadas os/as usuarios/as efectúan propostas de aposta, consistentes en prognósticos sobre o resultado de acontecementos pendentes de celebración, as cales se publicitan polo sistema a fin de que, eventualmente, poidan ser aceptadas por outros/as usuarios/as deste.

2. Considerando o seu contido, as apostas poden ser simples e combinadas ou múltiples:

a) Aposta simple é aquela en que se aposta por un só resultado dun único acontecemento.

b) Aposta combinada ou múltiple é aquela en que se aposta simultaneamente por dous ou mais resultados dun ou máis acontecementos.

3. Segundo o lugar onde se cumpran, as apostas poden ser internas ou externas:

a) Aposta interna é aquela que se realiza dentro do recinto ou lugar onde acontecen ou se celebran os acontecementos que son obxecto de aposta.

b) Aposta externa é a que se realiza fóra do recinto ou lugar onde acontecen ou se celebran os acontecementos que son obxecto de aposta.

Tamén terá a consideración de aposta externa a que se realice nun recinto ou lugar sobre acontecementos que se produzan ou se celebren noutro distinto, aínda cando se celebren naquel outros acontecementos que sexan, pola súa vez, obxecto de aposta, así como a formalizada na modalidade de xogo remoto.

4. Segundo o medio de formalización das apostas, estas poden ser presenciais ou non presenciais ou en modo remoto:

a) Apostas presenciais son as formalizadas coa presenza física da persoa usuaria a través de terminais de expedición ou máquinas auxiliares de apostas situadas nos establecementos autorizados.

b) Apostas non presenciais ou en modo remoto son as que se formalizan fóra dos establecementos autorizados, a través de medios electrónicos, en formato virtual, a través de medios interactivos e canles telemáticas.

Artigo 113. Modalidades das apostas hípicas

1. As apostas hípicas só poden realizarse fóra do recinto dos hipódromos en locais debidamente autorizados, respecto das carreiras de cabalos que se celebren en calquera hipódromo, independentemente do lugar en que este se sitúe.

2. Segundo o obxecto das apostas, poderán ter as modalidades seguintes, sen prexuízo daquelas que propoña o/a solicitante e autorice o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo:

a) Apostas simples son aquelas en que o prognóstico se limita a un ou dous cabalos, sexa nunha ou en dúas carreiras, e aquelas outras en que o prognóstico se refire a tres ou catro cabalos dunha mesma carreira.

Cando o prognóstico se limita a un só cabalo denomínase aposta sinxela. Esta admite dúas variantes: a gañador e a colocado.

A aposta a gañador consiste na designación do cabalo ao cal lle sexa atribuído o primeiro lugar ao establecerse o resultado definitivo da carreira. Poderá concertarse en calquera carreira en que participen, polo menos, tres cabalos de propietarios distintos.

A aposta a colocado consiste na designación dun cabalo ao cal lle sexa atribuída, ao establecerse o resultado definitivo da carreira, a seguinte colocación:

1. O primeiro ou o segundo lugar, cando o número de participantes da proba estea comprendido entre seis e dez cabalos, ambos os dous inclusive.
2. O primeiro, o segundo e o terceiro lugar, cando o número de participantes sexa de once ou máis cabalos.

Por conseguinte, en carreiras en que participan cinco ou menos de cinco cabalos non poderán concertarse apostas a colocado.

Se o prognóstico se refire a dous cabalos, e estes participan nunha mesma carreira, a aposta recibe o nome de aposta xemelga, e o de aposta dobre, cando os dous cabalos participan en dúas carreiras distintas.

A aposta xemelga pode ser reversible ou non reversible. Será reversible cando a proba reúne seis ou máis participantes e o acerto se limite a seleccionar os cabalos que ocupen o primeiro e segundo lugar, calquera que sexa a orde entre eles. A aposta xemelga será non reversible cando na carreira participen menos de seis cabalos, consistindo o prognóstico na designación dos dous primeiros clasificados na propia orde que se estableza como resultado definitivo da carreira.

A aposta recibirá o nome de trío ou cuarteto, segundo que o prognóstico se refira a tres ou catro cabalos que participen nunha mesma carreira.

b) Apostas combinadas son aquelas en que o prognóstico se formula sobre tres ou máis cabalos de carreiras distintas. Cando o prognóstico se refira a tres cabalos que participan cada un en carreiras distintas, a aposta denomínase tripla, e cando se efectúe sobre cinco cabalos, tamén de carreiras distintas, a aposta denomínase quíntupla.

Se o prognóstico selecciona seis cabalos agrupados en tres apostas xemelgas reversibles, correspondentes cada unha delas a carreiras distintas, a aposta denomínase tripla xemelga.

Denomínase quíntupla especial a aposta combinada consistente na designación de seis cabalos, correspondentes a seis carreiras distintas, consistindo o acerto na designación do respectivo cabalo gañador en cada unha delas. Tamén se denominará quíntupla especial a consistente na designación dos gañadores de cinco carreiras e o segundo de calquera delas, ou, o que é o mesmo, ademais dos gañadores de catro carreiras, a xemelga, non reversible da outra.

Artigo 114. *Regras básicas das apostas*

1. As apostas poderanse formalizar mediante máquinas de apostas ou a través do uso de procedementos informáticos, interactivos ou de comunicación a distancia.

Son máquinas de apostas aquelas destinadas especificamente á formalización deste tipo de actividade e poden ser de dous tipos: terminais de expedición, que son aquelas manipuladas por un operador da empresa ou do establecemento nas cales se atopen instalados ou máquinas auxiliares de apostas, que son aquelas operadas directamente polo público.

Conforme o que se dispoña na súa regulación específica, poderá autorizarse a comercialización e explotación das apostas a través de medios ou sistemas informáticos, interactivos ou de comunicación a distancia. O exercicio das ditas actividades requirirá a autorización correspondente do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e apostas, a cal se faculta para ditar cantas disposicións sexan necesarias ao respecto.

2. Entenderase validamente formalizada unha aposta cando a persoa apostante reciba o boleto ou resguardo acreditativo desta. O boleto ou resguardo é o comprobante ou soporte que acredita o seu posuidor como apostante, recolle os datos relativos á aposta realizada e á súa validación e serve como documento xustificativo para o cobramento da aposta gañadora, así como, se é o caso, para formular calquera reclamación sobre a aposta.

Artigo 115. *Regras específicas das apostas hípicas*

1. O obxecto do xogo é o acerto do prognóstico sobre o resultado da carreira ou carreiras sobre as cales se aposta.

2. Teñen a consideración de elementos de xogo os boletos, os sistemas e terminais para a súa expedición e control, e demais material de apostas.

3. O boleto é o documento que acredita a formalización dunha aposta. O seu contido e requisitos dependerán de cada modalidade de aposta.

4. A repartición de premios entre as apostas acertadas realizarase conforme as regras que para cada tipo ou modalidade de aposta se estableza.

Sección 1ª Práctica das apostas

Artigo 116. *Formalización das apostas*

1. As apostas poderán formalizarse en modo presencial ou non presencial.

2. As empresas poderán ofrecer aos/as usuarios/as a posibilidade de formalizaren as apostas mediante o emprego da sintura electrónica ou, se é o caso, outros medios análogos que sirvan para acreditar a identidade persoal do/a usuario/a, de conformidade co establecido na normativa sectorial de aplicación.

Artigo 117. Realización das apostas en modo presencial

1. Para a súa realización as apostas deberán formalizarse validamente, o que se poderá facer a través dos servizos ofrecidos nos mostradores ou xanelas dos establecementos autorizados dotados de terminais de expedición ou directamente polo/a usuario/a mediante a utilización de máquinas auxiliares de apostas.

2. As apostas formalizaranse validamente en tanto se encontren operativas as máquinas de apostas e entenderase que estará formalizada validamente unha aposta cando o/a apostante reciba o boleto ou resgardo acreditativo.

3. No caso de apostas mutuas, a formalización das apostas deberá producirse en todo caso antes do comezo dos acontecementos ou eventos obxecto destas, e debe bloquearse automaticamente nas máquinas de apostas a posibilidade de validación de novas apostas sobre aqueles no momento sinalado pola empresa autorizada para o peche.

4. De tratarse de apostas de contrapartida ou cruzadas, as máquinas de apostas deberán bloquear a posibilidade de validar apostas antes da finalización do acontecemento ou evento obxecto de aposta.

Artigo 118. Realización de apostas en modo non presencial ou remoto

1. Conforme ao que se dispoña na súa regulación específica, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo poderá autorizar a comercialización e explotación das apostas a través de medios ou sistemas informáticos, interactivos ou de comunicación a distancia.

2. O procedemento para a formalización de apostas en modo remoto deberá desenvolverse en condicións de seguridade máximas para o/a usuario/a que, entre outras cousas, garantan a autenticidade do/a receptor/a, a confidencialidade e a integridade nas comunicacións.

3. A recolla de datos persoais dos/as usuarios/as, o tratamento da información e a súa utilización posterior deberán suxeitarse á lexislación vixente en materia de protección de datos.

4. En todo caso, a explotación de apostas en modo non presencial axustarase á súa regulación específica, ás disposicións deste regulamento, á normativa que o desenvolva e, se for o caso, á ordenación do xogo electrónico practicado remotamente a través de medios ou sistemas interactivos, telemáticos ou de comunicación a distancia.

Artigo 119. Límites cuantitativos das apostas

1. A unidade máxima de aposta será de 100 € para as apostas mutuas e de contrapartida e de 600 € para as cruzadas. Nos locais de hostalaría o importe máximo da aposta será en todo caso de 20 €.
2. Non obstante, facúltase a persoa titular da consellería competente en materia de xogo para modificar os límites previstos no parágrafo anterior.

Artigo 120. Aprazamento, suspensión ou anulación dos acontecementos obxecto das apostas

1. A empresa deberá regular nas normas de organización e funcionamento das apostas as condicións que rexerán sobre as apostas formalizadas no suposto de que a celebración dun ou máis dos acontecementos sobre cuxos resultados se tivesen formalizado aquelas resulte aprazada, suspendida ou anulada.
2. En todo caso, os resultados do acontecemento consideraranse nulos se o aprazamento ou a suspensión superan o período máximo que nas citadas normas de organización e funcionamento se establecese para os efectos da validez dos resultados producidos neste. Así mesmo, cando un acontecemento sexa anulado os resultados deste consideraranse tamén nulos.
3. As empresas autorizadas deberán recoller nas ditas normas de organización e funcionamento o modo de proceder no caso de que non se celebre ou se anule algún dos eventos previstos cando se tivese formalizado unha aposta combinada ou múltiple. En todo caso para o cálculo do coeficiente ou momio resultante nunha aposta combinada ou múltiple de contrapartida na cal se inclúsen pronósticos anulados, aplicarase o coeficiente un a cada un dos pronósticos anulados.

Artigo 121. Devolución do importe das apostas anuladas

1. Se, por calquera circunstancia, unha aposta for anulada, a empresa autorizada devolverá ás persoas usuarias o importe íntegro da aposta, unha vez que se teña constancia da devandita anulación, sen prexuízo das responsabilidades que resultaren exíxibles no caso de que a anulación fose debida a causas imputables á devandita empresa autorizada. As devolucións destes importes realizarase nos termos establecidos para o aboamento de premios no artigo 125.
2. No caso das apostas múltiples ou combinadas, a empresa autorizada informará previamente as persoas usuarias sobre a forma de proceder para o caso de que un ou varios dos resultados dos acontecementos sobre os cales se formalizou a aposta resulten anulados.

Artigo 122. *Validez dos resultados*

1. Sen prexuízo dos requisitos xerais do sistema previstos no apartado primeiro do artigo 304 deste regulamento, a empresa autorizada deberá establecer igualmente nas normas de organización e funcionamento das apostas as condicións nas que se considerará válido o resultado dos acontecementos obxecto destas, así como as regras aplicables no suposto de que un resultado dado por válido nun primeiro momento, sexa modificado posteriormente.

2. Corresponderá á empresa autorizada dar publicidade dos resultados válidos nos locais e espazos de apostas e a través dos medios ou sistemas interactivos ou de comunicación a distancia empregados para a realización das apostas.

Artigo 123. *Apostas premiadas*

Entenderase que unha aposta resultou premiada cando os prognósticos contidos nela coincidan co resultado considerado válido, segundo as normas de organización e funcionamento das apostas establecidas pola empresa autorizada.

Artigo 124. *Repartición de premios*

1. Nas apostas mutuas, o fondo repartible non será inferior ao 65 por 100 do fondo inicial e rexerán para a repartición as seguintes regras:

a) O dividendo por aposta unitaria será a cantidade resultante de dividir o fondo destinado a premios entre o número de apostas unitarias acertadas. Nas divisións que se realicen para determinar calquera premio por aposta unitaria calcularase o cociente enteiro con dous decimais, e deberán levarse a cabo as operacións de redondeo, se é o caso, por exceso ou defecto, segundo corresponda.

b) En caso de non haber acertantes nunha aposta mutua sobre un determinado acontecemento, o fondo destinado a premios acumularase a un fondo de idéntica natureza dunha aposta de igual modalidade sobre un acontecemento similar posterior que determine a empresa autorizada, logo da comunicación ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

2. Nas apostas de contrapartida, o premio por aposta obterase multiplicando o coeficiente validado previamente pola empresa autorizada polo importe apostado, sen prexuízo de que:

a) Cando os resultados do acontecemento ou acontecementos sobre os cales se tivesen realizado os pronósticos dunha aposta permitan dar como acertantes dous ou máis prognósticos distintos e, como consecuencia diso, resultaren premiadas as apostas formalizadas sobre cada un deles, o coeficiente ou momio da aposta poderá ser modificado seguindo as regras que para o efecto fosen establecidas pola empresa autorizada nas súas normas de organización e funcionamento.

b) Cando un ou máis dos prognósticos dunha aposta resulten anulados, o coeficiente ou momio aplicable para a determinación do premio obtido calcularase conforme ao establecido no número 3 do artigo 120.

3. Nas apostas cruzadas, o premio consistirá na cantidade apostada por cada xogador/a logo da detracción da comisión sobre as apostas gañadoras que, de ser o caso, a empresa comercializadora e explotadora teña autorizada, a cal non poderá exceder do 5 por cento do importe das ditas apostas.

Artigo 125. *Pagamento de apostas premiadas*

1. O tempo necesario para a realización das operacións de repartición de premios non excederá vinte e catro horas contabilizadas a partir da determinación da validez dos resultados do acontecemento obxecto de aposta.

2. O aboamento das apostas premiadas realizarase, mediante o emprego de medios legais de pagamento, na forma establecida nas normas de organización e funcionamento das apostas da empresa de apostas autorizada.

3. Sen prexuízo do anterior, o cobramento dos premios deberá realizarse sen custo ningún para o/a usuario/a nas tendas de apostas, así como noutros lugares que a empresa autorizada poida dispoñer, logo da presentación do boleto ou resguardo correspondente unha vez que finalicen as operacións de repartición de premios, sen prexuízo de que eventualmente se lle poidan ofrecer ao/a xogador/a alternativas de cobro suxeitas ao pagamento de comisións ou gastos de xestión que serán de libre aceptación para este.

4. As empresas autorizadas comunicarán ao órgano competente da administración tributaria da Comunidade Autónoma de Galicia, nos prazos e forma que determine a consellería competente en materia de facenda mediante orde, a relación dos premios cuxo importe sexa igual ou superior á cifra determinada na dita orde consignando, ademais, a identidade (nome, apelidos e número de identificación fiscal) daqueles/as xogadores/as que percibisen os devanditos premios, os cales serán, así mesmo, advertidos desta circunstancia.

Artigo 126. *Caducidade do dereito ao cobramento de premios*

O dereito ao cobramento dos premios non caducará antes dos tres meses desde a data da súa posta á disposición do/a usuario/a conforme o establecido no artigo anterior.

Artigo 127. *Depósito e custodia dos boletos*

1. Os boletos premiados, unha vez satisfeito o importe dos premios a través de calquera punto de venda, quedarán invalidados.

2. A empresa autorizada conservará os boletos premiados á disposición dos órganos da Administración da Comunidade Autónoma de Galicia competente en materia de xogo e

apostas e de facenda, para a súa comprobación, resolución de incidencias e cotexo cos datos que consten nas declaracións tributarias, durante o período de prescrición determinado pola normativa tributaria dos tributos que gravan as ditas actividades e os seus premios.

CAPÍTULO VII

Terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado

Artigo 128. Definición

Teñen a consideración de terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado aqueles aos que fai referencia o artigo 9.1 da Lei 13/2011, do 27 de maio, de regulación do xogo.

Estes equipos que permiten a participación nos xogos de ámbito estatal non reservado necesitarán autorización autonómica para a súa instalación nos establecementos de xogo.

Artigo 129. Procedemento de autorización

O procedemento para a autorización da súa instalación e uso nos establecementos de xogo do ámbito territorial autonómico rexerase polas normas previstas no Título IX deste regulamento.

TÍTULO II

Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia

Artigo 130. Definición

De conformidade co artigo 6.1 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, o Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia é aquel rexistro de titularidade pública no que constan inscritas aquelas persoas físicas que o soliciten, co fin de facer efectivo o dereito da cidadanía a que lles sexa prohibida a participación nas actividades de xogo, así como aquelas persoas físicas que, por resolución xudicial, teñan limitado o acceso ás actividades de xogo ou persoas con discapacidade que, por resolución xudicial, estean suxeitas a medidas de apoio que afecten a súa libre participación nos xogos e apostas.

Artigo 131. Datos da inscrición

1. Os datos que, como mínimo, deben constar no Rexistro son os seguintes:

a) Nome, apelidos, sexo e data de nacemento da persoa inscrita.

- b) Enderezo.
- c) Número do documento nacional de identidade ou documento identificativo equivalente.
- d) Data de presentación da solicitude de inscrición.
- e) Data da inscrición no Rexistro.
- f) Vixencia da inscrición.

2. Naqueles casos nos que a inscrición fose realizada a instancia dun terceiro nos casos previstos na Lei 3/2023, do 4 de xullo, deberá constar ademais no Rexistro, o seu nome, apelidos, domicilio e dni ou equivalente. Así mesmo, constará a lexitimación do terceiro para solicitar a inscrición e, no seu caso, a resolución xudicial firme, data da mesma e órgano xudicial que ditara a resolución.

3. Naqueles casos nos que a inscrición sexa ordenada por resolución xudicial, deberá constar ademais no Rexistro os datos que permitan a identificación da resolución xudicial, a súa data e o órgano xudicial que a ditara.

TÍTULO III

Réxime de publicidade, promoción e patrocinio do xogo

Artigo 132. Principios xerais e réxime xurídico

1. As actividades de publicidade, promoción e patrocinio do xogo axustaranse aos seguintes principios:

a) Principio de veracidade, conforme ao cal, as actividades deben ser veraces; non inducir a erro ás persoas destinatarias, nin omitir ou silenciar datos substanciais ou feitos relevantes da actividade en cuestión.

b) Principio de identificación, conforme ao cal deben ser facilmente identificables e recoñecibles como tales, sen que podan ser confundidas con accións de oferta dos xogos ás persoas usuarias.

c) Principio de xogo informado, conforme ao cal deberá advertirse ás persoas usuarias, de forma clara e visible, dos riscos derivados do xogo, evitando presentalo como solución a problemas económicos, fonte de ingresos ou como unha maneira de obter o éxito social.

d) Principio de responsabilidade social, consonte ao cal as mensaxes de tipo promocional serán dirixidas a todas as persoas sen discriminación ningunha por motivo de xénero, relixión, raza ou calquera outro motivo que poida menoscabar os dereitos individuais.

e) Principio de protección de menores de idade, de conformidade co cal as actividades publicitarias non poderán ir dirixidas directa ou indirectamente ás persoas menores de

idade, nin poderán destinarse á incitación ao xogo deste colectivo. Así mesmo, deberán respectarse todas as previsións establecidas na normativa de protección de menores.

2. En todo caso, as actividades de publicidade, promoción e patrocinio do xogo estarán suxeitas ao establecido na Lei 3/2023, do 4 de xullo, neste regulamento, así como na lexislación xeral en materia de publicidade.

Artigo 133. *Prohibicións*

1. Prohíbese a publicidade ou promoción do xogo e dos seus locais nos seguintes casos:

- a) Cando conteña mensaxes directos de incitación á práctica do xogo.
- b) Cando se leve a cabo en centros e dependencias da administración pública galega, centros e servizos sanitarios e socio-sanitarios, centros de ensinanza, e establecementos deportivos, públicos ou privados.
- c) Cando se desenvolva nos centros e espectáculos destinados maioritariamente á persoas menores de idade.
- d) Cando reproduza, mediante vídeos ou sons, a persoas practicando algún xogo, ou participando de forma directa ou indirecta no mesmo, exceptuando imaxes e agás que se trate da retransmisión dun torneo autorizado, en cuxo caso deberá axustarse aos horarios que establece o presente regulamento para a publicidade en radio e televisión.
- e) Cando implique a entrega de artigos ou agasallos promocionais á marxe do establecido neste regulamento.
- f) Cando consista ou implique operacións de préstamo ou anticipos de diñeiro ás persoas usuarias dos xogos.
- g) Cando conteña mensaxes racistas, sexistas, pornográficos, faga apoloxía da violencia, fomenta comportamentos compulsivos ou calquera trato discriminatorio ou contrario aos dereitos fundamentais da persoa.
- h) Cando suxira que as persoas menores de idade podan xogar.
- i) Cando utilice, inclúa ou vaia dirixida-a persoas menores de idade.

2. Prohíbense as actividades de patrocinio do xogo e dos seus locais nos seguintes casos:

- a) Cando consistan na utilización do nome, marca ou denominación comercial dunha empresa de xogo para identificar a unha instalación deportiva ou a calquera centro de entretemento.

- b) Cando impliquen substituír ou engadir ao nome dun equipo ou competición deportiva ou de calquera outra entidade allea ao sector dos xogos de azar e as apostas o nome ou a denominación comercial dunha empresa de xogo.
- c) Cando se leven a cabo en camisetas ou equipamentos deportivos.
- d) Cando se trate de calquera forma de patrocinio de actividades deportivas ou culturais nas que participen maioritariamente menores de idade.

Artigo 134. Requisitos da actividade publicitaria

1. En toda actividade publicitaria do xogo terá que constar con claridade e de xeito lexible, mediante textos ou imaxes, segundo o soporte utilizado, que o xogo queda prohibido ás persoas menores de idade e que a súa práctica pode xerar adicción. Así mesmo, as ditas actividades deberán incluír logos alusivos á prohibición do xogo ás persoas menores de idade e á práctica do xogo responsable e seguro.
2. As actividades publicitarias ou promocionais que se desenvolvan no interior dos establecementos de xogo, non poderán interromper o desenvolvemento do xogo.

Artigo 135. Publicidade e promoción no interior dos establecementos de xogo

1. No interior dos establecementos de xogo de cada unha das empresas inscritas nos correspondentes rexistros de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia, poderanse realizar, previa comunicación ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, calquera actividade publicitaria de empresas e establecementos de xogo, servizos complementarios e actividades, xogos e premios, sempre que se respecten os principios e prohibicións establecidos neste regulamento.
2. No interior dos establecementos de xogo poderán entregarse consumicións de escasa contía con carácter promocional. Non poderán entregarse artigos promocionais que podan ser extraídos dos propios establecementos de xogo.
3. No interior dos establecementos de xogo poderán realizarse combinacións aleatorias con carácter promocional unicamente para as persoas usuarias dos propios establecementos de xogo. A súa realización quedará sometida ás normas xerais de dereito mercantil e civil que lles poidan resultar de aplicación.
4. Queda prohibida calquera outro tipo de promoción que implique conceder bonificacións, partidas gratuítas ou elementos que se podan trocar por diñeiro ás persoas usuarias dos xogos.
5. Queda prohibida calquera tipo de publicidade e promoción do xogo nos locais de hostalaría e de ocio e entretemento.

Artigo 136. Publicidade nos medios de comunicación audiovisuais e radiofónicos

1. De acordo co artigo 5.6 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, queda prohibida a publicidade do xogo non presencial a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos ou interactivos e de calquera modalidade de xogo presencial, de competencia autonómica, na Radio e na Televisión públicas da Comunidade Autónoma de Galicia.

2. De acordo co artigo 5.2 in fine da Lei 3/2023, de 4 de xullo, queda prohibida a publicidade do xogo efectuada na Radio ou na Televisión cuxo ámbito de cobertura non sobrepase o ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia durante o programa e nos inmediatamente anteriores ou posteriores aos programas dirixidos específica e primordialmente ao público infantil.

3. Queda prohibida a publicidade do xogo nos cines instalados no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.

4. O resto de publicidade nos medios de comunicación audiovisuais ou radiofónicos estará suxeita a previa autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, podendo emitirse unicamente na franxa horaria das 00:00 h ás 6:00 h.

Artigo 137. Publicidade en prensa, revistas e suplementos

1. Poderán realizarse actividades de publicidade de xogo na prensa escrita ou dixital e revistas especializadas en materia de xogo, previa autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e sempre que non se incorporen nas seccións correspondentes a cultura, ocio e deportes.

2. O tamaño máximo da inserción en medios escritos non poderá superar o trinta por cento da superficie da páxina onde se inclúa o anuncio correspondente.

Artigo 138. Publicidade estática

1. Queda prohibida a publicidade estática na vía pública, en fachadas ou nos medios de transporte.

2. Enténdese por publicidade estática a que se leva a cabo mediante vallas, marquesiñas, carteis, monitores ou pantallas ou calquera tipo de mobiliario urbano así como a que se fixe sobre elementos móbiles e medios de transporte, sexan colectivos ou particulares. A estes efectos, non se considerará publicidade a rotulación dos vehículos propios das empresas de xogo sempre que conste unicamente rotulado os datos identificativos da correspondente empresa.

Artigo 139. Folletos de distribución masiva

1. Prohíbese a distribución de folletos informativos ou publicitarios das actividades de xogo e dos establecementos de xogo na vía pública.

2. Prohíbese a utilización de medios de distribución masiva de publicidade tales como buzoneo, correo electrónico ou redes sociais, agás que, neste último caso, a persoa

receptora sexa maior de idade e consinta expresamente a través do servizo de admisión ao establecemento de xogo ou no formulario de rexistro da páxina web correspondente.

Artigo 140. *Publicidade nas páxinas web*

1. Nas páxinas web das empresas inscritas nos correspondentes rexistros de xogo, poderá efectuarse, previa autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, calquera actividade publicitaria de empresas e establecementos de xogo, servizos complementarios e actividades, xogos e premios, sempre que se respecten os principios e prohibicións establecidos neste regulamento.
2. As páxinas web propias das empresa de xogo non poderán inserir vínculos que redirixan a páxinas de entidades bancarias ou, en xeral, a páxinas de entidades que podan ofrecer servizos de crédito ás persoas xogadoras.
3. As páxinas redirixidas dende ou ata páxinas web de xogo unicamente poderán ter carácter de información comercial relativa ás actividades de xogo.

Artigo 141. *Exhibicións comerciais de elementos de xogo*

1. Poderán realizarse exhibicións comerciais de elementos de xogo destinadas exclusivamente a profesionais do xogo, ou en eventos de turismo, ocio ou espectáculos nos que non participen menores de idade, quedando prohibida, en todo caso, a práctica de xogos ou apostas con diñeiro.
2. As exhibicións comerciais deberán ser comunicadas ao órgano competente cunha antelación de polo menos 7 días naturais á súa data de celebración. Na dita comunicación constará con claridade, o lugar e data en que terá lugar a exhibición e o evento en que se producirá. Tamén acompañarase dunha memoria explicativa e detallada da exhibición comercial que se pretende realizar.

Artigo 142. *Procedemento de autorización da actividade publicitaria, promocional ou de patrocinio*

1. O procedemento de autorización de toda actividade publicitaria, de promoción ou de patrocinio requirirá a presentación de solicitude previa dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo cunha antelación mínima de 30 días hábiles ao inicio da correspondente actividade.
2. Xunto coa solicitude deberá achegarse a seguinte documentación:
 - a) Datos identificativos do anunciante, da axencia de publicidade e da axencia de medios, e, no seu caso, da empresa patrocinadora.
 - b) Medio de difusión, soporte e formato nos que aparecerá a publicidade, a promoción ou o patrocinio que se pretende realizar.

- c) Ámbito territorial de difusión.
- d) Características das actividades e servizos cuxa publicidade, promoción ou patrocinio se pretenda.
- e) Datas de inicio e, no seu caso, finalización da campaña.
- f) Proxecto da actividade publicitaria, promocional ou de patrocinio que deberá consistir nunha reprodución axeitada, segundo o soporte de difusión, dos textos, imaxes, cuñas radiofónicas ou filmacións que, en todo caso, deberán incluír as creatividadeas propostas.
- g) Canta documentación complementaria considere oportuna o anunciante para presentar de forma axeitada o seu proxecto publicitario

3. O órgano superior autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará resolución no prazo máximo de un mes. Transcorrido o referido prazo sen que e tivese notificado a dita resolución, esta deberá entenderse desestimada por silencio administrativo.

TÍTULO IV

Comisión de Xogo de Galicia

Artigo 143. Natureza xurídica e adscrición

1. De conformidade co artigo 20.1 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, a Comisión de Xogo de Galicia é o órgano consultivo de estudo, coordinación e asesoramento sobre actividades relacionadas coa práctica dos xogos no territorio da Comunidade Autónoma de Galicia.
2. De conformidade co artigo 20.2 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, a Comisión de Xogo de Galicia é un órgano da Administración xeral da Comunidade autónoma de Galicia adscrito á consellería competente en materia de xogo.

Artigo 144. Funcións

1. A Comisión de Xogo de Galicia terá as seguintes funcións:
 - a) A emisión de informes facultativos e non vinculantes naquelas materias relacionadas coas actividades reguladas na Lei 3/2023, do 4 de xullo, que sexan competencia do Consello da Xunta de Galicia.
 - b) A emisión de informes facultativos e non vinculantes que lle sexan solicitados polo Consello da Xunta, a persoa titular da consellería competente en materia de xogo ou calquera órgano superior ou de dirección da Administración xeral da Comunidade Autónoma de Galicia respecto daquelas materias relacionadas coas actividades que se regulan na Lei 3/2023, do 4 de xullo.

2. Os datos recollidos nos ditos informes, sempre que sexa posible, estarán desagregados por sexos.

Artigo 145. *Composición*

1. A Comisión de Xogo de Galicia estará composta por unha presidencia, unha vicepresidencia e dezasete vogalías.

2. A presidencia corresponderalle á persoa titular da consellería competente en materia de xogo.

3. A vicepresidencia correspóndelle á persoa titular do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

4. As vogalías estarán formadas por:

a) Oito vogais en representación da Administración autonómica ou das súas entidades instrumentais, cuxas persoas titulares deberán ter rango de dirección xeral ou equivalente dos centros directivos competentes nas materias seguintes:

- 1ª educación,
- 2ª sanidade,
- 3ª familia e infancia,
- 4ª xuventude,
- 5ª deportes,
- 6ª facenda,
- 7ª igualdade e
- 8ª comercio e consumo.

As persoas titulares das vogalías poderán delegar a vogalía nunha persoa funcionaria que ocupe un posto de nivel mínimo de xefatura de servizo adscrito á respectiva dirección xeral ou órgano equivalente do que sexan titulares.

No caso de ausencia ou de enfermidade e, en xeral, cando concorra algunha causa xustificada, as persoas titulares das vogalías serán substituídas por aquelas designadas pola persoa titular do órgano superior do que depende a persoa titular da vogalía.

b) Nove vogais en representación dos sectores seguintes:

1º Unha persoa en representación de cada un dos sectores de xogo dos casinos, bingos, máquinas recreativas e apostas.

2º Unha persoa en representación da Federación Galega de Municipios e Provincias.

3º Unha persoa en representación do sector da hostalería de Galicia.

4º Unha persoa en representación das asociacións que tratan os problemas de adicción ao xogo.

5º Unha persoa en representación das asociacións de nais e pais galegas.

6º Unha persoa en representación das persoas consumidoras e usuarias.

En caso de ausencia ou de enfermidade e, en xeral, cando concorra algunha causa xustificada, as persoas titulares das vogalías serán substituídas por aquelas designadas pola entidade a que representan.

5. A secretaría será exercida por unha persoa funcionaria ao servizo da Administración xeral da Comunidade Autónoma que ocupe un posto de traballo con nivel mínimo de xefatura de servizo, que será nomeada pola persoa titular da consellería competente en materia de xogo e que actuará con voz e sen voto.

6. A composición e organización desta comisión rexerase polo principio de paridade e tratará de garantir unha representación proporcionada entre homes e mulleres.

Artigo 146. Nomeamento das persoas integrantes da Comisión

As persoas titulares das vogalías serán nomeadas pola persoa titular da consellería competente en materia de xogo:

a) A proposta da Secretaría Xeral da Presidencia no ámbito da Presidencia da Xunta de Galicia, para as vogalías en representación dos órganos superiores dependentes da Presidencia da Xunta de Galicia.

b) A proposta das diferentes consellerías, para as demais vogalías en representación da Administración autonómica.

c) A proposta da Federación Galega de Municipios e Provincias respecto da súa vogalía.

d) A proposta do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo para o resto das vogalías, tendo en conta a representatividade que ostenten dentro do sector concreto e a importancia da actividade que realizan no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 147. Duración do mandato e causas de cesamento

1. As persoas que posúan a condición de persoa integrante da Comisión por razón do seu cargo perderán a dita condición cando cesen no cargo.

2. O resto das persoas integrantes cesarán polas seguintes causas:

a) Pola finalización do seu mandato, que terá unha duración de cinco anos, que poderá ser renovado por idénticos períodos de tempo. Unha vez finalizado o seu mandato,

permanecerán no desempeño das súas funcións ata o nomeamento das novas persoas integrantes:

- b) Incapacidade permanente, física ou mental, que inhabilite para o exercicio das funcións inherentes á condición de persoa integrante do órgano colexiado ou falecemento.
- c) Perda das condicións que determinaron o seu nomeamento.
- d) Renuncia.
- e) Remoción por incumprimento grave das súas obrigas.

De se produciren algunha das causas relacionadas anteriormente, a nova persoa integrante designada posuírá esta condición durante o tempo que reste ata o remate da duración do mandato.

3. A competencia para acordar o cesamento correspóndelle á persoa titular da consellería competente en materia de xogo.

Artigo 148. *Presidencia*

1. Correspóndelle á presidencia da Comisión:

- a) Desempeñar a representación da Comisión.
- b) Acordar a convocatoria das sesións ordinarias e extraordinarias e fixar a orde do día, tendo en conta, de ser o caso, as peticións das demais persoas membros formuladas coa suficiente antelación.
- c) Presidir as sesións, moderar o desenvolvemento dos debates e suspendelos por causas xustificadas.
- d) Dirimir co seu voto os empates para os efectos de adoptar acordos.
- e) Visar as actas e certificacións dos acordos do órgano.
- f) Exercer cantas outras funcións sexan inherentes á súa condición de persoa titular da presidencia da Comisión.

2. A persoa que exerza a presidencia sempre terá a condición de persoa integrante da Comisión.

3. Nos casos de vacante, ausencia, enfermidade ou outra causa legal, a persoa titular da presidencia será substituída pola persoa titular da vicepresidencia.

Artigo 149. *Vicepresidencia*

Correspóndelle á vicepresidencia da Comisión:

- a) Substituír a persoa titular da presidencia nos casos de vacante, ausencia, enfermidade ou outra causa legal que concorra naquela.
- b) Exercer cantas outras funcións sexan inherentes á súa condición de persoa integrante da Comisión.

Artigo-150. *Persoas integrantes da Comisión*

1. Correspóndelles ás persoas integrantes da Comisión:

- a) Recibir, coa antelación mínima establecida, a convocatoria que conteña a orde do día das reunións. A información sobre os temas que figuren na orde do día estará á disposición das persoas integrantes da Comisión coa antelación referida.
- b) Participar nos debates das sesións.
- c) Exercer o seu dereito ao voto e formular o seu voto particular, así como expresar o sentido do seu voto e os motivos que o xustifican.
- d) Non absterse nas votacións aquelas que, pola súa calidade de autoridades ou persoal ao servizo das administracións públicas, teñan a condición de persoas persoas integrantes da Comisión en virtude do cargo que desempeñan.
- e) Formular rogos e preguntas.
- f) Obter a información precisa para cumprir as funcións asignadas.
- g) Cantas outras funcións sexan inherentes á súa condición.

2. As persoas integrantes da Comisión non poderán atribuírse as funcións de representación recoñecidas a esta, agás que expresamente lles fosen outorgadas por unha norma ou por acordo validamente adoptado, para cada caso concreto, polo propio órgano.

Artigo 151. *Secretaría*

1. Correspóndelle á secretaría da Comisión:

- a) Asistir ás reunións, con voz pero sen voto.
- b) Efectuar a convocatoria das sesións da Comisión por orde da súa presidencia, así como as citacións ás súas persoas integrantes.

c) Recibir os actos de comunicación das persoas integrantes do órgano, así como as notificacións, peticións de datos, rectificacións ou calquera outra clase de escritos dos que deba ter coñecemento.

d) Preparar o despacho dos asuntos e redactar e autorizar as actas das sesións.

e) Expedir certificacións das consultas, ditames e acordos aprobados.

f) Velar pola legalidade formal e material das actuacións do órgano colexiado, certificar as actuacións deste e garantir que os procedementos e regras de constitución e adopción de acordos son respectadas.

g) Cantas outras funcións sexan inherentes á súa condición de persoa titular da secretaría.

2. Nos supostos de vacante, ausencia ou enfermidade, a persoa que exerza a secretaría será substituída por outra persoa funcionaria que ocupe un posto de traballo con nivel mínimo de xefatura de servizo, que será nomeada pola persoa titular da consellería competente en materia de xogo e actuará con voz pero sen voto.

Artigo 152. *Funcionamento da Comisión*

1. A Comisión de Xogo reunirase como mínimo unha vez ao ano e sempre que sexa necesario.

2. A convocatoria expresará a orde do día, irá acompañada da documentación necesaria para a deliberación dos asuntos incluídos na orde do día e fixará o lugar, día e hora da reunión, en primeira e segunda convocatorias, separadas, polo menos, por trinta minutos de diferenza, en previsión de que na primeira convocatoria non se acade o quórum de constitución.

3. Para a válida constitución da Comisión, para os efectos da realización de sesións, deliberacións e toma de acordos, en primeira convocatoria requirirase a asistencia da presidencia e da secretaría ou, se for o caso, das persoas que legalmente as substitúan e da metade, polo menos, das súas persoas integrantes.

4. En segunda convocatoria considerarase validamente constituída cando, ademais da presidencia e da secretaría, ou das persoas que as substitúan, asista, polo menos, unha cuarta parte das súas persoas integrantes.

5. A Comisión adoptará os acordos por maioría simple de votos e, en caso de empate, decidirá o voto de calidade da persoa titular da presidencia.

6. A persoa que exerza a presidencia da Comisión poderá convocar ás sesións desta por iniciativa propia ou por solicitude de calquera das persoas integrantes, persoas expertas, persoal asesor técnico ou representantes empresariais, sociais ou sindicais

que poidan ter interese sobre cuestións concretas que se vaian tratar, que asistirán ás sesións con voz pero sen voto.

7. De conformidade co artigo 17.2, parágrafo 3º da Lei 40/2015, do 1 de outubro, cando estiveren reunidos, de maneira presencial ou a distancia, a persoa titular da secretaría e todas as persoas integrantes do órgano colexiado ou, se for o caso, as persoas que as suplan, poderanse constituír validamente como órgano colexiado para a realización de sesións, deliberacións e adopción de acordos sen necesidade de convocatoria previa, cando así o decidan todas as súas integrantes.

8. De acordo co artigo 19.3 da Lei 16/2010, do 17 de decembro, de organización e funcionamento da administración xeral e do sector público da administración autonómica de Galicia, non poderá ser obxecto de deliberación ou acordo ningún asunto que non figure incluído na orde do día, salvo que asistan todos os membros do órgano colexiado e sexa declarada a urxencia do asunto polo voto favorable da maioría.

Artigo 153. *Uso de medios electrónicos*

1. A Comisión desenvolverá a súa actividade nunha contorna dixital. A súa constitución, a realización de sesións, a adopción de acordos e a remisión de actas realizarase preferentemente por medios electrónicos.

2. Agás que non resulte posible, as convocatorias serán remitidas ás persoas integrantes da Comisión a través de medios electrónicos, facendo constar nelas a orde do día xunto coa documentación necesaria para a súa deliberación cando sexa posible, as condicións en que se vai celebrar a sesión, o sistema de conexión e, de ser o caso, os lugares en que estean dispoñibles os medios técnicos necesarios para asistir e participar na reunión.

3. A convocatoria poderá efectuarse por medios electrónicos sempre que permitan deixar constancia do seu envío e posta á disposición da persoa destinataria, da recepción ou acceso pola persoa interesada, das súas datas e horas, do contido íntegro e da identidade fidedigna da persoa remitente e destinataria dela. As persoas integrantes da Comisión deberán facilitar un dispositivo electrónico e/ou un enderezo de correo electrónico que servirán para o envío do aviso do envío e posta á disposición da convocatoria.

4. Presumirase que se produciu a comunicación da convocatoria aos interesados unha vez que transcorran vinte e catro horas da súa posta a disposición.

5. As sesións da Comisión poderán realizarse presencialmente ou a distancia. De conformidade co artigo 17.1, parágrafo segundo da Lei 40/2015, do 1 de outubro, nas sesións que celebre a Comisión a distancia, os seus membros poderán encontrarse en distintos lugares sempre e cando se asegure por medios electrónicos, considerándose tamén tales os telefónicos, e audiovisuais, a identidade dos membros ou persoas que os suplan, o contido de sus manifestacións, o momento en que estas se producen, así como a interactividade e intercomunicación entre eles en tempo real e a

dispoñibilidade dos medios durante a sesión. Entre outros, consideraranse incluídos entre os medios electrónicos válidos, o correo electrónico, as audioconferencias e as videoconferencias.

Artigo 154. *Réxime xurídico*

A Comisión de xogo de Galicia rexerase polos preceptos básicos sobre órganos colexiados da Lei 40/2015, do 1 de outubro, do réxime xurídico de sector público, pola regulación sobre órganos colexiados contida na Lei 16/2010, do 17 de decembro, de organización e funcionamento da Administración xeral e do sector público autonómico de Galicia, pola Lei 3/2023, do 4 de xullo, polo presente regulamento e polas disposicións ditadas en desenvolvemento deste.

Artigo 155. *Réxime económico*

1. As actuacións do órgano colexiado regulado neste regulamento non xerarán incremento das consignacións orzamentarias do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.
2. As persoas integrantes da Comisión de xogo non percibirán ningún tipo de dereito económico nin indemnización en concepto de asistencia a reunións.

TÍTULO V

Rexistros en materia de xogo

Artigo 156. *Estrutura*

Os rexistros en materia de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia terán a seguinte estrutura:

Libro 1. Rexistro de modelos

Sección I – Modelos de máquinas de xogo

- Subsección 1ª – Máquinas de tipo A especial
- Subsección 2ª – Máquinas de tipo B
- Subsección 3ª – Máquinas de tipo B especial
- Subsección 4ª – Máquinas de tipo C
- Subsección 5ª – Máquinas auxiliares de apostas
- Subsección 6ª – Terminais de expedición de apostas
- Subsección 7ª – Terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado

Sección II – Sistemas

- Subsección 1ª – Sistemas de interconexión
- Subsección 2ª – Sistemas de apostas

Subsección 3ª – Sistemas de control de acceso

Subsección 4ª - Outros sistemas

Sección III – Material de casinos

Sección IV – Material de bingos

Libro 2. Rexistro de empresas de máquinas de xogo

Sección I – Empresas operadoras de máquinas de xogo

Sección II – Empresas fabricantes de material de xogo

Sección III – Empresas importadoras

Sección IV – Empresas comercializadoras e distribuidoras

Sección V – Empresas de servizos técnicos

Sección VI – Empresas prestadoras de servizos de interconexión

Sección VII – Empresas titulares de salóns de xogo

Libro 3. Rexistro de establecementos autorizados

Sección I – Casinos de xogo

Sección II – Salas de bingo

Sección III – Salóns de xogo

Sección IV – Tendas de apostas

Libro 4. Rexistro de empresas de apostas

Sección I – Empresas fabricantes de material de apostas

Sección II – Empresas importadoras de material de apostas

Sección III – Empresas comercializadoras e explotadoras de apostas

Sección IV – Empresas de servizos técnicos

Libro 5. Rexistro de empresas de casinos

Sección I – Empresas fabricantes de material de casinos

Sección II – Empresas importadoras de material de casinos

Sección III – Empresas titulares de casinos

Sección IV – Empresas de servizos técnicos

Libro 6. Rexistro de empresas do xogo do bingo

Artigo 157. *Inscripcións*

1. As inscricións e anotacións que se practiquen no Libro 1 deberán conter a seguinte información:

- a) Tipo de material de que se trate.
- b) Denominación do material de que se trate.
- c) Número de inscrición.

- d) Data da resolución de homologación.
- e) Identificación da empresa fabricante.
- f) Identificación da empresa solicitante da homologación.
- g) Premios máximos, prezo da partida, número de persoas xogadoras.

2. As inscricións e anotacións que se practiquen nos Libros 2, 4, 5 e 6 deberán conter a seguinte información:

- a) Datos identificativos da empresa.
- b) Capital social.
- c) Fianzas.
- d) Data da resolución de inscrición.

3. As inscricións e anotacións que se practiquen no Libro 3 deberán conter a seguinte información:

- a) Tipo de establecemento.
- b) Datos identificativos do titular.
- c) Enderezo do establecemento cos códigos gps.
- d) Data da resolución de inscrición.

Artigo 158. Procedemento de inscrición e vixencia

1. As inscricións practicaranse de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo logo de se conceder a homologación ou a autorización correspondente.

2. As inscricións terán o mesmo período de vixencia que as autorizacións das que deriven e poderán ser prorrogadas nas mesmas condicións que as ditas autorizacións.

TÍTULO VI

Locais habilitados para a práctica dos xogos

CAPÍTULO I

Establecementos de xogo

Artigo 159. Tipos de establecementos de xogo

Son establecementos de xogo os seguintes:

- a) Os casinos.
- b) As salas de bingo.
- c) Os salóns de xogo.
- d) As tendas de apostas.

Artigo 160. *Emprazamento dos establecementos de xogo*

1. Non poderá autorizarse ningún establecemento de xogo a unha distancia inferior a 300 metros dos centros oficiais que impartan ensinanza regrada a menores de idade e dos centros oficiais de rehabilitación de persoas xogadoras patolóxicas.
2. Non poderá autorizarse ningún establecemento de xogo a unha distancia inferior a 300 metros de calquera establecemento de xogo xa autorizado ou respecto aos cales estea en tramitación o procedemento de outorgamento da autorización, incluídos os espazos de apostas en recintos deportivos e feirais existentes.
3. Enténdese por centro oficial o que conste recoñecido como tal pola consellería correspondente respecto da materia concreta de que se trate. A tal efecto, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, publicará anualmente na páxina web o listado de centros oficiais comunicados polas consellerías competentes en materia de educación e sanidade ou política social, que serán os únicos a ter en conta ao efectuar as correspondentes medicións. En todo caso, terán a referida consideración os centros de iniciativa privada inscritos no Rexistro de centros, servizos e establecementos sanitarios de Galicia.
4. Non será de aplicación o requisito das distancias establecido neste artigo cando a apertura do centro de ensinanza ou centro oficial de rehabilitación de persoas xogadoras patolóxicas, sexa posterior á data da autorización do establecemento de xogo. A administración pública autonómica terá en conta estas distancias nos distintos plans de instalación de centros oficiais de ensinanza e de centros oficiais de rehabilitación aos que fai referencia este artigo.

Artigo 161. *Medición de distancias*

1. As distancias serán medidas radialmente. Entenderase por distancia radial a medida do radio dunha circunferencia cuxo centro sexa o punto central das portas de acceso do establecemento que se pretenda instalar.

Entenderase que cumpren as distancias mínimas cos centros referidos no artigo anterior aqueles establecementos en cuxo radio non se atope o acceso principal aos ditos centros.

2. As empresas interesadas poderán realizar consulta previa acerca da viabilidade do emprazamento dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e achegando o enderezo completo e as correspondentes coordenadas xeográficas da pretendida localización. O órgano competente para autorizar o establecemento de xogo comunicará á persoa interesada nun prazo máximo de quince días, se o emprazamento pretendido cumpre coas distancias de xogo exixidas. Esta comunicación refírese á data en que se notifica á persoa interesada e non constitúe nin xera dereito ningún para instalar o local obxecto de consulta nin reserva a dita localización.

3. Para dar resposta á consulta previa atenderase ás seguintes previsións:

a) O órgano competente en materia de xogo tomará como referencia os datos rexistrados das coordenadas xeográficas de localización dos establecementos de xogo xa autorizados. Do mesmo xeito, tomarase como referencia os datos das coordenadas xeográficas de localización dos centros de ensinanza ou centros oficiais de rehabilitación de persoas xogadoras patolóxicas que consten rexistrados segundo os datos proporcionados oficialmente polas consellerías correspondentes.

b) As empresas interesadas deberán formular a consulta previa por escrito, achegando un plano do inmovible no que figura a pretendida localización do establecemento de xogo, as coordenadas xeográficas (gps) referidas á entrada ao público ou, no caso de ter varias entradas, de todas as entradas e o xustificante de ter abonado a taxa correspondente.

Artigo 162. Comunicación entre establecementos

Os establecementos de xogo terán carácter independente, non podendo estar comunicados entre si, nin con ningún outro establecemento aberto ao público. Non obstante, poderán emprazarse nos establecementos comerciais de carácter colectivo regulados pola Lei 10/2013, do 17 de decembro, de comercio interior de Galicia, sempre que manteñan a súa diferenciación e non se comuniquen entre si nin co resto de establecementos comerciais integrados no establecemento colectivo.

Artigo 163. Título habilitante

1. A instalación dun establecemento de xogo require a obtención dunha previa autorización administrativa por parte do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

2. Na correspondente resolución de autorización constará o sexo da persoa física solicitante ou do representante da persoa xurídica.

3. A autorización outorgarase sempre que se cumpran os requisitos establecidos neste regulamento para cada un dos establecementos especificados.

4. A autorización autonómica é independente da licenza de apertura que corresponda outorgar ao concello correspondente.

Artigo 164. Requisitos

Os establecementos de xogo deberán cumprir coas seguintes condicións técnicas:

a) Situación. Os establecementos de xogo deben cumprir o réxime de distancias previsto neste regulamento. Asemade, os accesos e saídas, portas, escaleiras e ramplas deberán garantir o cumprimento das condicións de seguridade e distancia que establece o Código Técnico da Edificación e normativa complementaria.

- b) Superficie. Os establecementos de xogo deben ter unha superficie mínima de 100 metros cadrados.
- c) Aseos. Os establecementos de xogo deberán contar con aseos de acordo co que dispoña a normativa correspondente.
- d) A fachada debe estar totalmente diferenciada do acceso ao establecemento e pechada de xeito que unicamente permita o acceso polas entradas claramente identificadas e cos controis esixidos.
- e) Os establecementos de xogo non poderán contar con terrazas ou zonas que sexan accesibles ao público xeral ou de paso, alleas ao control de acceso que debe estar operativo en cada unha das entradas das que dispoña o establecemento.

Artigo 165. Procedemento de autorización de instalación dos establecementos de xogo

1. As autorizacións de instalación de establecementos de xogo outorgaranse por concurso público. A convocatoria do concurso publicarase no *Diario Oficial de Galicia* e incluírá as bases polas que debe rexerse o dito concurso.
2. As empresas interesadas na obtención da autorización de instalación dun establecemento de xogo e que reúnan os requisitos exixidos nesta norma, poderán participar no concurso público mediante a presentación da solicitude acompañada da documentación exixida nas correspondentes bases da convocatoria.
3. Logo de transcorrer o prazo de presentación de solicitudes, o órgano competente para resolver solicitará dos concellos afectados a emisión dun informe acerca da idoneidade da instalación, no que considere cuestións urbanísticas relativas á instalación proxectada. O dito informe deberá ser emitido no prazo de trinta días dende a súa solicitude e se considerará favorable no caso de que, finalizado o dito prazo, non se teña recibida comunicación expresa.
4. No caso de que algunha solicitude non reúna os requisitos exixidos, requirirase á persoa interesada para que, no prazo de dez días emende a falta ou achegue os documentos preceptivos, con indicación de que, de non facelo, quedará excluída do concurso.
5. O concurso público finalizará mediante resolución da persoa titular da consellería competente en materia de xogo, debidamente motivada e que será ditada e notificada no prazo máximo de tres meses contados a partir do día seguinte a aquel no que finalice o prazo de presentación de solicitudes.
6. A resolución autorizará a instalación ou declarará deserto o concurso. Procederá declaralo deserto no caso de que non existan solicitudes ou no caso de que as solicitudes presentadas non reúnan as condicións exixidas ou as propostas non ofrezan as garantías establecidas nas bases da convocatoria.

7. A persoa titular da consellería competente en materia de xogo poderá ditar unha resolución de adxudicación provisional nos seguintes supostos:

a) No caso de que algunha das persoas adxudicatarias fora unha sociedade en proxecto que disporá dun prazo máximo de trinta días hábiles contados desde o seguinte a aquel en que se notifique a resolución de adxudicación provisional, para a constitución da sociedade e acreditarlo achegando unha copia auténtica da escritura de constitución e o xustificante acreditativo da súa presentación no Rexistro Mercantil correspondente para a súa inscrición, así como a copia do seu número de identificación fiscal. A sociedade quedará excluída do concurso se transcorrido o prazo concedido non acredita a constitución.

b) No caso de que algunha das persoas adxudicatarias fora unha sociedade que se teña constituído cun capital inferior ao exixido na normativa, que terá un prazo de 30 días hábiles seguintes a notificación da resolución de adxudicación provisional para á elevación do capital social ao mínimo establecido. A empresa quedará excluída do concurso se transcorrido o prazo concedido non acredita o aumento do capital social.

8. Finalizados os prazos do número anterior, a persoa titular da consellería competente en materia de xogo ditará resolución de adxudicación definitiva co resultado que corresponda.

9. Coa resolución de autorización de instalación aprobarase o proxecto proposto e nela expresaranse os seguintes aspectos:

a) Identificación da entidade adxudicataria.

b) As medidas de seguridade.

c) A data máxima para proceder á apertura ao público do establecemento de xogo, así como dos servizos complementarios, no caso dos casinos e das salas de bingo.

d) Os períodos de funcionamento, no suposto de que non sexa permanente.

e) A capacidade.

f) A superficie das distintas dependencias de xogo, e no caso dos salóns de xogo e nas tendas de apostas, a superficie, no caso de que exista, adicada ó servizo de bar.

g) O número e tipoloxía das máquinas a instalar.

h) No caso dos casinos, salas de bingo e salóns, a relación detallada dos xogos que se van practicar e no caso dos casinos, con indicación, no seu caso, da banda de flutuación de mínimos, así como o número mínimo de mesas a instalar.

Artigo 166. *Comunicación de inicio de actividade*

1. A empresa titular da autorización de instalación dun establecemento de xogo, debe comunicar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, cunha antelación mínima de 30 días hábiles, a finalización das obras e a data de inicio de actividade. Coa dita comunicación deberá acompañar o certificado final de obras e a licenza municipal de apertura.

2. Recibida a dita comunicación, o persoal de inspección de xogo procederá a realizar visita de comprobación para os efectos de acreditar o cumprimento dos requisitos da autorización.

Artigo 167. *Vixencia e renovación das autorizacións*

1. As autorizacións de instalación dos establecementos de xogo outorgadas con posterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terá unha vixencia máxima de quince anos a contar desde a data da resolución de autorización e sen posibilidade de prórroga.

2. As autorizacións de instalación dos establecementos de xogo outorgadas con anterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terán unha vixencia máxima de quince anos a contar desde a data de entrada en vigor da dita lei. Estas autorizacións poderán ser prorrogadas por períodos sucesivos de igual duración e sempre que cumpran os requisitos establecidos na normativa en vigor no momento da súa renovación.

3. A empresa titular da autorización debe instar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a súa renovación, como mínimo cunha antelación de seis meses á data de expiración do prazo de quince anos. Esgotada a vixencia da autorización de instalación sen que se teña solicitada a súa prórroga no prazo previsto, producirase a súa caducidade e dará lugar a extinción da autorización que será declarada de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

4. A solicitude de prórroga deberá ir acompañada dos seguintes documentos:

a) Certificado técnico de revisión das instalacións do casino co obxecto de comprobar o seu grado de mantemento e o cumprimento dos requisitos e as condicións legais e regulamentarias exixidas.

b) Xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

5. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de renovación será de tres meses, que se contarán desde a data en que a solicitude tivo entrada no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimaré a empresa para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

Artigo 168. *Transmisión das autorizacións*

1. Previa autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, poderase transmitir a autorización de instalación, sempre que teñan transcorridos polo menos cinco anos desde o outorgamento da autorización.

2. Unicamente poderase autorizar a transmisión da autorización no caso de que a nova titular cumpra todos os requisitos necesarios para poder ser titular da autorización. Xunto coa solicitude, a interesada deberá presentar os seguintes documentos:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil. Se a escritura de constitución se atopa en trámite de inscrición, achegarase copia ou testemuña notaria desta e o xustificante acreditativo da súa presentación no Rexistro Mercantil.

Se a sociedade se constitúe cun capital inferior ao exixido, achegarase documento subscrito polas persoas socias que recolla o compromiso de elevar o capital social ata acadar a cifra exixida e dentro dos 30 días hábiles seguintes á notificación da resolución de concesión da autorización de transmisión.

Para o suposto de que a adquirente sexa un proxecto de sociedade, presentarase unha escritura pública na que se recolla o compromiso das persoas socias promotoras de constituír a sociedade para o caso de se estime a solicitude de autorización de transmisión, proxecto de escritura e proxecto de estatutos sociais.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a súa consulta.

Para o suposto de que a adquirente sexa un proxecto de sociedade, achegarase copia do NIF das persoas socias promotoras solicitantes no caso de que non se autorice a súa consulta ou do documento equivalente no caso de persoas estranxeiras.

c) Relación das persoas socias e copias dos NIF de todas elas no caso de que non se autorice a súa consulta ou documento equivalente no caso de persoas estranxeiras.

Cando se trate de persoas xurídicas, copia da escritura pública de constitución e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta ou documento equivalente no suposto de persoas estranxeiras.

d) Certificado que acredite que as persoas socias non teñen antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas as cales se lles teña conferido o poder de representación da empresa e copia do seu NIF no caso de que non se autorice a súa consulta ou documento equivalente no suposto de persoas estranxeiras, así como o prazo de permanencia no cargo e copia da escritura notarial en virtude da cal se lles outorga a capacidade de representación.

No caso de tratarse de persoas xurídicas deben achegar tamén a escritura pública de constitución e copia do NIF no caso de non autorizarse a consulta ou documento equivalente no suposto de persoas estranxeiras.

Para o suposto de que a adquirente sexa un proxecto de sociedade, achegarase copia ou testemuña notarial do poder que as persoas socias promotoras outorguen a favor da persoa asinante da solicitude.

f) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia Tributaria de Galicia e da Tesourería Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta.

Para estes efectos, consideraranse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia da impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución na que se concedan os aprazamentos ou fraccionamentos, ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a súa consulta.

g) No caso de ser propietario, certificación do Rexistro da Propiedade correspondente ao inmovible onde estea instalado o casino de xogos, ou, noutro caso, os documentos que acreditan a súa dispoñibilidade presente e futura.

3. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de transmisión será de tres meses. O dito prazo se contará desde a data na que a solicitude tivese entrada no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimará á persoa interesada para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

4. A nova titular subrogarase en todos os dereitos e obrigas derivados da autorización incluído o seu prazo de vixencia.

Artigo-169. Extinción das autorizacións de instalación de establecementos de xogo

1. As autorizacións de instalación de establecementos de xogo extinguíranse polas seguintes causas:

- a) Polo transcurso de trinta días naturais consecutivos desde o cese da actividade sen causa xustificada.
- b) Pola solicitude do titular da correspondente autorización de instalación.
- c) Transcorrido o prazo de duración da autorización de instalación do establecemento de xogo ou das correspondentes prórrogas.
- d) A disolución ou extinción da empresa titular da autorización.
- e) A declaración de concurso ou a declaración de insolvencia da empresa titular da autorizacións.
- f) O incumprimento das condicións esenciais da autorización ou a desaparición dalgún dos requisitos necesarios e tidos en conta no momento da concesión da autorización.
- g) A cesión ou transmisión da autorización de instalación sen a previa autorización.
- h) A obtención da autorización de instalación con falsidade ou alteración das condicións que determinaron o seu outorgamento.
- i) A perda da dispoñibilidade legal ou real do uso do local onde esta situado o establecemento de xogo, agás nos supostos de traslado previstos pola normativa.

j) Non abrir o establecemento de xogo nos prazos sinalados na autorización de instalación ou na prórroga concedida. Neste caso, a administración adxudicará a autorización de instalación do establecemento de xogo a outra das empresas que teñan participado no concurso e sempre que cumpra os requisitos exixidos seguindo a orde de prelación establecida na adxudicación.

2. Consideraranse causas xustificadas aos efectos do disposto no número 1 apartado a) as seguintes:

- a) O peche do establecemento por vacacións do persoal debidamente acreditadas.
- b) O peche do establecemento por obras debidamente acreditadas.
- c) O peche do establecemento por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras.

3. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2 a) e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada da documentación acreditativa correspondente. Este peche non poderá ter unha duración superior a 60 días naturais consecutivos ou 90 días naturais non consecutivos.

4. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2 b) e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada do título habilitante do concello e memoria técnica acreditativa das obras a realizar no establecemento e da duración prevista destas.

5. O peche do establecemento por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras, e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada de memoria explicativa dos cambios a realizar no establecemento e a duración prevista.

Artigo 170. Persoal dos establecementos de xogo

Sen prexuízo das prohibicións específicas que para cada tipo de establecemento de xogo se regulan neste regulamento, ao persoal dos establecementos autorizados para a práctica de xogos estalle prohibido:

- a) Conceder préstamos ou créditos ás persoas usuarias dos xogos.
- b) Participar nos xogos, directamente o mediante terceiros, ou utilizar as máquinas de xogo e apostas instaladas naqueles, agás cando a devandita utilización se realizase en auxilio ou axuda das persoas usuarias destas.

Artigo 171. *Definición*

1. Terán a consideración legal de casinos os establecementos de xogo que sexan autorizados para a práctica dos xogos especificados no Catálogo de xogos da Comunidade Autónoma de Galicia como exclusivos de casinos.
2. Así mesmo, poderán practicarse nos casinos outros xogos dos incluídos no dito Catálogo de xogos e permitirase a instalación de calquera terminal de xogo cuxa autorización corresponda outorgar á Comunidade Autónoma de Galicia

Artigo 172. *Xogos permitidos nos casinos*

Nos casinos de xogo estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) Ruleta francesa,
- b) Ruleta americana,
- c) Vinte e un ou Black-jack,
- d) Bola ou boule,
- e) Trinta e corenta,
- f) Punto e banca,
- g) Ferrocarril, bacará ou chemin de fer,
- h) Bacará a dous panos,
- i) Dados ou craps,
- j) Póker,
- k) Ruleta da fortuna,
- l) máquinas de azar tipo C,
- m) o xogo do bingo,
- n) as máquinas recreativas tipo A especial, B e B especial,
- ñ) as rifas,
- o) as tómbolas,
- p) as apostas, e,
- q) os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

Artigo 173. *Planificación do número de casinos*

Unicamente se autorizará a instalación e o funcionamento dun casino en cada provincia da Comunidade Autónoma que, en todo caso, deberá contar nun radio de 50 quilómetros desde o lugar da súa localización cun asentamento de poboación superior aos 70.000 habitantes.

Artigo 174. *Servizos complementarios*

1. Os casinos de xogo poderán prestar ao público servizos complementarios como bar, restaurante, salas de estar, cafetería, salas de teatro ou cinematográficas, sala de congresos e convencións, actividade comercial, sala de festas ou instalacións hoteleiras, que se deberán localizar no mesmo inmovible.

2. A prestación dos servizos complementarios será facultativa, pero será obrigatoria no caso de aqueles que aparezan incluídos na inscrición do casino e na correspondente resolución de autorización. A inclusión e cancelación de novos servizos complementarios deberán ser comunicados no prazo máximo dun mes desde que se produzan.

Artigo 175. Modificación de autorizacións de instalación dos casinos.

1. Todas as modificacións relativas a aspectos recollidos na resolución de autorización de instalación, así como o peche temporal do casino por máis de trinta días naturais consecutivos, requirirán autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. A autorización de modificación non suporá ampliación do período de vixencia da autorización de instalación outorgada no seu día.

2. Coa solicitude de modificación achegarase escrito xustificativo desta e xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

3. A adaptación do establecemento de xogo á modificación autorizada deberá levarse a cabo nos 15 días seguintes á súa notificación. Se fose necesario máis tempo para efectuar a adaptación ás novas circunstancias, este extremo será indicado na solicitude de modificación con expresión do período temporal estimado.

4. O peche temporal do casino por máis de trinta días naturais consecutivos unicamente poderá autorizarse nos supostos seguintes:

a) Pola realización de obras no local e durante o prazo estritamente necesario para a realización destas. Neste caso deberá achegarse coa solicitude o título habilitante do concello correspondente xustificativo da realización das obras así como a documentación técnica presentada no concello.

b) Por causas de forza maior debidamente xustificadas.

5. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de tres meses, que se contarán desde a data de entrada da solicitude no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimarán á interesada para entender desestimada a súa solicitude.

6. Calquera variación dos datos que consten no Rexistro de casinos de xogos distinta das recollidas no número 1, deberá ser comunicada ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo no prazo máximo dun mes desde que se produza e deberase achegar coa devandita comunicación a documentación acreditativa dos cambios comunicados. Se a comunicación non reúne os requisitos exixidos ou non se achegan os documentos preceptivos, requirirase á persoa interesada para que, nun prazo de dez días, emende a comunicación ou achegue os documentos preceptivos, coa indicación de que, se así non o fixer, se terá a comunicación por non realizada.

Subsección 1ª. Salas adicionais

Artigo 176. Concepto

1. Poderá autorizarse, respecto de cada un dos casinos de xogo autorizados, a instalación dunha sala adicional que, formando parte do casino, se atope localizada fóra do recinto ou do complexo onde estea situado este, pero dentro da mesma provincia.
2. A dita sala funcionará como apéndice do casino matriz. Nela poderán practicarse todos os xogos para cuxa práctica estea habilitado o dito casino.
3. O número de mesas en funcionamento da sala adicional non poderá superar, en ningún momento, o 80% do número de mesas en funcionamento do casino matriz. O casino matriz e a sala adicional deberán ter o mesmo horario de funcionamento en todo momento. A sala adicional nunca poderá estar en funcionamento se o casino matriz está pechado, agás supostos de forza maior debidamente acreditados.
4. Nas salas adicionais poderán prestarse os servizos complementarios propios do casino matriz.

Artigo 177. Autorización de instalación

1. A instalación dunha sala adicional dun casino de xogos requirirá a previa autorización administrativa. A empresa interesada en obter a dita autorización presentará a correspondente solicitude dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e deberá reunir os seguintes requisitos:
 - a) Ser titular dunha autorización de instalación en vigor dun casino de xogos na Comunidade Autónoma de Galicia.
 - b) Estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social.
2. Coa solicitude de autorización achegarase a seguinte documentación:
 - a) Documento acreditativo da dispoñibilidade do local.
 - b) Relación dos servizos complementarios que se vaian a prestar.
 - c) Proxecto técnico do establecemento presentado no concello para a solicitude da licenza de obras e redactado por técnico competente e visado, se procede, polo colexio oficial correspondente.
 - d) Xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.
3. Coa autorización da sala adicional a empresa incrementará a súa fianza ata o máximo exixido de 750.000 euros.

4. Na resolución de autorización, que deberá ser expedida no prazo máximo de tres meses desde que foi solicitada, constarán os mesmos aspectos recollidos na resolución de autorización do casino matriz.

Artigo 178. Vixencia, extinción e transmisión da autorización

1. A autorización de instalación da sala adicional terá a mesma vixencia que a autorización de instalación do casino matriz.

2. A autorización de instalación dunha sala adicional poderase transmitir unicamente de forma conxunta coa autorización do casino matriz e nos mesmos termos previstos para esta.

3. A autorización de instalación dunha sala adicional extinguirase nos mesmos supostos previstos para a extinción do casino matriz, así como no caso de que se extinga a autorización do dito casino matriz.

Artigo 179. Comunicación de inicio de actividade

1. A empresa titular da autorización de instalación da sala adicional deberá comunicar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, cunha antelación mínima de 30 días hábiles, a finalización das obras e a data de inicio da actividade. Coa comunicación deberá achegar o certificado final de obras e a licenza municipal de apertura.

2. Recibida a dita comunicación, o persoal de inspección de xogo procederá a realizar visita de comprobación para os efectos de acreditar o cumprimento dos requisitos da autorización.

Subsección 2ª. Dependencias do casino

Artigo 180. Salas de xogo

1. Para a práctica dos diferentes xogos, os casinos poderán dispoñer dos seguintes tipos de salas:

- a) Sala de máquinas.
- b) Sala de mesas de xogo.
- c) Sala de torneos.

2. No seu interior poderán instalarse servizos complementarios dos autorizados para o casino.

3. As ditas salas disporán dun sistema de gravación de vídeo que, nos casos da sala de mesas de xogo e de torneos, dará cobertura a todas e cada unha das mesas. O sistema de gravación deberá indicar a data e a hora. O casino conservará as gravacións como

mínimo durante cinco días e no caso de existir reclamación ata que a mesma sexa resolta.

Artigo 181. *Sala de máquinas*

1. A sala de máquinas poderá albergar máquinas de tipo A especial, B, B especial, C, máquinas de apostas e terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.
2. As máquinas de apostas estarán colocadas nun espazo diferenciado do resto de máquinas de xogo e dentro da mesma sala de máquinas.

Artigo 182. *Sala de mesas de xogo*

A sala de mesas de xogo albergará todas as mesas dos distintos xogos de casino e poderá albergar tamén máquinas de xogo no suposto de que o casino non conte con sala específica de máquinas de xogo.

Artigo 183. *Sala de torneos*

A sala de torneos albergará os torneos organizados dentro do casino e respecto dos xogos autorizados.

Subsección 3ª. Rexistro de admisión, entrada e información

Artigo 184. *Rexistro de admisión*

1. Os casinos de xogo deberán dispoñer dun rexistro de admisión que se encargará da identificación e rexistro de todas as persoas que accedan ao establecemento. O rexistro de admisión deberá estar dispoñible en todos os accesos dos que dispoña o casino.
2. No rexistro de admisión deberá estar dispoñible, mediante soporte ou sistema informático, un listado das persoas que acceden ao establecemento e das tarxetas de entrada que se expiden. Nel anotaranse os datos identificativos das persoas que accedan por primeira vez e as sucesivas visitas que realicen.
3. O rexistro deberá ser realizado na primeira visita ao casino e conter o nome e apelidos do cliente, a súa data de nacemento, o domicilio que figure no documento identificador exhibido, o número do documento identificador exhibido e a data da visita. Para a anotación das sucesivas visitas será suficiente coa identificación do visitante mediante a exhibición do seu documento identificador e a comprobación de que os datos do domicilio están actualizados e son os correctos.
4. O rexistro de admisión terá carácter reservado e reunirá os requisitos exixidos pola normativa de protección de datos de carácter persoal. O seu contido unicamente poderá ser revelado, nos termos previstos na dita normativa e a instancia do persoal

do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo para as comprobacións que correspondan.

5. O rexistro de admisión do casino deberá ofrecer información sobre as normas xerais de funcionamento das salas de xogo que a dirección do casino considere de interese e, necesariamente, as relativas ao horario, ao cambio de moeda estranxeira, ás apostas máximas e mínimas en cada tipo de xogo, as condicións de admisión, os prezos das tarxetas e aos xogos que se podan practicar no casino. Deberá ofrecer tamén a información a que se refire o artigo 187 deste regulamento.

Así mesmo, deberá dispoñer dos correspondentes formularios oficiais de solicitude de inclusión no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia, en número bastante, que se atoparán expostos de maneira visible na recepción da sala e a disposición de todas as persoas visitantes.

Artigo 185. *Tarxetas de entrada*

1. Para ter acceso ás distintas salas de xogo, os visitantes deberán acreditar a súa identidade mediante dni ou calquera documento identificativo que o substitúa e no que conste a fotografía do visitante.

2. Para acceder tanto a sala de mesas de xogo como a sala de torneos os visitantes deberán obter no rexistro de admisión unha tarxeta de entrada de carácter nominativo.

3. A tarxeta de entrada dará dereito ao acceso ás salas mencionadas no número anterior así como á práctica dos xogos na forma establecida regulamentariamente para cada un deles. As persoas portadoras das ditas tarxetas de entrada están obrigadas a exhibilas en todo momento a requirimento do persoal do casino ou do persoal de inspección. Se non o fixesen ou non o puidesen facer, deberán abandonar de inmediato a sala de mesas de xogo ou a sala de torneos na que se atopen podendo permanecer unicamente na sala de máquinas.

4. As tarxetas de entrada estarán numeradas correlativamente e conterán, polo menos, os datos seguintes: nome e apelidos, número do documento nacional de identidade ou semellante, número de ficha persoal do cliente, data de emisión e prazo de vixencia.

5. As tarxetas de entrada expediranse, con carácter xeral, con validez de un só día e por un prezo unitario, que fixará a sociedade titular do establecemento, podendo expedir tamén tarxetas gratúitas. Poderán expedirse tarxetas de validez superior a un día, por períodos dunha semana, dun mes ou para toda a tempada anual, ou incluso con validez permanente cuxo prezo será fixado pola empresa titular do establecemento.

6. O acceso e goce dos servizos complementarios do casino poden estar subordinados á expedición de entradas independentes con suxeición ás normas específicas de cada tipo de actividade.

7. No caso de producirse unha aglomeración no servizo de admisión do casino, a expedición de tarxetas podería substituírse transitoriamente pola entrega dun volante provisional, previo depósito do documento identificador e do importe da tarxeta, que deberá ser entregada posteriormente a cada titular unha vez formalizada.

Artigo 186. Excepcións á expedición das tarxetas de entrada

1. Non é exixible a expedición de tarxetas de entrada para o acceso ao persoal que realice as funcións de inspección e control das actividades de xogo.
2. O dito persoal deberá acreditar a súa identidade no rexistro de admisión do casino e terán libre acceso a todas as dependencias, de acordo coas súas funcións. Non poderán participar nos xogos nin gozar dos servizos complementarios dos casinos.

Artigo 187. Información ao público

1. Nos locais do casino existirá a disposición do público un exemplar da lei reguladora dos xogos de Galicia e un exemplar deste regulamento.
2. Sobre cada mesa de xogo ou nun lugar próximo a esta, e nun lugar visible para calquera das persoas xogadoras, ten que figurar un anuncio no cal se indique o número da mesa, o importe do anticipo inicial e as apostas mínimas e máximas autorizadas nos xogos.
3. En todos os accesos ao establecemento deberá constar con claridade as prohibicións de acceso e o cartel ao que fai referencia o artigo 30 do Decreto 226/2022, do 22 de decembro, polo que se regulan determinados aspectos da organización e desenvolvemento dos espectáculos públicos e actividades recreativas e se constitúe o rexistro de empresas e establecementos.
4. No interior do establecemento deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas as persoas usuarias, o cartel cos principios de xogo responsable facilitado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, así como a información acerca das organizacións existentes en Galicia de axuda ás persoas con problemas de adicción ao xogo.

Subsección 4ª. Dirección e persoal dos casinos

Artigo 188. Órganos de dirección

1. A dirección dos xogos e control do seu desenvolvemento corresponde ao/a director/a de xogos, sen prexuízo das facultades xerais que correspondan aos órganos de dirección ou administración da sociedade, no seu caso.
2. A persoa que exerza a dirección de xogos poderá ser auxiliada no desenvolvemento das súas funcións por un ou varios subdirectores ou por un comité de dirección.

3. O/a director/a de xogos, as persoas integrantes do comité de dirección, así como o/a subdirector/a terán que ser nomeados polo órgano de administración da sociedade titular da autorización ou polo órgano ou persoa en quen estean delegadas as facultades deste e poden ser nomeados con carácter permanente ou discontinuo dentro dun período anual.

O/a director/a será único para a sala principal e, de ser o caso, a sala adicional. En todo caso deberá nomearse como mínimo un/unha subdirector/a para a sala adicional

4. O comité de dirección, no seu caso, estará composto, como mínimo, por catro membros, un dos cales deberá ser necesariamente o/a director/a de xogos.

Artigo 189. Comunicación do nomeamento dos órganos de dirección

O nomeamento do director/a de xogos ou director do casino, dos restantes membros do comité de dirección e dos/as subdirectores/as deberá ser comunicado ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo no prazo máximo dun mes desde que se produza e tramitarse como unha modificación non substancial da autorización.

Artigo 190. Facultades dos órganos de dirección do casino

1. O/a director/a de xogos e, no seu caso, os/as subdirectores/as e os membros do comité de dirección son as persoas responsables da ordenación e correcta explotación dos xogos fronte a Administración dentro dos termos da autorización e das normativa reguladora.

2. O/a director/a de xogos ou algún dos/das subdirectores/as deberá permanecer no casino sempre que algunha mesa de contrapartida permaneza en funcionamento. No caso de ausencia, poderán ser substituídos nas súas funcións polos membros do comité de dirección. Excepcionalmente e nunca en máis de seis ocasións no ano, poderán ser substituídos polo aquel membro do persoal do casino da máxima categoría que estea presente.

3. O director/a de xogos ou persoa que o substitúa, é responsable da custodia do material de xogo existente no casino, dos ficheiros das persoas xogadoras e demais documentación, así como da correcta xestión da contabilidade específica dos xogos. Todos os elementos indicados deberán atoparse permanentemente a disposición da Inspección.

Artigo 191. Prohibicións para os órganos de dirección

Está prohibido ao/á director/a de xogos, aos/ás subdirectores/as e aos membros do comité de dirección:

a) Participar nos xogos que se desenvolvan no propio casino, ben directamente ou por persoa interposta.

- b) Desenvolver funcións propias do persoal empregado das salas de xogo, agás no caso dos membros do comité de dirección que teñan a consideración de xefes de sala. Excepcionalmente, os subdirectores/as e os xefes/as de sala poderán substituír transitoriamente aos xefes/as de mesa no desenvolvemento da súa función.
- c) Recibir por calquera título participacións porcentuais dos ingresos brutos do casino ou dos beneficios dos xogos, agás naqueles casos nos que se pacte unha retribución salarial variable en función destes.
- d) Participar na distribución do tronco de propinas, agás no caso dos membros do comité de dirección que, no seu caso, presten servizos directamente relacionados co desenvolvemento dos xogos, entre os que se atopan os/as xefes de sector, crupiers, persoal de caixa, máquinas, así como os servizos de recepción entre outros.
- e) Solicitar propinas das persoas xogadoras ou aceptalas a título persoal.

Artigo 192. Prohibicións para o persoal de servizos e de xogo

1. A todo o persoal que traballe no casino estalles prohibido:

- a) Entrar ou permanecer nas salas de xogo fóra das horas de servizo ou por razóns alleas ao servizo, agás coa autorización da dirección do casino.
- b) Percibir participacións porcentuais dos ingresos brutos do casino ou dos beneficios dos xogos, agás naqueles casos en que se pacte unha retribución salarial variable en función dos mesmos.
- c) Transportar fichas, placas ou diñeiro durante o servizo no interior do casino de xeito diferente á prevista regulamentariamente ou gardalas de xeito que a súa procedencia ou utilización non podan ser xustificadas.
- d) Consumir bebidas alcohólicas ou drogas tóxicas, estupefacientes ou substancias psicotrópicas durante as horas de servizo.

2. As persoas que desenvolvan funcións de crupier ou cambista nas mesas de xogo e o persoal de caixa non poderán levar traxes con petos.

3. Non poderán participar nos xogos que se practiquen no casino, nin directamente nin mediante terceira persoa interposta, o persoal de xogo, incluído o auxiliar, o persoal de recepción, caixa e seguridade nin os cónxuxes ou persoas con quen convivan, ascendentes e descendentes en primeiro grao de consanguinidade.

Artigo 193. Propinas

1. A sociedade titular do casino poderá acordar a admisión ou non de propinas por parte das persoas xogadoras. No caso de que as admita, a súa entrega será sempre

discrecional, en canto a súa ocasión e contía. No caso de que non as admita, incluírá advertencias en tan sentido que deberán ser visibles no acceso ao casino ou no servizo de admisión.

2. Sen prexuízo do anterior, o órgano competente en materia de xogos, previa audiencia da sociedade titular, poderá prohibir temporalmente ou definitivamente a admisión de propinas, cando se teñan cometido abusos na súa exixencia ou percepción.

3. Queda prohibido ao persoal de xogos solicitar propinas das persoas xogadoras ou aceptalas a título persoal. Nas salas de xogo, as propinas que, por calquera título, entreguen as persoas xogadoras, deberán ser inmediatamente depositadas nas caixas que, a ese efecto, existirán nas mesas de xogo e, no seu caso, nos departamentos de recepción, máquinas e caixa, sen que podan ser gardadas doutra forma, en todo ou en parte. No caso de erro ou abuso, o director/a de xogos disporá o procedente no que respecta a súa devolución.

4. O importe das propinas das mesas de xogo contarase ao finalizar o horario de xogo e anotarase diariamente nunha conta especial.

5. O tronco de propinas estará constituído pola masa global das propinas e repartirase de forma que una parte se distribúa entre o persoal empregado e outra se destine a atender os custos de persoal e as atencións a clientes. A distribución do tronco será establecida de común acordo entre a sociedade titular e a representación do persoal empregado, tendo en conta o disposto, en todo caso, polo convenio colectivo de aplicación.

Artigo 194. *Escolas de crupiers*

1. Os casinos de xogos poden establecer escolas de crupiers tanto no interior dos casinos de xogo como fóra destes e cuxa finalidade sexa a formación de persoal para a futura prestación dos servizos.

2. O persoal de formación poderá asistir como espectador ás sesións de xogo, aínda que non poderá desenvolver funcións de manexo de diñeiro, fichas ou placas de valor. Durante o horario en que a sala de xogo se atopa pechada ao público, as prácticas da escola de crupiers poderán realizarse nas propias mesas da dita sala de xogos e coas fichas utilizadas habitualmente no desenvolvemento das partidas e será quen exerza a dirección de xogo, ou quen o substitúa, a persoa responsable última da custodia deste material de xogo.

Subsección 5ª. Funcionamento das salas

Artigo 195. *Horario de funcionamento*

1. O horario de funcionamento do casino será o establecido para este tipo de establecementos na Orde do 23 de outubro de 2020, pola que se determina o horario

de apertura e peche dos establecementos abertos ao público e de inicio e finalización dos espectáculos públicos e as actividades recreativas.

2. O casino deberá respectar sempre o horario autorizado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e que consta na resolución de autorización. Calquera modificación do dito horario deberá ser tramitada mediante unha modificación da resolución de autorización.

3. O horario deberá ser idéntico para a sala matriz e a correspondente sala adicional en todo momento.

4. Dentro dos límites establecidos, o casino poderá determinar o horario das distintas salas de xogo que teña autorizadas pero sempre respectando os horarios comunicados e co cumprimento do disposto no número anterior para cada unha das salas de xogo que existan tanto no casino matriz como na sala adicional.

5. O casino non poderá suspender os xogos antes da hora prevista, agás por causa de forza maior ou cando, faltando menos de dúas horas da fixada para o peche, transcorran trinta minutos sen que se atope ningún visitante nas distintas salas de xogo.

Artigo 196. Cambios de divisas e caixeiros automáticos

Os casinos de xogo poderán efectuar cambios de moeda estranxeira nas súas dependencias de caixa ou instalar oficinas exclusivamente dedicadas a iso, con suxeición ás normas vixentes sobre cambio de divisas. En ningún caso, poderase efectuar o cambio de moeda estranxeira nas mesas de xogo. Igualmente, os casinos de xogo poderán instalar caixeiros automáticos de entidades bancarias.

Artigo 197. Funcionamento das mesas de xogo

1. Os visitantes das salas de xogo non están obrigados a participar neles. Con todo, as cadeiras e banquetas das mesas de xogo e máquinas de azar están reservadas para as persoas xogadoras.

2. Durante todo o horario de funcionamento das mesas de xogo, deberá estar en servizo e durante toda a sesión, como mínimo unha mesa de xogo. En todo caso, unha vez aberto ao público o casino, a apertura das mesas de xogo se levará a cabo a medida que o demanden as necesidades das persoas usuarias presentes.

3. No caso de que algunha das persoas usuarias dos xogos o solicite e a dirección de xogo do casino o considere oportuno, o casino poderá dispoñer de mesas de xogo privadas.

4. Unha vez efectuado o anticipo sobre a caixa dunha mesa determinada, o casino está obrigado a poñela en funcionamento cando se presente a primeira persoa xogadora e a continuar o xogo ata a hora fixada para a súa terminación. Unha vez iniciado o xogo en

cada mesa do xeito descrito, a partida non poderá ser interrompida antes da hora en ningunha mesa, agás cando as persoas xogadoras se retiren dalgunha delas ou cando concorra o suposto ao que se refire o apartado seguinte. O director/a de xogos, coa conformidade do persoal funcionario da Inspección de Xogo, no caso de atoparse presente, poderá tamén clausurar o xogo nunha mesa cando existan fundadas sospeitas de que o xogo se desenvolve de xeito incorrecto ou fraudulento, do que se levantará a oportuna acta.

5. Cando nas salas funcionen varias mesas de xogo e a partida perdese animación nalgunha delas o director/a de xogos poderá suspender a partida pero deixando en servizo mesas do mesmo xogo en número suficiente para que as persoas xogadoras presentes podan continuar a partida. A mesma regra será de aplicación ao comezo da sesión nas salas de xogo, cando o número de persoas xogadoras presentes non aconselle a posta en funcionamento de todas as mesas ao mesmo tempo. Neste caso, a apertura de mesas poderá efectuarse de xeito paulatino.

6. Os xogos cesarán obrigatoriamente á hora fixada como límite. En cada mesa de xogo, momentos antes da hora límite, o/a xefe/a de mesa anunciará en voz alta « as tres últimas bolas», nas mesas de bola, ruleta francesa e ruleta americana; « o último tirador» nas mesas de dados; «tres últimas tiradas» na roda da fortuna; «as cinco últimas mans» nas mesas de punto e banca, bacará e póker en calquera das súas modalidades, e o «o último sabot» ou «os cinco últimos pases» nas mesas de Black-Jack. Nas mesas de trinta e corenta, a partida debe deterse no último corte que se efectúe dentro dos trinta últimos minutos do horario.

7. O/a director/a do casino, dentro dos límites autorizados, poderá variar o límite das apostas dun xogo ou mesa determinado unha vez posta en funcionamento con anuncio previo ás persoas xogadoras.

8. O casino poderá dispoñer de mesas reversibles que poderán servir para xogar a dous xogos que previamente fosen homologadas. Para poder reconverter a mesa noutro xogo, deberá pechase previamente o xogo que se estivese desenvolvendo.

Artigo 198. *Natureza das apostas*

1. Os xogos practicaranse con diñeiro de curso legal ou con fichas ou placas, agás nas máquinas que se rexerán consonte os requisitos que se especifican para os distintos tipos de máquinas neste regulamento. Están prohibidas e carecen de todo valor as apostas baixo palabra e toda forma de asociación de dous ou máis persoas xogadoras co ánimo de exceder os límites máximos en cada tipo de apostas establecidas nas diferentes mesas de xogo.

2. As sumas consecutivas das apostas están representadas por billetes e moeda metálica de curso legal, ou por fichas ou placas facilitadas polo casino pola súa conta e risco a cambio dos medios legais de pago.

3. A dirección do casino pode establecer que todas as apostas se efectúen en múltiplos enteiros do mínimo autorizado para cada mesa.

4. O casino de xogo poderá contar con sistemas informatizados para o control e funcionamento dos diferentes xogos.

5. Con independencia do indicado nos números anteriores deste artigo, nas instalacións do casino poderán funcionar mesas tipo demostración nas cales amosarase ou instruírse sobre a forma de practicar os distintos xogos e nas cales as persoas usuarias non poderán apostar diñeiro.

Este tipo de mesas poderán situarse fóra do recinto do casino pero exclusivamente con ocasión de feiras e congresos relacionados co xogo, sempre que sexan atendidas por persoal do casino e se comuniquen ao órgano competente en materia de xogo, polo menos, con tres días hábiles de antelación. Estas mesas non terán a consideración de mesas de xogo a ningún efecto.

Artigo 199. Apostas nos xogos de contrapartida

1. Nos xogos chamados de contrapartida, as apostas só poderán efectuarse mediante fichas ou placas.

2. O cambio de diñeiro por fichas ou placas para os xogos mencionados pode efectuarse nas dependencias de caixa que deberán existir nas salas de xogo ou na propia mesa. Prohíbese, en todo caso, efectuar cambios por mediación das persoas empregadas que se atopen entre as persoas xogadoras, agás nas salas de máquinas.

3. O cambio de diñeiro ou placas por fichas nas mesas de xogo o efectuará o/a crupier que, tras colocar nun lugar visible da mesa disposta para o efecto o billete ou billetes de banco despregados ou as placas, dirá en voz alta o seu valor. Acto seguido, aliñará e contará ante si, de maneira ostensible, as fichas, pasaráas ao/á cliente ou efectuará a aposta solicitada por este/a. Finalmente, e así mesmo de maneira ostensible, colocará a placa ou ficha cambiada na caixa da mesa e introducirá o billete nun recipiente que forma parte da mesma mesa de xogo.

4. Os billetes cambiados non poderán sacarse da súa caixa ata o final da partida e con obxecto de efectuar a conta no departamento de caixa. Porén, se a acumulación de billetes nas caixas é excesiva, poderán extraerse destas e efectuar a conta dos billetes no departamento de caixa. A contía dos billetes así contados farase constar nunha acta sucinta asinada polo/a caixeiro/a e o/a xefe/a de mesa correspondente; unha copia desta será introducida na caixa que deba volver ser colocada na mesa ou na que se colocou para substituír esta. Este procedemento será tamén aplicable para a conta parcial de propinas, no caso de que a caixa respectiva non admita máis fichas.

Artigo 200. Operacións de cambio en xogos de círculo

As operacións de cambio poderán ser efectuadas nas dependencias de caixa das salas ou nas mesas de xogo polo/a crupier. Neste último caso, para as operacións de cambio extraeranse as fichas ou placas cambiadas dunha caixa especial situada xunto á mesa, que conterá unha suma fixada polo director/a de xogos ao comezo de cada sesión de xogos.

Artigo 201. *Apostas esquecidas ou extraviadas*

1. As cantidades ou apostas que se atopen esquecidas ou perdidas no chan ou sobre as mesas de xogo, ou abandonadas durante as partidas e cuxo/a propietario/a se descoñeza, serán levadas de inmediato á caixa principal do casino e anotadas nun libro rexistro especial. O seu importe farase constar nunha partida especial da contabilidade do casino, cuxo saldo deberá coincidir, ao finalizar a tempada, coa suma que presente o libro rexistro antes aludido.
2. No caso de cantidades abandonadas durante as partidas, o importe determinarase polo total da aposta inicial esquecida, sen computar nel as ganancias que puidesen acumularse ata o momento en que se advirta, despois de buscar o/a seu/súa propietario/a e que as cantidades ou apostas están efectivamente abandonadas.
3. Se o/a lexítimo/a propietario/a da cantidade ou aposta achada aparece e demostra de maneira indiscutible o seu dereito, o casino restituíralle a dita cantidade. O importe da restitución anotarase na partida especial da contabilidade e no libro rexistro antes mencionado, e farase constar neste a data do reintegro, o nome e apelidos e enderezo do/da interesado/a, probas presentadas e unha referencia á anotación primitiva.
4. As cantidades ingresadas polo casino neste concepto serán entregadas dentro dos trinta primeiros días de cada ano a entidades de asistencia social ou beneficencia.

Artigo 202. *Naipes*

1. As barallas ou xogos completos de naipes para uso do casino deberán estar agrupados en mazos de seis ou de dez. Cada xogo de seis ou de dez levará un número de orde asignado polo fabricante de naipes, que se anotará no momento da súa recepción nun libro rexistro especial, o cal estará visado polo órgano competente en materia de xogo.
2. Os casinos de xogos só poderán adquirir barallas ou xogos completos de naipes ás empresas fabricantes inscritas no Rexistro de Casinos de Xogos. As devanditas empresas fabricantes non poderán facilitar tales naipes máis que aos casinos legalmente autorizados. Cada casino poderá imprimir o seu logotipo no reverso dos naipes. Os documentos de adquisición de naipes á empresa fabricante deberán estar autorizados polo órgano competente en materia de xogo.
3. En cada casino, e dentro das salas de xogos, existirá un armario en que se gardarán necesariamente as caixas de naipes novos ou usados, xunto co libro rexistro a que alude o número primeiro. Este armario estará permanentemente pechado con chave,

que se achará en poder do/da director/a de xogos ou persoa que o/a substitúa. O armario só se abrirá para a extracción de barallas ou para o depósito das novas ou usadas, sempre en presenza da persoa titular da chave e do/da empregado/a que deba facerse cargo dos naipes, ou ben para inspección do seu contido, por requirimento do persoal funcionario encargado da inspección do casino.

4. Non obstante o anterior, a utilización dunha dependencia fóra das salas de xogo que sirva para almacenar o resto das caixas novas de naipes adquiridos que non caiban naquel deberá ser comunicada previamente ao órgano competente en materia de xogo.

5. O casino só empregará naipes que se atopen en perfecto estado e que cumpran as normas de homologación determinadas pola consellería competente en materia de xogo e apostas.

6. Os xogos de barallas desbotadas, marcadas ou deterioradas deben ser colocados no depósito de naipes ata a súa destrución posterior, sen que por ningún concepto poidan ser vendidos ou entregados gratuitamente a calquera persoa. A destrución farase en presenza dun/dunha funcionario/a encargado/a da inspección do casino, quen previamente comprobará se as caixas están completas e anotará, posteriormente, a destrución no libro rexistro.

7. O disposto nos números anteriores será aplicable aos xogos de dados, os cales deberán acharse en envases pechados e precintados que deberán romperse á vista do público ou ante o/a funcionario/a encargado/a da inspección do casino antes da súa utilización. A súa conservación e destrución efectuarase na forma prevista para os naipes.

Artigo 203. Comprobación e barallado dos naipes

1. Os naipes serán extraídos do seu depósito no momento en que vaian ser utilizados. Se son novos, desempaquetaranse na mesma mesa de xogo e convidarase ao público e ás persoas xogadoras a comprobar que os precintos están intactos.

2. Os naipes serán colocados sobre a mesa boca arriba para que poida comprobarse que non houbo cambio na súa orde de colocación polo fabricante. O/a crupier contaraos e, acto seguido, depositaraos de novo sobre o tapete e mesturaraos sempre coas cartas boca abaixo. Os naipes que xa fosen utilizados nunha partida anterior serán mesturados da mesma forma.

3. A mestura farase nun só montón, cos dedos separados e os naipes agrupados en paquetes pequenos, de maneira que non se levanten do tapete e non se modifique a orde resultante. Ningún naipe debe ser separado ou sinalado.

4. Cando a sesión de xogos na mesa remate, os naipes deberanse volver colocar de inmediato na orde establecida polo fabricante, así como ser examinados para detectar as marcas que poidan ter.

5. Cando en calquera momento se comprobe que desapareceu algún naipe dos mazos examinados, ou que parezan estraños ao mazo de orixe ou marcados, retirárase da mesa o mazo correspondente e darase conta inmediatamente, con todas as indicacións relativas á forma e circunstancias en que o defecto foi descuberto, ao persoal funcionario encargado da inspección do casino se está presente ou, na súa falta, levantarase acta que se comunicará a este.

6. En todos os xogos de naipes, logo da autorización do órgano competente en materia de xogo, poderán utilizarse mecanismos automatizados e manuais, debidamente homologados para efectuar as operacións de mestura.

Artigo 204. *Troco de fichas e placas*

1. O casino trocará ás persoas xogadoras as fichas e placas que se atopen no seu poder polo seu importe en moeda de curso legal, sen poder efectuar dedución ningunha.

2. O casino poderá denegar á persoa visitante ou xogadora o cambio das fichas ou placas cando teña sospeitas fundadas da súa procedencia ilícita. Neste caso, a persoa que exerza a dirección do xogo do casino terá que remitir informe ao órgano competente en materia de xogo e dar conta inmediata aos seus servizos de inspección e control, se están presentes no casino.

3. O pagamento en metálico aos/ás clientes poderá ser substituído pola entrega dun cheque contra a conta do casino, caso en que se levantará a acta por duplicado, asinada polo/a perceptor/a e un/unha caixeiro/a ou persoa que o/a substitúa, e cada unha das partes conservará un exemplar. En todo caso, observárase o disposto na normativa de prevención do branqueo de capitais e demais normas de aplicación. O pagamento mediante cheque só procederá por petición do/da xogador/a ou logo da súa conformidade expresa, salvo nos casos en que se esgotase na caixa central do casino a suma en metálico que establece esta norma. Se o cheque non resulta pagado en todo ou en parte, o/a xogador/a poderá dirixirse ao órgano competente en materia de xogo para reclamar a cantidade debida para o que xuntará a copia da acta a que se refire este punto. Tras escoitar o/a director/a de xogos e comprobada a autenticidade da acta e a falta de pagamento da débeda, o órgano competente concederá ao casino un prazo de tres días hábiles para depositar na Caixa Xeral de Depósitos da Comunidade Autónoma de Galicia a cantidade debida, que se entregará ao/a xogador/a. Se non o fai, expedirá ao/á xogador/a o oportuno mandamento de pagamento co que este/a poderá facer efectiva a cantidade contra a fianza depositada polo casino. En calquera caso, na resolución que dite o órgano competente farase expresa reserva das accións civís ou penais que poidan corresponder ás partes.

4. O casino estará obrigado a expedir ás persoas xogadoras certificacións acreditativas das súas ganancias.

Artigo 205. *Anticipos mínimos*

1. As mesas dedicadas a xogos de contrapartida recibirán da caixa central do casino, no

momento de comezar a partida, un anticipo en fichas e placas para responder das ganancias das persoas xogadoras.

2. O dito anticipo será repostado pola caixa central do casino tantas veces sexa necesario durante a partida, pero a contía dos novos anticipos será sempre a mesma que a do anticipo inicial.

3. O importe mínimo dos anticipos será o que o/a director/a de xogo, ao seu libre criterio, entenda necesario para o desenvolvemento normal dos xogos.

Artigo 206. *Depósito mínimo*

1. Os casinos de xogos deberán ter na súa caixa central, ao comezo de cada sesión, unha suma de diñeiro que, como mínimo, será de igual contía á do importe do anticipo correspondente á mesa de ruleta co mínimo de aposta máis elevado. Esta suma de diñeiro poderá substituírse parcialmente pola tenza dunha cantidade equivalente, bloqueada nunha conta bancaria e dispoñible en todo momento para o pagamento de premios, logo de autorización do órgano competente en materia de xogo. No entanto, a cantidade existente en metálico na caixa central non poderá ser inferior ao 50 % do total.

2. Con independencia das restantes obrigas contables que se establezan regulamentariamente, a caixa central do casino deberá levar un rexistro especial por mesas para anticipos e reposicións

Subsección 6ª. Mecanismos e libros rexistros de control

Artigo 207. *Control de resultados en cada mesa de xogo*

1. As fichas e as placas constitutivas do anticipo serán trasladadas á mesa e conservaranse nesta para o normal desenvolvemento das partidas. Unha vez efectuado o peche das mesas, as fichas remanentes do anticipo trasladaranse á caixa central nunha caixa especialmente destinada a esta finalidade.

2. Ao acabar a xornada, ao pechar cada mesa ou cando sexa preciso facer novos anticipos durante o transcurso da partida, deberanse contar as existencias de fichas e placas da mesa e os billetes cambiados nesta, e anotar as cantidades resultantes no libro rexistro de anticipos. Esta conta deberá ser realizada por, polo menos, un/unha empregado/a da mesa e un/unha caixeiro/a en presenza do director/a de xogos ou persoa que o/a substitúa, os cales certificarán baixo a súa responsabilidade a exactitude da anotación efectuada, e, a continuación, asinarán. En calquera caso, na apertura e peche das mesas, a presenza do director/a de xogos no recuento pode ser suplida pola dun subdirector/a, por algún membro do comité de dirección ou por alguén do persoal empregado de máxima categoría.

3. As operacións referidas no número anterior teñen que ser realizadas coa suficiente lentitude para que os presentes poidan seguilas en todo o seu detalle. Calquera das

persoas que asistan ao acto pode solicitar o libro rexistro de anticipos para asegurarse de que as cantidades anotadas corresponden exactamente ás pronunciadas.

Artigo 208. *Documentación contable*

1. Con independencia da normativa contable e fiscal da empresa titular do casino, o control documental de ingresos producidos polos xogos tense que levar a cabo, sempre que non exista un sistema informatizado e autorizado polo órgano competente en materia de xogo, mediante o libro rexistro de beneficios nos xogos de círculo, o libro rexistro de anticipos nos xogos de contrapartida e o libro rexistro de control de ingresos, obrigatorio para un e outro tipo de xogos.

2. Os anteditos libros teñen que estar encadernados e foliados, e deben estar dilixenciados polo órgano competente en materia de xogo. Ademais, levaranse co coidado e regularidade exixidos para os libros de comercio e non poderán presentar emendas nin rascaduras. As correccións que sexan necesarias deberanse facer en tinta vermella, e serán salvadas coa sinatura do director/a de xogos ou persoa que o substitúa.

Artigo 209. *Libro rexistro de anticipos*

1. En cada unha das mesas dedicadas a xogos de contrapartida debe haber un libro rexistro de anticipos que deberá levar un número que terá que ser o mesmo que o da mesa a que se refire.

2. Nos libros rexistro de anticipos teñen que anotarse o importe do anticipo inicial e, se procede, o dos anticipos complementarios, así como o reconto final das existencias de placas, fichas, billetes e moedas nas caixas correspondentes a cada mesa de xogo. Estas anotacións faranse ao final de cada sesión, e debe anotarse o importe do resultado final da mesa.

3. O libro rexistro de anticipos pecharase por sesións e totalizarse cada día, ao final do cal os resultados obtidos deberán ser trasladados ao libro rexistro de control de ingresos.

Artigo 210. *Libro rexistro de beneficios*

1. En cada unha das mesas de xogo de círculo ten que haber un libro rexistro de beneficios para anotar o ingreso bruto percibido para o casino na práctica destes xogos.

2. Neste libro rexistro deberán facerse constar os seguintes datos:

- a) Nome exacto do xogo a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orde do rexistro, que ten que ser o mesmo que o da mesa.
- c) Hora de apertura da partida.
- d) Horas de interrupción e de reinicio da partida, se procede.

e) Nome dos/as crupiers e cambista.

f) Nome do banqueiro/a ou banqueiros/as no bacará a dous panos, xa sexa banca aberta ou limitada.

3. Ao acabar a partida, o/a crupier, en presenza do/da director/a de xogos ou persoa que o substitúa, e dun/dunha caixeiro/a, ten que abrir o pozo ou cagnotte, ten que contar as fichas e placas que haxa e ten que pronunciar en voz alta a cantidade total. Esta ten que ser anotada inmediatamente no correspondente libro rexistro de beneficios, no cal o director/a de xogos, o/a caixeiro/a e un/unha empregado/a da mesa teñen que certificar, baixo a súa responsabilidade, a exactitude da anotación efectuada e teñen que asinar a continuación.

4. Nas operacións a que se refire o número anterior, o/a director/a de xogos pode ser substituído por un/unha subdirector/a ou un membro do comité de dirección.

Artigo 211. *Libro rexistro de control de ingresos*

1. No libro rexistro de control de ingresos anotaranse os resultados dos libros rexistro de anticipos ou de beneficios de cada unha das mesas, totalizados por día.

2. As anotacións no libro rexistro de control de ingresos teñen que efectuarse ao final da xornada e antes necesariamente do inicio da seguinte. Ten que extraerse o resultado total, que se fará constar en números e letras, e, a continuación, ten que certificar a súa exactitude o director/a de xogos ou un subdirector/a ou membro do comité de dirección.

Artigo 212. *Deber de información*

1. O director ou directora de xogos de casino ou a persoa que o/a substitúa terá permanentemente á disposición do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo información suficiente sobre o número de visitantes, divisas cambiadas, cantidades apostadas polas persoas xogadoras e ingresos de cada unha das mesas, así como da recadación das máquinas.

2. Semestralmente, a empresa titular do casino deberá remitir ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, dentro dos dous primeiros meses posteriores a cada semestre, unha memoria cos datos estatísticos do semestre anterior que lle sexan requiridos por aquela, de conformidade coa orde sobre subministro de información aprobada pola consellería competente en materia de xogo.

Sección 2ª. Salas de bingo

Artigo 213. *Definición*

Terán a consideración de salas de bingo os establecementos de xogo autorizados especificamente para a práctica deste xogo.

Os casinos de xogo poderán instalar salas de bingo dentro da edificación do propio casino, pero sempre en salas separadas e independentes das restantes salas do casino, estando suxeita en canto a súa autorización e funcionamento aos preceptos recollidos nesta sección 2.

A autorización da sala de bingo dentro dun casino tramitarase con unidade de expediente respecto da propia solicitude do casino.

Artigo 214. Xogos permitidos nas salas de bingo

1. Nas salas de bingo estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) o xogo do bingo,
- b) as máquinas recreativas tipo A especial, B, B especial,
- c) as rifas,
- d) as tómbolas,
- e) as apostas, e,
- f) os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

2. Os xogos diferentes do propio xogo do bingo deberán realizarse en dependencias distintas do salón onde se realiza o xogo do bingo, de xeito que non se impida o normal desenvolvemento deste.

Artigo 215. Planificación do número de salas de bingo

1. Límitanse a 12 o número máximo de salas de bingo que se poderán autorizar no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia. Neste límite atópanse incluídas tamén as salas de bingo que podan ser instaladas nos casinos de xogo.

2. Non poderá autorizarse a instalación dunha nova sala de bingo ou a ampliación da capacidade doutra xa autorizada, cando iso implique exceder dos seguintes límites no correspondente municipio:

- a) Municipios de ata 50.000 habitantes de feito segundo o censo oficial:
Capacidade máxima: 300 persoas xogadoras
Número máximo de salas: 1
- b) Municipios entre 50.001 e 150.000 habitantes de feito segundo o censo oficial:
Capacidade máxima: 600 persoas xogadoras
Número máximo de salas: 2
- c) Municipios de máis de 150.000 habitantes de feito segundo o censo oficial:
Capacidade máxima: 1.800 persoas xogadoras
Número máximo de salas: 4

Artigo 216. Servizos complementarios

As salas de bingo poderán dispoñer de servizos de hostalaría e restauración, pero en ningún caso a superficie adicada a estas actividades poderá superar o 50% da superficie adicada ao xogo do bingo.

Artigo 217. *Condicións das salas*

1. As salas de bingo deberán estar dispostas de xeito que as extraccións de bólas sexan visibles por todas as persoas xogadoras, ben directamente ou mediante o emprego de monitores e de maneira que se garanta a simultaneidade da visión e o adecuado seguimento da partida.

2. Será preceptiva a existencia nas devanditas salas do aparello de extracción de bólas, instalación de son e circuío pechado de televisión.

3. As salas de bingo non poderán admitir un número de persoas que excedan da capacidade autorizada, que non poderá ser inferior a cen persoas nin superior a oitocentas. A capacidade fixarase en función do número máximo de prazas de persoas xogadoras sentadas de que dispuxese a sala unha vez instalado o mobiliario, sen que este número poida ser superior ó número de metros cadrados de espazo útil para persoas xogadoras e tendo en conta a facilidade de circulación destes entre as mesas.

No cómputo do número de persoas, para os efectos de capacidade, excluíranse, en todo caso, os traballadores de servizo na sala.

Artigo 218. *Instalación de datáfonos e caixeros automáticos*

1. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo poderá autorizar a instalación e utilización de datáfonos para a adquisición de cartóns nas salas de xogo das salas de bingo. Así mesmo, poderá autorizar nas salas de bingo a instalación de caixeiros automáticos de entidades financeiras e bancarias autorizadas.

2. Os datáfonos só poderán estar instalados, ben na zona habilitada para caixa e cambios, ben nunha zona diferenciada especialmente para a súa instalación dentro da zona de xogo. Nas zonas destinadas a restaurante das salas de bingo, os datáfonos poderán instalarse libremente.

Os caixeros só poderán estar instalados fora da sala de xogos.

3. A solicitude de autorización de instalación de datáfonos e caixeros automáticos deberá precisar os seguintes extremos:

- a) Identificación das unidades de datáfonos ou caixeiros que se pretenden instalar.
- b) Identificación da entidade financeira xestora titular destes.

Artigo 219. *Modificación de autorizacións de instalación das salas de bingo.*

1. Requirirán autorización previa:

a) Os cambios de localización da sala de bingo nos supostos especificados no artigo 14 da Lei 3/2023, do 4 de xullo.

b) O peche da sala por máis de trinta días naturais, agás que o período de funcionamento se limite a unha tempada concreta segundo a autorización.

c) A transmisión da titularidade da autorización de instalación.

d) As modificación substanciais da sala, entendendo por tales as que supoñan un cambio de categoría da sala, amplíen o diminúan a superficie útil da sala, afecten as condicións de seguridade ou todas aquelas que non teñan a consideración de non substancial de conformidade co número seguinte.

2. Terán a consideración de non substancial, calquera cambio de configuración do espazo de xogo que non afecte ás condicións básicas do proxecto autorizado. Os cambios non substanciais deberán ser comunicados ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo con carácter previo á súa realización.

3. Coa solicitude de modificación achegarse escrito xustificativo desta e xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

4. A adaptación do establecemento de xogo á modificación autorizada deberá levarse a cabo nos 15 días seguintes á súa notificación. Se fose necesario máis tempo para efectuar a adaptación ás novas circunstancias, este extremo será indicado na solicitude de modificación con expresión do período temporal estimado

5. O peche temporal da sala de bingo por máis de trinta días naturais consecutivos unicamente poderá autorizarse nos supostos seguintes:

a) Pola realización de obras no local e durante o prazo estritamente necesario para a realización destas. Neste caso, deberá achegarse coa solicitude o título habilitante do concello correspondente xustificativo da realización das obras así como a documentación técnica presentada no concello.

b) Por causa de forza maior debidamente acreditada.

6. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de tres meses que se contarán desde a data de entrada da solicitude no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimarán á interesada para entender desestimada a súa solicitude.

Subsección 1ª. Dependencias da sala de bingo

Artigo 220. Clasificación das salas

As salas de bingo clasificaranse segundo a súa capacidade nas seguintes categorías:

- a) De terceira categoría: ata 200 persoas xogadoras
- b) De segunda categoría: de 201 a 400 persoas xogadoras
- c) De primeira categoría: de 401 a 600 persoas xogadoras
- d) De categoría especial: De 601 a 800 persoas xogadoras

Artigo 221. *Horario das salas*

1. O horario de funcionamento da sala de bingo deberá respectar os límites que para este tipo de establecementos se fixan na Orde do 23 de outubro de 2020 pola que se determina o horario de apertura e peche dos establecementos abertos ao público e de inicio e finalización dos espectáculos públicos e as actividades recreativas.
2. A sala de bingo deberá respectar sempre o horario autorizado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e que consta na resolución de autorización. Calquera modificación do dito horario deberá ser tramitada mediante unha modificación da resolución de autorización.
3. Dentro dos límites establecidos, a sala de bingo poderá determinar un horario diferente para o desenvolvemento do xogo do bingo e para o desenvolvemento do resto de xogos autorizados, pero sempre respectando os horarios comunicados.

Subsección 2ª. Premios na modalidade do bingo tradicional

Artigo 222. *Tipos de combinacións gañadoras*

Premiaranse as seguintes combinacións formadas polas persoas xogadoras:

- a) Liña: entenderase formada a liña cando durante a celebración dunha partida fosen extraídos todos os números que integran unha das tres liñas horizontais en que se distribúe o cartón, sempre e cando non resultase premiada outra liña cos números extraídos anteriormente.
- b) Bingo ordinario: entenderase formado o bingo ordinario cando durante a celebración dunha partida fosen extraídos todos os números que integran un cartón.
- c) Prima: atribuírase como premio adicional á persoa ou persoas xogadoras que durante a celebración da partida formen o bingo ordinario.

Artigo 223. *Porcentaxe destinada a premios no bingo tradicional*

A porcentaxe destinada a premios no xogo do bingo, na súa modalidade de bingo tradicional, será do 70 % das cantidades xogadas

Artigo 224. Premio da prima no bingo tradicional

1. A dotación do premio da prima será dividida en dúas categorías de premio denominados prima e prima-plus.

2. A distribución da porcentaxe da prima entre o premio da prima e o premio da prima-plus estará sometida ás seguintes regras:

a) O premio da prima estará dotado dun 12 % e o da prima-plus dun 3 %.

b) No premio da prima-plus dotarase o 80 % do seu importe para o premio en xogo ata alcanzar o seu importe máximo determinado mentres que o 20 % restante constituirá a reserva, que pasará integramente a constituír a dotación inicial do novo premio de prima-plus.

c) O premio de prima será outorgado á persoa ou persoas que completen e canten o bingo ordinario co número de extraccións menor ou igual ao fixado pola sala, que non poderá ser inferior a 40, a partir da partida inmediata posterior a aquela en que se alcanzase o importe ou contía mínima necesaria para obter o premio.

No suposto de que o premio de prima non fose adxudicado por superarse o número de extraccións fixado inicialmente, este incrementarase nunha unidade de extracción en cada unha das partidas posteriores ata que se produza a adxudicación.

O premio de prima-plus será outorgado á persoa ou persoas que completen e canten o bingo co número de extraccións menor ou igual ao fixado pola sala, que non poderá ser inferior a 38.

No suposto de que o premio de prima-plus non fose adxudicado por terse superado o número de extraccións fixado e unha vez alcanzada a contía máxima, este incrementarase nunha unidade de extracción diaria en cada unha das sesións de xogo posteriores ata que se produza a adxudicación e as detraccións adicionais destinaranse na súa totalidade a constituír o importe do novo premio de prima-plus.

O número de extraccións necesarias para cada sesión anunciarase ao comezo de cada unha das partidas sucesivas.

d) A cantidade máxima que se outorgará polo premio da prima será determinada por cada sala no momento de fixar o número de extraccións para este premio e terá como límite máximo a contía de 1.500 €.

A cantidade máxima que se outorgará polo premio da prima-plus será determinada por cada sala e terá como límite máximo a contía de 15.000 €.

Artigo 225. Obtención e aboamento dos premios no bingo tradicional

1. Para ter dereito a reclamar os premios de liña, bingo ordinario e prima durante a celebración dunha partida é preciso que todos os números do cartón premiado que forman a combinación gañadora fosen extraídos e cantados polo locutor no transcurso desa determinada partida e que o xogador cante a xogada de liña ou bingo en voz alta, independentemente do momento en que fose completada tal combinación, excepto, respecto disto último, para os premios de prima, nos cales será necesario para ter dereito a reclamalos que o xogador cante a xogada de bingo antes de que sexa extraída a bóla seguinte á de referencia prevista para tales premios.

Se outro xogador cantase no transcurso dunha mesma partida as xogadas de liña ou bingo perderase todo o dereito á reclamación sobre as ditas xogadas unha vez dada polo xefe de mesa-caixeiro a correspondente orde de reiniciar a partida ou de tela por finalizada. No caso de erro por parte do locutor ao anunciar un número que non se corresponda co realmente extraído, prevalecerá o que figure na bóla extraída. O dito erro será corrixido polo xefe de mesa, facéndoo constar por dilixencia no libro de actas. De igual maneira procederase no caso de erro ou omisión ao mostrar na pantalla os números extraídos.

2. Os premios pagaranse ao remate de cada partida, logo da comprobación e contra entrega dos cartóns premiados, que se deberán presentar íntegros e sen manipulacións que poidan inducir a erro. Os cartóns premiados incorporaranse á acta e conservaranse polo período indicado neste regulamento.

3. Os premios de liña, bingo ordinario e prima de ata 1.000 euros seranlles aboados ás persoas xogadoras en efectivo metálico, quedando prohibida a súa substitución total ou parcial por premios en especie. Non obstante, o dito pagamento en metálico poderá ser substituído, por petición do xogador ou coa súa conformidade, pola entrega dun cheque librado ao seu favor contra unha conta corrente da empresa titular da sala ou por transferencia bancaria.

Os premios de liña, bingo ordinario e prima por importe igual ou superior a 1.000 euros pagaranse, en todo caso, mediante cheque nominativo ou transferencia bancaria.

As persoas gañadoras sempre deben quedar identificadas.

En calquera caso, os pagos en efectivo dos premios de liña, bingo ordinario e prima deberán respectar as condicións e límites previstos polas normas que establecen as medidas de prevención e loita contra o fraude fiscal.

4. Se en calquera dos premios houberse máis dunha combinación gañadora, procederase á repartición do importe do premio entre as persoas xogadoras que a obtivesen.

Subsección 3ª. Premios na modalidade do bingo electrónico

Artigo 226. Combinacións gañadoras

1. As combinacións gañadoras deberán axustarse ás características básicas do formato numérico do xogo e poderán consistir en agrupacións de números dentro do cartón, ou nunha determinada disposición dos números no cartón formando figuras ou relacións recoñecibles e identificables dentro deles.

Ademais, pode estar condicionada a súa obtención, á condición de que as mesmas se obteñan en ou antes dun número bólas en orden de extracción determinada previamente, ou que tendo fixado un límite cuantitativo máximo, unha vez alcanzado este se modifiquen as condicións da súa obtención en canto á bóla de referencia en orden de extracción, todo isto nos termos fixados na correspondente autorización do programa de xogo. Tamén poderán fixarse regras de determinación e obtención de premios en relación a unha fracción ou secuencia de tempo previamente determinada, así como a obtención dun premio obtido por sorteo entre os participantes nunha determinada partida de forma aleatoria.

2. En cada xogada de bingo electrónico deberase outorgar, como mínimo, un premio de liña e un premio de bingo.

Artigo 227. Porcentaxe de distribución en premios

1. A porcentaxe de distribución en premios no conxunto das partidas celebradas consistirá como mínimo no 70% das cantidades recadadas pola venda de cartóns electrónicos entre todos os terminais en xogo, e deben destinarse a premios propios da sala polo menos o 40% da dita porcentaxe.

2. As porcentaxes específicas que se van destinar a cada un dos premios determinaranse na autorización do programa de xogo a que se refire o artigo anterior e poderá variarse co periodicidade mensual pola empresa autorizada, mediante comunicación dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, como mínimo, quince días antes da data en que vai ser aplicada a devandita porcentaxe.

En todo caso, unha vez determinado o reparto da porcentaxe entre os diversos premios, este deberá ser público e estar á vista de todas as persoas xogadoras tanto no servizo de admisión como na sala onde se veña desenvolvendo a modalidade do xogo do bingo electrónico.

Artigo 228 Premios

1. Establécense os seguintes tipos de premios:

a) Premio colectivo. O seu valor é proporcional ás cantidades achegadas polas persoas xogadoras. Sobre o importe total da recadación efectuada para cada sorteo, a empresa ou entidade autorizada proporá a porcentaxe que se vai destinar a estes premios.

b) Premio de estrutura fixa. O seu valor é invariable e determinado e será proposto pola empresa ou entidade autorizada. En calquera caso, o dito premio deberá obterse

das cantidades recadadas, conxunta e simultaneamente, pola venda de cartóns electrónicos, entre todos os terminais en xogo.

c) Premio acumulado. A dotación do seu valor resulta de detraer unha porcentaxe proposta pola empresa ou entidade autorizada sobre o importe total dos cartóns vendidos e que se irán sumando en cada partida nunha ou máis bolsas de acumulado.

O premio acumulado poderá ser de sala ou de rede, este último cando o xogo do bingo electrónico se desenvolva simultaneamente en máis dunha sala. Os premios acumulados de sala terán un importe máximo de 10.000 euros, mentres que nos premios acumulados de rede o importe máximo será de 30.000 euros.

Os premios acumulados, tanto de sala como de rede, poderán ser varios e poderán consistir en contías fixas ou en porcentaxes sobre as bolsas existentes, e deberán estar previamente determinados

2. A empresa ou entidade autorizada poderá decidir establecer un ou varios dos premios referidos no parágrafo anterior e, nos termos fixados na correspondente autorización do programa de xogo, poderá condicionar a súa obtención dalgunha das seguintes formas:

a) Poderá poñer a condición de que os premios se obteñan en ou antes dun número de bólas en orde de extracción determinada previamente.

b) Poderá decidir que, tendo fixado un límite cuantitativo máximo, unha vez alcanzado este, se modifiquen as condicións da súa obtención canto á bóla de referencia en orde de extracción.

c) Poderá fixar regras de determinación e obtención de premios en relación a unha fracción ou secuencia de tempo previamente determinada

d) Poderá establecer a obtención dun premio obtido por sorteo entre os participantes nunha determinada partida de forma aleatoria.

Así mesmo, poderase incrementar os premios inicialmente previstos con opcións complementarias de xogo e tamén ofrecer premios adicionais, sempre que a porcentaxe total destinada a premios sexa superior á establecida como mínima neste regulamento.

3. O dereito ao cobramento efectivo dun premio caduca aos noventa días naturais, que se contarán a partir da data de celebración da partida correspondente, data que se verificará mediante o rexistro de xogo do sistema previsto no anexo desta orde. O pagamento dos premios será exixible nas salas de bingo onde a persoa xogadora participe e os obteña e será responsabilidade exclusiva da empresa autorizada para a explotación desta modalidade.

4. No caso de coincidiren dúas ou máis combinacións gañadoras para un mesmo premio, o importe deste repartirase entre elas.

Subsección 4ª. Rexistro de admisión, entrada e información

Artigo 229. Rexistro de admisión

1. As salas de bingo deberán dispoñer dun Rexistro de admisión que se encargará da identificación e rexistro de todas as persoas que accedan ao establecemento. O rexistro de admisión deberá estar dispoñible en todos os accesos dos que dispoña a sala.
2. No rexistro de admisión deberá estar dispoñible, mediante soporte ou sistema informático, un listado das persoas que acceden ao establecemento. Nel anotaranse os datos identificativos das persoas que accedan por primeira vez e as sucesivas visitas que realicen.
3. O rexistro deberá ser realizado na primeira visita á sala de bingo e conter o nome e apelidos do cliente, a súa data de nacemento, o domicilio que figure no documento identificador exhibido, o número do documento identificador exhibido e a data da visita. Para a anotación das sucesivas visitas será suficiente coa identificación do visitante mediante a exhibición do seu documento identificador e a comprobación de que os datos do domicilio están actualizados e son os correctos.
4. O rexistro de admisión terá carácter reservado e reunirá os requisitos exixidos pola normativa de protección de datos de carácter persoal. O seu contido unicamente poderá ser revelado, nos termos previstos na dita normativa e a instancia do persoal do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e da inspección de xogo, para as comprobacións que correspondan.
5. O rexistro de admisión da sala de bingo deberá ofrecer información sobre as normas xerais de funcionamento das salas de bingo que a empresa titular da autorización considere de interese e, necesariamente, as relativas ao horario, as condicións de admisión, e aos xogos que se podan practicar na sala de bingo así como a normativa de aplicación a cada un deles. Deberá ofrecer tamén a información á que se refire o artigo 230 deste regulamento.

Así mesmo, deberá dispoñer dos correspondentes formularios oficiais de solicitude de inclusión no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia, en número bastante, que se atoparán expostos de maneira visible na recepción da sala e a disposición de todas as persoas visitantes.

Artigo 230. Información ao público

1. Nas salas de bingo existirá a disposición do público un exemplar da lei reguladora dos xogos de Galicia e un exemplar deste regulamento.
2. En todos os accesos ao establecemento deberá constar con claridade as prohibicións de acceso e o cartel ao que fai referencia o artigo 30 do Decreto 226/2022, do 22 de

decembro, polo que se regulan determinados aspectos da organización e desenvolvemento dos espectáculos públicos e actividades recreativas e se constitúe o rexistro de empresas e establecementos.

3. No interior do establecemento deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas as persoas usuarias, o cartel cos principios de xogo responsable facilitado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, así como a información acerca das organizacións existentes en Galicia de axuda ás persoas con problemas de adicción ao xogo.

Artigo 231. Deber de información

1. A empresa titular da autorización de instalación da sala de bingo deberá ter a disposición da inspección de xogo a información suficiente sobre o número de visitantes así como as cantidades xogadas e os premios repartidos.

2. Semestralmente, a empresa titular da autorización deberá remitir ao órgano competente en materia de xogo, dentro dos dous primeiros meses posteriores a cada semestre, unha memoria cos datos estatísticos do semestre anterior que lle sexan requiridos por aquela, os datos de recadación das máquinas de xogo e os premios repartidos e as cantidades xogadas e os premios repartidos no xogo do bingo, de conformidade coa orde sobre subministro de información aprobada pola consellería competente en materia de xogo.

Sección 3ª. Salóns de xogo

Artigo 232. Definición

Terán a consideración de salóns de xogo os establecementos de xogo autorizados consonte o disposto no artigo 14 da Lei 3/2023, do 4 de xullo, para explotar neles máquinas de tipo A especial, B e B especial, máquinas de apostas e os terminais de xogo cuxa autorización corresponda outorgar á Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 233. Xogos permitidos nos salóns de xogo

Nos salóns de xogo unicamente estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) as máquinas recreativas de tipo A especial, B, B especial,
- b) as rifas,
- c) as tómbolas,
- d) as apostas, e,
- e) os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

Artigo-234. Planificación do número de salóns de xogo

Limitase a 118 o número máximo de salóns de xogo que se poderán autorizar no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 235. Modificación de autorizacións de instalación dos salóns de xogo

1. Requirirán autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo as modificacións que impliquen unha alteración substancial dos planos achegados no seo do procedemento administrativo de autorización de instalación dos establecementos de xogo e deberán achegarse coa solicitude correspondente os novos planos de reforma redactados por persoal técnico competente e visados polo colexio oficial correspondente nos supostos en que proceda o dito visado. No caso de que non proceda o visado achegarase informe xustificativo asinado polo persoal técnico encargado da redacción do proxecto.
2. Tamén requirirán autorización previa os seguintes supostos:
 - a) A suspensión do funcionamento do salón de xogo por máis de trinta días naturais consecutivos.
 - b) A transmisión da titularidade da autorización de instalación.
 - c) O cambio de localización do establecemento.
3. Coa solicitude de modificación achegarase escrito xustificativo e xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.
4. A adaptación do establecemento de xogo á modificación autorizada deberá levarse a cabo nos 15 días seguintes á súa notificación. Se fose necesario máis tempo para efectuar a adaptación ás novas circunstancias, este extremo será indicado na solicitude de modificación con expresión do período temporal estimado
5. O peche temporal do salón de xogo por máis de 30 días naturais consecutivos unicamente poderá autorizarse nos supostos seguintes:
 - a) Pola realización de obras no local e durante o prazo estritamente necesario para a realización destas. Neste caso deberá achegarse coa solicitude o título habilitante do concello correspondente xustificativo da realización das obras así como copia da documentación técnica presentada no concello.
 - b) Por causa de forza maior debidamente acreditada xustificada.
6. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de tres meses que se contarán desde a data de entrada da solicitude no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimará á interesada para entender desestimada a súa solicitude.
7. As restantes modificacións consideraranse non substanciais, especialmente as que supoñan unha mera redistribución interior de espazos, pequenas melloras ou simple decoración e variación na modalidade ou no número de máquinas autorizadas, sempre

que neste último caso sexan respectados os límites máximos e mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen nesta norma.

As ditas modificacións deben ser comunicadas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo con carácter previo á súa realización, achegando o plano xustificativo da nova redistribución e a memoria acreditativa dos cambios efectuados.

Subsección 1ª. Funcionamento do salón de xogo

Artigo 236. Dependencias

Os salóns de xogo poderán contar cun servizo de bar cunha superficie que, en ningún caso, poderá superar o 35% da superficie útil do espazo habilitado para os xogos. O servizo de bar reunirá os requisitos especificados para este tipo de establecementos no Catálogo de espectáculos públicos e actividades recreativas de Galicia e limitarase exclusivamente aos servizos que entran na dita tipoloxía.

Artigo 237. Horario de funcionamento

1. O horario de funcionamento do salón de xogo deberá respectar os límites que para este tipo de establecementos se fixan na Orde do 23 de outubro de 2020, pola que se determina o horario de apertura e peche dos establecementos abertos ao público e de inicio e finalización dos espectáculos públicos e as actividades recreativas.

2. O salón de xogo deberá respectar sempre o horario autorizado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e que consta na resolución de autorización. Calquera modificación do dito horario deberá ser tramitada mediante unha modificación da resolución de autorización.

Subsección 2ª. Control de acceso e información

Artigo 238. Control de acceso

Os salóns de xogo deben contar cun sistema de control de acceso en cada unha das entradas do establecemento nos termos especificados neste regulamento para impedir o acceso ao establecemento as persoas que o teñan prohibido segundo o disposto na Lei 3/2023, do 4 de xullo.

Artigo 239. Información ao público e deber de información

1. Nos salóns de xogo existirá a disposición do público un exemplar da Lei reguladora dos xogos de Galicia e un exemplar deste regulamento.

2. En todos os accesos ao establecemento deberá constar con claridade as prohibicións de acceso e o cartel ao que fai referencia o artigo 30 do Decreto 226/2022, do 22 de

decembro, polo que se regulan determinados aspectos da organización e desenvolvemento dos espectáculos públicos e actividades recreativas e se constitúe o rexistro de empresas e establecementos.

3. No interior dos establecementos deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas as persoas usuarias o cartel cos principios de xogo responsable facilitado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, así como a información acerca das organizacións existentes en Galicia de axuda ás persoas con problemas de adicción ao xogo.

Así mesmo, deberán dispoñer dos correspondentes formularios oficiais de solicitude de inclusión no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia, en número bastante, que se atoparán expostos de maneira visible na recepción da sala e á disposición de todas as persoas visitantes.

4. Semestralmente, a empresa titular do salón deberá remitir ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, dentro dos dous primeiros meses posteriores a cada semestre, unha memoria cos datos estatísticos do semestre anterior que lle sexan requiridos por aquela, de conformidade coa orde sobre subministro de información aprobada pola consellería competente en materia de xogo.

Sección 4ª. Tendras de apostas

Artigo 240. Definición

Terán a consideración de tendras de apostas os establecementos de xogo que sexan autorizados de forma exclusiva para a comercialización e a explotación de apostas de ámbito autonómico.

Artigo 241. Xogos permitidos nas tendras de apostas

Nas tendras de apostas unicamente estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) as apostas,
- b) as rifas,
- c) as tómbolas, e,
- e) os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado.

Artigo 242. Planificación do número de tendras de apostas

Limítanse a 41 o número máximo de tendras de apostas que se poderán autorizar no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 243. Modificación da autorización de instalación das tendras de apostas

1. Requirirán autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo as modificacións que impliquen unha alteración substancial dos planos achegados no seo do procedemento administrativo de autorización de instalación da tenda de apostas e deberán achegarse coa solicitude correspondente os novos planos de reforma redactados por persoal técnico competente e visados polo colexio oficial correspondente nos supostos en que proceda o dito visado. No caso de que non proceda o visado achegarase informe xustificativo asinado polo persoal técnico encargado da redacción do proxecto.

2. Tamén requirirán autorización previa os seguintes supostos:

- a) A suspensión do funcionamento da tenda de apostas por máis de trinta días naturais consecutivos.
- b) A transmisión da titularidade da autorización de instalación.
- c) O cambio de localización do establecemento.

3. Coa solicitude de modificación achegarase escrito motivado e xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

4. A adaptación do establecemento de xogo á modificación autorizada deberá levarse a cabo nos 15 días seguintes á súa notificación. Se fose necesario máis tempo para efectuar a adaptación ás novas circunstancias, este extremo será indicado na solicitude de modificación con expresión do período temporal estimado.

5. O peche temporal da tenda de apostas por máis de 30 días naturais consecutivos unicamente poderá autorizarse nos supostos seguintes:

a) Pola realización de obras no local e durante o prazo estritamente necesario para a realización destas. Neste caso deberá achegarse coa solicitude o título habilitante do concello correspondente xustificativo da realización das obras así como copia da documentación técnica presentada no concello.

b) Por causa de forza maior debidamente acreditada.

6. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de tres meses que se contarán desde a data de entrada da solicitude no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimará á interesada para entender desestimada a súa solicitude.

7. As restantes modificacións consideraranse non substanciais, especialmente as que supoñan unha mera redistribución interior de espazos, pequenas melloras ou simple decoración e variación na modalidade ou no número de máquinas autorizadas, sempre que neste último caso sexan respectados os límites máximos e mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen nesta norma.

As ditas modificacións deben ser comunicadas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo con carácter previo á súa realización, achegando o

plano xustificativo da nova redistribución e a memoria acreditativa dos cambios efectuados.

Subsección 1ª. Funcionamento das tendas de apostas

Artigo 244. Dependencias

As tendas de apostas poderán contar cun servizo de bar cunha superficie que, en ningún caso, poderá superar o 35% da superficie útil do espazo habilitado para os xogos. O servizo de bar reunirá os requisitos especificados para este tipo de establecementos no Catálogo de espectáculos públicos e actividades recreativas de Galicia e limitarase exclusivamente aos servizos que entran na dita tipoloxía.

Artigo 245. Horario de funcionamento

1. O horario de funcionamento da tenda de apostas será o establecido para este tipo de establecementos na Orde do 23 de outubro de 2020, pola que se determina o horario de apertura e peche dos establecementos abertos ao público e de inicio e finalización dos espectáculos públicos e as actividades recreativas.

2. A tenda de apostas deberá respectar sempre o horario autorizado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e que consta na resolución de autorización. Calquera modificación do dito horario deberá ser tramitada mediante unha modificación da resolución de autorización.

Subsección 2ª. Control de acceso e información

Artigo 246. Control de acceso

As tendas de apostas deben contar cun sistema de control de acceso en cada unha das entradas do establecemento nos termos especificados neste regulamento para impedir o acceso ao establecemento as persoas que o teñan prohibido segundo o disposto na Lei 3/2023, do 4 de xullo.

Artigo 247. Información ao público

1. Nas tendas de apostas existirá a disposición do público un exemplar da Lei reguladora dos xogos de Galicia e un exemplar deste regulamento.

2. En todos os accesos ao establecemento deberá constar con claridade as prohibicións de acceso e o cartel ao que fai referencia o artigo 30 do Decreto 226/2022, do 22 de decembro, polo que se regulan determinados aspectos da organización e desenvolvemento dos espectáculos públicos e actividades recreativas e se constitúe o rexistro de empresas e establecementos.

3. No interior dos establecementos deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas as persoas usuarias o cartel cos principios de xogo responsable facilitado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, así como a información acerca das organizacións existentes en Galicia de axuda ás persoas con problemas de adicción ao xogo.

Así mesmo, deberá dispoñer dos correspondentes formularios oficiais de solicitude de inclusión no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia, en número bastante, que se atoparán expostos de maneira visible na recepción da sala e a disposición de todas as persoas visitantes.

CAPÍTULO II

Espazos de apostas e outros locais habilitados para a práctica de xogos

Sección 1ª. Espazos de apostas

Artigo 248. Definición

Son aqueles espazos física e funcionalmente diferenciados nos que poderán instalarse máquinas de apostas e que poderán ser autorizados nos casinos, salas de bingo e salóns de xogo.

Artigo 249. Xogos permitidos nos espazos de apostas

Nos espazos de apostas estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) as apostas,
- b) as rifas, e,
- c) as tómbolas.

Subsección 1ª. Autorizacións de instalación

Artigo 250. Procedemento de autorización

1. A solicitude de autorización para a instalación de espazos de apostas en salóns de xogo, bingos e casinos deberá ser formulada pola empresa autorizada para a comercialización e explotación de apostas.

2. Na solicitude, que se axustará ao modelo normalizado, deberá indicarse o número de terminais e máquinas auxiliares que se pretenden instalar.

Coa solicitude achegarase a seguinte documentación:

- a) Documento de conformidade asinado pola empresa autorizada para a comercialización e explotación de apostas e a persoa titular do establecemento.

b) Un plano do local, subscrito por persoal técnico competente, no cal se indique o seguinte: a zona do recinto onde se vaia situar a zona de apostas, a escala 1/100; a situación tanto dos terminais de expedición coma das máquinas auxiliares de apostas; o largo dos corredores (que non poderá ser inferior a 1,20 metros) e a zona en que está situado o servizo de control de entrada.

c) Resgardo acreditativo do pagamento da taxa administrativa correspondente.

3. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de dous meses, contados dende a data de entrada da solicitude no rexistro do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificado a resolución expresa lexitimará á empresa para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

Artigo 251. Comunicación de inicio de actividade

1. A empresa titular da autorización de instalación do espazo de apostas deberá comunicar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, cunha antelación mínima de 30 días hábiles, a data de inicio de actividade.

2. Recibida a dita comunicación, a inspección de xogo procederá a realizar visita de comprobación para os efectos de acreditar o cumprimento dos requisitos da autorización.

Artigo 252. Extinción das autorizacións de instalación

As autorizacións de instalación dos espazos de apostas seranlles de aplicación as mesmas causas de extinción que as establecidas neste regulamento para os establecementos de xogo, agás o previsto en relación coa adxudicación a outra das empresas que teñan participado no concurso para o caso de extinción por non abrir o establecemento de xogo nos prazos sinalados na autorización de instalación ou na prórroga concedida.

Artigo 253. Vixencia e renovación das autorizacións

1. As autorizacións de instalación dos espazos de apostas outorgadas con posterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terán unha vixencia máxima de quince anos a contar desde a data da resolución de autorización e sen posibilidade de prórroga.

2. As autorizacións de instalación dos espazos de apostas outorgadas con anterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terán unha vixencia máxima de quince anos a contar desde a data de entrada en vigor da dita lei. Estas autorizacións poderán ser prorrogadas por períodos sucesivos de igual duración e sempre que cumpran os requisitos establecidos na normativa en vigor no momento da súa renovación.

3. A empresa titular da autorización debe instar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a súa renovación, como mínimo cunha antelación de seis meses á data de expiración do prazo de quince anos. Esgotada a vixencia da autorización de instalación sen que se teña solicitada a súa prórroga no prazo previsto, producirase a súa caducidade e dará lugar a extinción da autorización que será declarada de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

4. A solicitude de prórroga deberá ir acompañada dos seguintes documentos:

a) Memoria técnica de revisión do espazo de apostas co obxecto de comprobar o seu grado de mantemento e o cumprimento dos requisitos e as condicións legais e regulamentarias exixidas.

b) O xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

5. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de renovación será de tres meses, que se contarán desde a data en que a solicitude tivo entrada no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa lexitimará á empresa para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

Artigo 254. Modificación da autorización de instalación dos espazo de apostas

1. Requirirán autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo as modificacións que impliquen unha alteración substancial dos planos achegados no seo do procedemento administrativo de autorización de instalación do espazo de apostas e deberán achegarse coa solicitude correspondente os novos planos de reforma redactados por persoal técnico competente e visados polo colexio oficial correspondente nos supostos en que proceda o dito visado. No caso de que non proceda o visado achegarase informe xustificativo asinado polo persoal técnico encargado da redacción do proxecto.

2. Tamén requirirán autorización previa os seguintes supostos:

a) a suspensión do funcionamento do espazo de apostas por máis de trinta días naturais consecutivos.

b) a transmisión da titularidade da autorización de instalación.

c) o cambio de localización do establecemento.

3. Coa solicitude de modificación achegarase escrito motivado e xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

4. A adaptación do espazo de apostas á modificación autorizada deberá levarse a cabo nos 15 días seguintes á súa notificación. Se fose necesario máis tempo para efectuar a adaptación ás novas circunstancias, este extremo será indicado na solicitude de modificación con expresión do período temporal estimado

5. O peche temporal do espazo de apostas por máis de 30 días naturais consecutivos unicamente poderá autorizarse nos seguintes supostos:

a) pola realización de obras no local e durante o prazo estritamente necesario para a realización destas. Neste caso deberá achegarse coa solicitude o título habilitante do concello correspondente xustificativo da realización das obras, así como copia da documentación técnica presentada no concello.

b) por causa de forza maior debidamente acreditada

6. As restantes modificacións consideraranse non substanciais, especialmente as que supoñan unha mera redistribución interior de espazos, pequenas melloras ou simple decoración e variación na modalidade ou no número de máquinas autorizadas, sempre que neste último caso sexan respectados os límites máximos e mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen nesta norma.

As ditas modificacións deben ser comunicadas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo con carácter previo á súa realización, achegando o plano xustificativo da nova redistribución e a memoria acreditativa dos cambios efectuados.

Subsección 2ª. Funcionamento dos espazos de apostas

Artigo 255. Dependencias

Os espazos de apostas poderán contar cun servizo de bar que será o mesmo que o existente no establecemento de xogo do que formen parte.

Artigo 256. Horario de funcionamento e persoal

1. O horario de funcionamento do espazo de apostas será o mesmo que o autorizado para o establecemento de xogo do que forme parte.

2. Ao persoal ao servizo dos espazos de apostas seranlles de aplicaráselles as prohibicións de carácter xeral establecidas neste regulamento para os establecementos de xogo.

Subsección 3ª. Control de acceso e información

Artigo 257. Control de acceso

O control de acceso do espazo de apostas será o mesmo que o exixido para o establecemento de xogo do que forme parte.

Artigo 258. Información ao público

Nos espazos de apostas existirá a disposición do público un exemplar da Lei reguladora dos xogos de Galicia e un exemplar deste regulamento, así como un exemplar actualizado das Normas de organización e funcionamento das apostas.

Así mesmo, deberán dispoñer dos correspondentes formularios oficiais de solicitude de inclusión no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia, en número bastante, que se atoparán expostos de maneira visible na recepción da sala e a disposición de todas as persoas visitantes.

Sección 2ª. Locais habilitados para a práctica de xogos

Artigo 259. Definición e procedemento de habilitación

1. Son locais habilitados para a práctica de xogos os establecementos de restauración e de ocio e entretemento tal e como veñen definidos nos correspondentes epígrafes do Catálogo de espectáculos públicos e actividades recreativas de Galicia.

2. Os establecementos de restauración e de ocio e entretemento que pretendan instalar máquinas de xogo de calquera dos tipos permitidos, como actividade complementaria da principal do dito establecemento, deben estar previamente habilitados.

3. A persoa titular do establecemento deberá presentar unha comunicación ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, xunto coa que achegará a seguinte documentación:

a) Copia do DNI da persoa solicitante, titular da explotación do local, no caso de non autorizar a súa consulta polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

b) Título habilitante actualizado do concello que autorice o desenvolvemento da actividade de restauración e de ocio e entretemento no dito local.

c) Copia actualizada do censo de actividades económicas no caso de non autorizar a súa consulta polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

4. A referida comunicación comportará a habilitación do establecemento dende o día da súa presentación, sen prexuízo das facultades de comprobación, control e inspección atribuídas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

5. A habilitación extinguirase por algunha das seguintes causas:

a) Solicitude da persoa titular do establecemento de restauración e de ocio e entretemento.

b) Cese da actividade como local de restauración e de ocio e entretemento.

6. Os cambios de titularidade dos ditos locais deberán ser comunicados ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo polo nova persoa titular no prazo de 15 días hábiles seguintes á data na que teña lugar a modificación. Os ditos cambios de titularidade non serán causa de extinción da habilitación en vigor. As novas persoas titulares quedarán subrogadas nos dereitos e obrigas que para as anteriores derivasen da habilitación en vigor, sen prexuízo da posibilidade de extinción se concorre algunha das causas previstas no número anterior deste artigo.

7. Coa dita comunicación deberá achegarse a mesma documentación prevista no número 3 deste artigo. Comprobada a documentación, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo emitirá unha nova habilitación na que constarán os datos correspondentes á referida comunicación.

Artigo 260. *Xogos permitidos nos locais habilitados para a práctica de xogos*

Nos locais habilitados estarán permitidos os seguintes xogos:

- a) as máquinas auxiliares de apostas,
- b) as máquinas de tipo A especial e de tipo B,
- c) as rifas, e,
- d) as tómbolas.

Artigo 261. *Planificación dos xogos*

1. Nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento poderán instalarse un máximo de 2 terminais de xogo dos permitidos nestes concretos establecementos, que non sexan do mesmo tipo.

2. O número total de autorizacións para a instalación de máquinas auxiliares de apostas neste tipo de establecementos non poderá superar as 3.400.

3. O número total de autorizacións para a instalación de máquinas de tipo B neste tipo de establecementos non poderá superar as 8.500.

Artigo 262. *Control de acceso*

1. As máquinas auxiliares de apostas que se instalen neste tipo de establecementos deberán dispoñer de sistemas ou mecanismos que impidan a participación nos xogos das persoas menores de idade de conformidade cos requisitos e condicións que se especifican neste regulamento.

2. As máquinas de tipo B que se instalen neste tipo de establecementos deberán dispoñer dos indicados sistemas ou mecanismos de control cando a persoa titular do establecemento así o exixa á empresa de xogo para facilitar a súa labor de control. O dito dispositivo deberá reunir os requisitos e condicións que se especifican neste regulamento.

Artigo 263. Información ao público

1. As persoas titulares dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento serán responsables de ter a disposición das persoas usuarias dos xogos as follas de reclamacións, consonte o establecido na normativa en defensa das persoas consumidoras e usuarias.

2. Nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento estará colocado un cartel coa prohibición de uso das máquinas de xogo polas persoas menores de idade e polas persoas que o teñan prohibido consonte o disposto no artigo 9 da Lei 3/2023, do 4 de xullo.

3. Os establecementos de restauración e de ocio e entretemento que contén cunha máquina auxiliar de apostas non poderán instalar pantallas especificamente destinadas ao seguimento polas persoas apostantes dos acontecementos obxecto das apostas ou dos seus resultados, aínda que poderán dispoñer de televisión, conforme aos usos e costumes, para o seguimento da programación polas persoas usuarias do establecemento.

4. O persoal dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento de ningún modo poderá satisfacer, nin directa nin indirectamente, o pagamento dos premios obtidos polas persoas usuarias das máquinas auxiliares de apostas instaladas neles.

CAPÍTULO III

Medidas de seguridade dos establecementos de xogo

Artigo 264. Medidas de seguridade nos casinos de xogo

1. Os casinos de xogo disporán dun recinto pechado no que existirá unha caixa forte, na que se custodiarán os efectos e o diñeiro en metálico, que deberá cumprir as características establecidas no artigo 9 da Orde INT/317/2011, do 1 de febreiro, sobre medidas de seguridade privada.

2. A parte do recinto destinada ao público estará totalmente separada, por elementos ou materiais de blindaxe, da zona reservada ao persoal empregado que realice transaccións co público, a cal estará permanentemente pechada desde o seu interior e dotada de dispositivos que impidan o ataque aos dito persoal.

3. As transaccións co público faranse a través de fiestras dotadas dun dispositivo tipo túnel, bandexa de vaivén ou xiratoria con seguro.
4. Os casinos de xogo disporán dun sistema de gravación de vídeo que dea cobertura a todas e cada unha das mesas. O sistema de gravación deberá indicar a data e a hora. O casino conservará as gravacións durante un período mínimo de 15 días e, no caso de existir reclamación, ata que esta sexa resolta.

Artigo 265. Medidas de seguridade nas salas de bingo

1. As salas de bingo para máis de 150 persoas xogadoras disporán dunha caixa forte con sistema ou mecanismo que impida a extracción do diñeiro a través da apertura destinada á súa introdución na caixa e dúas pechaduras protexidas.
2. A caixa deberá ter as características enumeradas no artigo 9 da Orde INT/317/2011 e estará encaixada nunha estrutura de formigón armado, preferentemente no chan. Unha das chaves da caixa forte estará en poder do/a encargado/a do negocio ou outro/a empregado/a, e a outra en posesión do/a propietario/a ou persoa responsable da recollida dos fondos, sen que en ningún caso poda coincidir a custodia das dúas chaves na mesma persoa nin en persoas que traballen xuntas.

Artigo 266. Medidas de seguridade nos salóns de xogo

1. Os salóns de xogo con máis de 75 postos de máquinas autorizados disporán dunha caixa forte con sistema ou mecanismo que impida a extracción do diñeiro a través da apertura destinada á súa introdución na caixa e dúas pechaduras protexidas.
2. A caixa deberá ter as características enumeradas no artigo 9 da Orde INT/317/2011 e estará encaixada nunha estrutura de formigón armado, preferentemente no chan. Unha das chaves da caixa forte estará en poder do/a encargado/a do negocio ou outro/a empregado/a, e a outra en posesión do/a propietario/a ou persoa responsable da recollida dos fondos, sen que en ningún caso poda coincidir a custodia das dúas chaves na mesma persoa nin en persoas que traballen xuntas.

TÍTULO VII

Homologación e inscrición de material de xogo

CAPÍTULO I

Condicións xerais

Artigo 267. Condicións xerais para a homologación e inscrición de material de xogo

1. Só poderán ser obxecto de fabricación, importación, distribución, comercialización, explotación e instalación na Comunidade Autónoma de Galicia as máquinas e material

de xogo previamente inscritos nas correspondentes seccións do Rexistro de Modelos desta Comunidade Autónoma.

2. Para a inscrición de todo este material de xogo será necesaria a homologación previa.

3. Enténdese por homologación, para os efectos deste regulamento, o procedemento administrativo en virtude do cal o órgano encargado do Rexistro de Modelos da Comunidade Autónoma de Galicia acredita que o prototipo de material que se pretende homologar e inscribir cumpre coas características e requisitos técnicos establecidos nesta norma.

Artigo 268. Ensaíos previos

Todo o material que se pretenda homologar deberá ser sometido, con anterioridade a súa homologación e inscrición, as correspondentes probas en laboratorios de ensaio debidamente acreditados. Os ditos laboratorios emitirán un informe acreditativo de que o material obxecto de homologación cumpre todos os requisitos da normativa da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 269. Definición de laboratorios de ensaio

Para os efectos desta norma, enténdese por laboratorio de ensaio a entidade pública ou privada con personalidade xurídica propia, encargada da verificación da conformidade do material de xogo coas especificacións, características e requisitos técnicos establecidos nesta norma.

Artigo 270. Autorización para o funcionamento como laboratorio de ensaio

O exercicio das súas funcións polos laboratorios de ensaio requirirá autorización administrativa previa.

Artigo 271. Requisitos para a autorización como laboratorio de ensaio

1. Os laboratorios de ensaio deberán dispoñer dos medios materiais e humanos suficientes e da solvencia técnica e financeira para garantir o correcto exercicio das súas funcións con imparcialidade e independencia.

2. O laboratorio que solicite a preceptiva autorización deberá dispoñer da correspondente acreditación concedida por unha entidade habilitada para expedila de conformidade co disposto na normativa aplicable en materia de calidade e seguridade industrial, que se achegará xunto coa solicitude. A dita acreditación non será exixible para a verificación da conformidade do material de xogo no caso de que non se teñan establecido criterios ou requisitos específicos ou métodos precisos de avaliación por unha entidade acreditadora.

3. Cando a titularidade do laboratorio corresponda a unha entidade privada, deberá dispoñer dun seguro de responsabilidade civil nos termos establecidos pola normativa sectorial aplicable.

Artigo 272. Procedemento de autorización dos laboratorios de ensaio

1. A solicitude de autorización como laboratorio de ensaio dirixirase ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo expresando ao alcance da autorización solicitada.

2. Para os efectos de garantir a imparcialidade e independencia dos laboratorios de ensaio no exercicio das súas funcións de verificación, deberán achegar coa solicitude a seguinte documentación:

a) Documento que conteña a denominación da entidade, con indicación da súa natureza xurídica e domicilio social.

b) No caso de persoas xurídicas, escritura de constitución e estatutos sociais. No supostos de tratarse dunha sociedade mercantil debe achegar a acreditación de inscrición no Rexistro Mercantil, ou organismo equivalente no caso de sociedades estranxeiras.

c) Relación nominal e datos persoais identificativos do persoal que preste servizos no laboratorio.

d) Declaración responsable subscrita polo responsable legal da entidade de non manter relación ou dependencia ningunha con outras empresas, entidades privadas ou organismos interesados nos resultados das verificacións, así como da confidencialidade destes. Cando o laboratorio dependa dunha entidade pública non será necesaria a dita declaración.

e) No caso de tratarse dunha entidade privada debe achegar copia da póliza de responsabilidade civil.

3. Para os efectos de garantir a capacidade e solvencia técnica dos laboratorios no desenvolvemento dos ensaios, deberán achegar coa solicitude os seguintes documentos:

a) Acreditación da dispoñibilidade de persoal dotado da axeitada cualificación e formación técnica para a realización das verificacións requiridas.

b) Acreditación da capacidade do laboratorio para realizar as probas, ensaios e demais actuacións de verificación da conformidade do material de xogo coas especificacións, características e requisitos técnicos establecidos pola normativa en materia de xogo.

c) Acreditación da capacidade do laboratorio para realizar comprobacións en actividades complementarias de aqueles outros elementos que interveñen nos xogos,

tales como verificacións ou controis metrolóxicos, mecánicos, climáticos, de seguridade eléctrica, de compatibilidade electromagnética así como calquera outros aspectos técnicos, cando pola natureza de ditos xogos resulte axeitado.

d) Acreditación da dispoñibilidade do laboratorio para a resolución de consultas formuladas pola administración competente en cuestións relacionadas cos ensaios e probas do material de xogo, asistencia a reunións de traballo para a unificación de criterios ou para a prestación de servizos de colaboración na inspección cando así sexa requirido pola administración competente.

4. O prazo máximo para resolver será de tres meses a contar desde que a solicitude teña entrada no rexistro do órgano competente para resolver. Transcorrido o dito prazo, a solicitude poderá entenderse desestimada por silencio administrativo.

5. A resolución de concesión da autorización conterá, como mínimo, as seguintes especificacións:

a) Denominación, número e código de identificación fiscal e domicilio social da entidade.

b) Código de autorización.

c) Número de acreditación concedida por unha entidade de acreditación inscrita no rexistro correspondente.

d) Contido e alcance da autorización: material de xogo cuxa verificación abrangue.

e) Data de expedición e vixencia.

Artigo 273. Vixencia da autorización

1. A autorización como laboratorio de ensaio terá unha vixencia máxima de 15 anos e poderá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración sempre e cando se cumpran os requisitos establecidos na normativa vixente no momento da súa renovación. A renovación debe solicitarse cunha antelación mínima de seis meses á data de caducidade da autorización.

2. A modificación das condicións que determinaron a concesión da autorización requirirá autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

Artigo 274. Extinción e revogación da autorización

1. A autorización como laboratorio de ensaio extinguirase nos seguintes casos:

a) Pola expiración do período de vixencia.

b) Pola renuncia da persoa interesada.

- c) Pola extinción da personalidade xurídica da empresa titular da autorización.
- d) Pola revogación nos supostos enumerados no número 2 deste artigo.

2. Procederá a revogación da autorización nos seguintes supostos:

- a) Cando desaparezan os requisitos e condicións establecidos para obter a autorización.
- b) Cando non se manteña vixente a póliza do seguro de responsabilidade civil ou non se manteña nos límites e contía exixidos.
- c) Cando teña incorrido en falsidades, inexactitudes ou irregularidades esenciais nalgún dos datos contidos na súa solicitude de autorización.
- d) Cando se produza o cese definitivo no desenvolvemento da súa actividade como laboratorio de ensaio durante un período superior a un ano.

Artigo 275. Recoñecemento dos laboratorios de ensaio autorizados por outras administracións públicas

Os laboratorios de ensaio de material de xogo autorizados por outras administracións públicas serán recoñecidos polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, sempre que os requisitos exixidos para a súa habilitación sexan análogos aos establecidos neste regulamento.

CAPÍTULO II

Procedemento de inscrición e homologación

Artigo 276. Inscrición do material de xogo

1. Na inscrición do material de xogo especificarase, como mínimo, a súa denominación, características xerais, os datos de identificación da empresa fabricante, o código de inscrición e a data da homologación.
2. A inscrición no Rexistro correspondente outorgará ao solicitante o dereito a fabricar o material que se axuste á dita homologación e a súa posterior comercialización e distribución no ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia.
3. Non poderá inscribirse no Rexistro o material que teña nomes idénticos a outros xa inscritos previamente.

Artigo 277. Cesión da inscrición de material de xogo

1. So poderá cederse a habilitación para a fabricación ou comercialización do material de xogo previamente inscrito cando o cedente e o cesionario se atopen inscritos no Rexistro de empresas fabricantes ou comercializadoras, respectivamente.
2. O cesionario deberá comunicar por escrito a dita cesión ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo que resolverá o que corresponda.
3. Coa comunicación deberá remitirse copia autorizada ante notario do contrato de cesión. Na dita comunicación deberá indicarse tamén o número de serie do material que se cede para a súa comercialización e que xa conste fabricado e a identificación dos modelos que no futuro se pretendan fabricar.

Artigo 278. Procedemento de inscrición e homologación

1. As empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras ou comercializadoras de material de xogo que desexen homologar o material de xogo e inscribilo no correspondente Rexistro, deberán presentar solicitude dirixida ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo cos seguintes datos:

- a) Nome comercial do modelo.
- b) Identificación da empresa fabricante.
- c) Descrición do material de xogo que se pretende inscribir.

2. Coa solicitude achegarase a seguinte documentación:

a) Fotografías identificativas nítidas e en cor do material que se pretende homologar e inscribir e dos seus parámetros exteriores.

b) Un exemplar dos planos do material de xogo e do seu sistema eléctrico, cando proceda tendo en conta a natureza do material de xogo a homologar, subscrito por persoal técnico competente.

c) Memoria explicativa asinada pola empresa fabricante no que se describa con claridade o material a homologar, o seu funcionamento e as súas características técnicas.

d) Declaración de conformidade CE ou certificado de conformidade CE, segundo os casos, que acredite que o produto satisfai todos os requisitos esenciais das distintas directivas de aplicación.

e) Certificación de ensaio previo do material elaborada por laboratorio de ensaio acreditado consonte o disposto neste regulamento, acreditativa de que o material de xogo cumpre a normativa especificada na lei e neste regulamento.

f) No caso das máquinas recreativas tipo B e tipo B especial, informe-resume estatístico dunha simulación de secuencia do xogo que incluírá, polo menos, dous ciclos. O orixinal desta simulación manterase a disposición do órgano autonómico de

dirección competente en materia de xogo. O dito informe-resume acreditará que as máquinas cumpran a porcentaxe mínima de devolución en premios nos ciclos que se especifican neste regulamento e que o prezo máximo de partida en todos os xogos dos que dispón a máquina e en todas as posibles xogadas é sempre de 0,20 euros, sen prexuízo da posibilidade da realización de partidas simultáneas segundo o previsto neste regulamento.

g) No caso das máquinas B, B especial e C un exemplar físico do soporte no que se almacena o xogo. Este soporte so poderá ser substituído logo dunha nova homologación. Cando así o requira o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, a empresa solicitante verase obrigada a proporcionar, a súa conta, o correspondente lector de memoria.

h) No caso das máquinas B, B especial e C, descrición do tipo de contador que incorpora o modelo, declaración de conformidade deste e certificado de ensaios realizado polo organismo de control metrolóxico correspondente.

3. Comprobada a documentación achegada e o cumprimento dos requisitos especificados neste regulamento para cada un dos tipos de material de xogo de que se trate, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, ditará a correspondente resolución de homologación e inscrición do material outorgando o código que proceda.

4. A resolución ditarase no prazo máximo de tres meses a contar dende a entrada da solicitude no Rexistro do órgano competente para resolver. O silencio, neste caso, terá carácter negativo.

Artigo 279. Modificación das inscricións

1. As modificacións do material de xogo terán a consideración de substanciais ou non substanciais.

2. No suposto das máquinas recreativas e de azar, enténdese por modificación substancial aquela alteración dos elementos do material previamente homologado que afecte, de forma directa, ao prezo de partida, o programa de xogo ou o seu plan de ganancias. As ditas cuestións deberán ser acreditadas, de forma concreta, mediante un informe de laboratorio autorizado achegado pola persoa solicitante da modificación.

No suposto do material de apostas, terá a consideración de modificación substancial aquela que afecte aos boletos ou resgardos das apostas no suposto de máquinas de apostas, e á versión consonte a que foi homologado o sistema utilizado para a comercialización e explotación das apostas no suposto dos sistemas.

No suposto do resto de material de xogo, toda modificación terá o carácter de substancial.

Toda modificación substancial requirirá da autorización previa do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. En consecuencia, so poderán comercializarse e explotarse materiais de xogo modificados substancialmente a partir da data da notificación da resolución que autorice a dita modificación.

O prazo máximo para ditar e notificar a resolución será de tres meses. Transcorrido o dito prazo sen notificarse resolución expresa, a solicitude entenderase desestimada.

No procedemento de autorización de modificación substanciais de material de xogo serán aplicables os mesmos requisitos e trámites previstos para o procedemento de homologación e inscrición. Nestes supostos, logo de autorizada a modificación, manterase para efectos rexistrais o mesmo código de rexistro do material, engadíndose a continuación do número e por orde alfabética a letra que corresponda á específica modificación autorizada.

3. Enténdese por modificación non substancial do material de xogo toda alteración que afecte a elementos e dispositivos distintos dos recollidos no número anterior. As modificacións non substanciais de material de xogo deberán ser comunicadas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, con carácter previo á súa realización, achegando a seguinte documentación:

- a) Un informe de laboratorio habilitado acreditativo do carácter non substancial da modificación.
- b) Unha memoria explicativa asinada pola persoa solicitante.
- c) O xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

Artigo 280. *Validación de homologacións*

1. O material de xogo legalmente fabricado ou comercializado nos Estados membros da Unión Europea e o orixinario dos países asinantes do Acordo sobre o Espazo Económico Europeo e Turquía poderá ser homologado polo procedemento establecido neste regulamento, sempre que reúnan os requisitos que este esixe.

2. Así mesmo, poderán validarse as homologacións de material de xogo concedidas polas autoridades competentes da Unión Europea e do Espazo Económico Europeo e Turquía, sempre que se comprobe que as regulamentacións ao amparo das cales foron concedidas garantan un nivel equivalente de protección dos intereses lexítimos perseguidos por este regulamento e que se realizasen ensaios previos á homologación con niveis de precisión, seguridade, adecuación e idoneidade equivalentes aos requiridos por esta norma.

3. As homologacións de materiais de xogo realizadas por outras administracións públicas competentes en materia de xogo no Estado español poderán ser validadas polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo sempre que tales materiais reúnan as condicións técnicas establecidas neste regulamento e as súas normas de desenvolvemento.

4. Para estes efectos, as empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras ou comercializadoras poderán comunicar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo aqueles modelos ou elementos de xogo homologados por outra administración competente na materia, achegando un certificado dunha entidade habilitada para a realización de probas e ensaios que acredite o cumprimento de condicións técnicas sinaladas no número anterior.

5. Nestes casos inscribírase de oficio na sección correspondente do Rexistro de Modelos da Comunidade Autónoma de Galicia.

Artigo 281. *Cancelación da inscrición*

1. Logo da tramitación do correspondente procedemento o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, poderá acordar a cancelación da inscrición do material de xogo polas seguintes causas ou motivos:

a) Cando o solicite voluntariamente a empresa solicitante da inscrición do material. Para estes supostos poderá seguir autorizándose a explotación do material de xogo que se cancela, sempre que a empresa titular da autorización correspondente acredite, por calquera medio de proba admitido en dereito, que o dito material foi adquirido con anterioridade á data da resolución de cancelación.

b) Sen prexuízo das sancións que, de ser o caso, corresponda impoñer, cando se constate tras a súa inscrición que o material de xogo ou, de ser o caso, a súa modificación, non reúnen os requisitos e condicións técnicas exixibles.

c) O coñecemento posterior por parte do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo de falsidades, irregularidades e inexactitudes esenciais na solicitude ou na documentación achegada, sen prexuízo das sancións que se impoñan.

2. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará e notificará a resolución que proceda adoptar en cada caso dentro de prazo máximo de tres meses, contados desde a data de iniciación do correspondente procedemento de cancelación, salvo nos casos que, conforme o réxime sancionador aplicable nesta materia, se adopte a cancelación do modelo e inhabilitación da empresa fabricante na resolución que se dite para tales efectos no correspondente procedemento sancionador.

Sección 1ª. Requisitos de homologación do material de xogo de casinos

Artigo 282. *Ruleta francesa*

Para ser homologado e inscrito na correspondente sección do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) O cilindro debe ter 56 cm de diámetro. No seu interior debe conter un disco xiratorio sostido por un eixe metálico. O disco debe presentar na parte superior unha superficie

lixiramente cóncava, estar dividido en 37 casas radiais separadas por pequenos tabiques metálicos. Estes compartimentos, alternativamente vermellos e negros, estarán numerados do 1 ao 36 máis o 0 que acostuma a ser branco ou verde, pero que non poderá ser vermello nin negro. Nunca dous números consecutivos son veciños e, por outra banda, os números cuxa suma de cifras sexa par son sempre negros, así como o 10 e o 29, coa excepción do 19. Un dispositivo que sobresaia do eixe consistente en dous traveseiros entrecruzados no centro mesmo da ruleta permite darlle a esta un movemento xiratorio nun plano horizontal.

b) A mesa debe ser alongada e rectangular. No seu centro ou extremo debe poder colocarse o cilindro. A un ou ambos lados desta atópase o taboleiro ou taboleiros en que están debuxados os mesmos 36 números vermellos e negros, dispostos en tres columnas de doce, un espazo reservado ao cero e outro para as diversas combinacións ou sortes nos cales estarán impresos en castelán ou en galego os distintos termos ou abreviaturas indicativos daquelas e, opcionalmente, algunhas combinacións de xogadas de uso máis frecuente por parte das persoas xogadoras denominadas «apostas para series».

Artigo 283. *Ruleta americana*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os mesmos requisitos que os especificados no artigo 282 para a ruleta francesa, coas modificacións establecidas no artigo 15 deste regulamento.

Artigo 284. *Vinte e un ou Black-jack*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) Cartas ou naipes. Cada baralla debe conter 52 cartas; tres barallas serán dunha cor e tres doutra.

b) Distribuidor ou sabot. Pode ser manual ou automático, de xeito que conteña elementos, dispositivos ou compoñentes electrónicos ou informáticos.

c) Tapete ou pano. Terá forma semicircular de medidas e características semellantes ás do póker sen descarte e mini punto e banca na súa modalidade para sete ou nove participantes.

Artigo 285. *Bóla ou boule*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) A mesa debe ter no centro unha plataforma circular e, aos seus lados, dous panos destinados a recibir as apostas. Tamén pode incluír un só pano.

b) A plataforma debe ser un prato circular de 1,50 metros de diámetro inserto nun cadrado de 1,85 metros de lado. No centro presentará un saínte arredor do que se distribuirán dúas filas, con 18 orificios e coa numeración do 1 ao 9, nun dos cales caerá a bóla de caucho indicando o número gañador. Deles, os orificios cos números 1, 3, 6, e 8 serán de cor negra e de cor vermella os números 2, 4, 7 e 9, sendo amarelo, ou doutra cor, pero nunca vermello ou negro o número 5.

c) Os panos de xogo deben estar divididos nun determinado número de casas que corresponden ás diversas combinacións posibles.

Artigo 286. *Trinta e corenta*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) Cartas ou naipes. As barallas deben ser de cartas francesas con 52 cartas cada unha, todas elas dunha mesma cor, sen índices.

b) Mesa de xogo. Terá forma de escudo, dividida en catro casas, dúas delas de maior tamaño que corresponderán ao vermello e negro. Ambas estarán separadas por unha banda central que conterá a cor, situándose máis abaixo unha casa en forma rectangular para o inverso.

Artigo 287. *Punto e banca*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) Cartas. As barallas deben ser de cartas francesas con 52 cartas cada unha, con índices grandes ou pequenos e tamaño de 52x88 ou 62,5x88 milímetros, sendo a metade dunha cor e a outra metade doutra.

b) Distribuidor ou sabot. Deberá reunir os mesmos requisitos que o especificado para esta material no xogo do Vinte e un ou Black-jack.

c) Tapete ou pano de xogo. Será de forma ovalada con dous cortes ou fendeduras situadas unha fronte a outra, nos lados maiores da mesa. O tapete terá unha serie de departamentos separados e numerados a partir da dereita do/a xefe/a de mesa. A numeración será correlativa, se ben poderá eliminarse o número 13.

d) Mesa. A mesa será ovalada coas características descritas para o tapete na letra anterior. Tamén poderá homologarse unha mesa reducida con dimensións e características semellantes á do Vinte e un ou Black-Jack, que pode permitir o uso alternativo e reversible para ambos os dous xogos dunha mesma mesa e para un número de persoas xogadoras sentadas igual ou inferior a sete (mesa de Mini punto e banca) e igual ou inferior a nove (mesa de Midi punto e banca). A superficie central da

mesa conterá as seguintes aberturas: unha destinada a recibir as cartas usadas, chamada cesta; outra ou outras dúas para as propinas que se entreguen ás persoas traballadoras e outra para introducir os billetes que se cambien por fichas ou placas. Así mesmo existirá unha casa no centro da mesa para recoller as apostas a favor do empate.

Artigo 288. Ferrocarril, bacará ou chemin de fer

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartas. As barallas serán de 52 cartas, das denominadas francesas, sen índices. A metade delas dunha cor e a outra metade de cor distinta.
- b) Distribuidor ou sabot. Terá as mesmas características descritas para este material no xogo do Vinte e un ou Black-Jack
- c) Mesa de xogo. Será de forma ovalada cun lixeiro corte ou fendedura nun dos seus lados maiores que indica a posición do crupier. A mesa terá unha serie de departamentos separados e numerados a partir da dereita do crupier. A superficie central da mesa debe conter as seguintes aberturas ou rañuras: unha no centro onde se introducirán as cartas usadas, tamén chamada cesta; outra a dereita do crupier, para as deducións en beneficio da casa, chamada pozo ou cagnotte; e unha última ou dúas, de ser o caso, para propinas.

Artigo 289. Bacará a dous panos

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartas. As barallas serán de 52 cartas, das denominadas francesas, sen índices. Serán necesarias seis barallas, tres dunha cor e tres doutra.
- b) Mesa de xogo e panos. Será ovalada cun lixeiro corte ou fenda nun dous seus lados maiores, que indicará a posición do crupier, fronte a el colocarase a banca, que terá a súa dereita o primeiro pano, formado por unha serie de departamentos numerados a partir do máis próximo á banca, que levará o número 1; a súa esquerda estará o segundo pano, co mesmo número de departamento e numeración correlativa, iniciada co número seguinte ao último do primeiro pano, no departamento situado máis próximo á banca.

Cada pano terá unha superficie delimitada destinada a recoller as posturas que se queren realizar sobre o outro pano. Na parte libre da mesa haberá unha primeira rañura para as cartas usadas chamada cesta; unha segunda rañura, á dereita do crupier para as deducións en beneficio da casa sobre as ganancias da banca que recibe o nome de pozo ou cagnotte; e unha terceira rañura, que poden ser dúas, para recoller as propinas.

Artigo 290. *Dados ou craps*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

Dados. O material debe ser transparente, coas superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán ter os bordos ben definidos (cortantes) os ángulos vivos e os puntos marcados nas caras. Non se admitirán dados cos bordos biselados, ángulos redondeados ou puntos cóncavos. Nunha das caras figurará o número de orde do/a fabricante e as siglas do establecemento, sen que iso prexudique o seu equilibrio.

Artigo 291. *Póker de contrapartida nas distintas variedades*

1. Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material do póker de contrapartida na variedade de póker sen descarte, deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartas o naipes. A baralla, das denominadas francesas, debe ter 52 cartas.
- b) Distribuidor ou sabot. Deberá reunir os mesmos requisitos que o especificado para esta material no xogo do Vinte e un ou Black-jack. A distribución con sabot automático deberá facerse de cinco en cinco cartas.
- c) Mesa de xogo. Debe ser de características semellantes á mesa de black-jack, con sete casas de apostas divididas en dous espazos, un para a aposta inicial e, diante, outro para a segunda aposta e, opcionalmente, sete espazos ben diferenciados para xogar a aposta do seguro, e, se procede, as rañuras con contador para xogar a aposta do progresivo, así como unha abertura para introducir as propinas.

2. Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material de póker de contrapartida na variedade de póker Trijoker, deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartas ou naipes. A baralla das denominadas francesas debe ter 52 cartas.
- b) Distribuidor ou sabot. Deberá reunir os mesmos requisitos que o especificado para esta material no xogo do Vinte e un ou Black-jack.
- c) Mesa de xogo. Será de dimensións similares á utilizada no xogo do black-jack, con sete espazos separados para as persoas xogadoras. Cada espazo ten tres casas para efectuar as apostas, das cales, polo menos dúas están numeradas, 1 e 2. Ademais terá dúas casas diferenciadas para colocar as dúas cartas comúns a todas as persoas xogadoras, e unha abertura para introducir as propinas.

Artigo 292. *Póker de círculo*

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartas ou naipes. A baralla das denominadas francesas debe ter 52 cartas.
- b) Mesa de xogo. Terá forma ovalada por un dos seus lados e cun lixeiro entrante no lado contrario destinado a acoller ao crupier. A mesa ten unha serie de espazos ou departamentos separados e numerados a partir da dereita do crupier que leva o número 1.

A mesa debe ter as seguintes aberturas ou rañuras: unha a dereita do crupier para as deducións en beneficio da casa chamada pozo ou cagnotte, e outra a esquerda para introducir as propinas que se satisfagan á súa vontade polas persoas xogadoras.

Artigo 293. Ruleta da fortuna

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Mesa. Nela estarán debuxadas as series das apostas. Está dividida nun determinado número de casas que corresponden ás diversas combinacións posibles.
- b) Ruleta. Debe ser de madeira ou material semellante. Terá un diámetro de 150 cm aproximadamente e irá montada nun poste que, asemade, vai apoiado nunha sólida base. Ten 54 divisións metálicas (celas) e cada unha delas leva debuxado un símbolo que corresponde a unha postura.

Sección 2ª. Requisitos de homologación do material de xogo do bingo

Artigo 294. Xogo do bingo tradicional

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) Cartóns. Os cartões deben ser físicos, entendendo por tales, unha unidade de soporte material en que a persoa xogadora irá marcando as diferentes extraccións de bolas en cada partida. Cada cartão debe ir identificado en canto ao seu número, serie a que pertence, número de orde dentro desta e número de cartões de que consta a serie, valor e distribución porcentual de premios.

Os cartões físicos en soporte material deberán estar fabricados nun material que permita que sexan marcados polas persoas que xogan, e indicarán no anverso o seu valor facial e o número de cartões de que consta a serie, e figurará no reverso un extracto das principais regras do xogo e a distribución dos premios.

b) Aparello de extracción de bólas. O aparello extractor de bólas cos seus mecanismos accesorios poderá ser de bombo ou pneumático e deberá reunir as medidas de seguridade que garanten a súa total aleatoriedade.

c) Bólas de xogo. O xogo de bólas debe contar con noventa unidades, tendo cada unha delas inscrito na súa superficie, de xeito indeleble, o correspondente número, que deberá ser perfectamente visible a través dos aparellos receptores de televisión.

d) Máquinas auxiliares de xogo. Son máquinas automáticas que, conectadas á mesa de control e sen interferencias no seu funcionamento, recollen os datos da partida. Deben estar configuradas de xeito que o número máximo de cartóns que poden xogarse nunha partida por cada máquina e persoa xogadora será de quince conxuntos. As máquinas auxiliares deben indicar expresamente a mensaxe dirixida á persoa xogadora de que o emprego destas non exime da obriga de marcar no cartón premiado os números que fosen cantados.

Artigo 295. Xogo do bingo electrónico

Os requisitos de homologación do material do xogo do bingo electrónico, tanto os cartóns electrónicos como os terminais informáticos, especificaranse na Orde da consellería competente en materia de xogo, pola que se regule esta modalidade de bingo e se especifique a forma de rexistro das operacións e o valor facial dos correspondentes cartóns.

Sección 3ª. Requisitos de homologación das máquinas recreativas e de azar

Artigo 296. Requisitos das máquinas tipo A especial

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

a) O prezo máximo da partida será de vinte céntimos de euro.

b) O premio máximo que a máquina pode outorgar será de 150 euros.

c) Poderán incorporar, con carácter opcional, mecanismos ou dispositivos que permitan a realización simultánea dun número acumulado de partidas que, no seu conxunto, non supere o valor do prezo máximo da partida autorizado.

d) Poderán incorporar moedeiros aptos para admitir moedas ou billetes de valor non superior a 50 euros, agás no suposto das máquinas instaladas en establecementos de restauración e de ocio e entretemento, nas que os moedeiros non poderán admitir moedas ou billetes de valor superior a 20 euros.

e) Poderán incorporar, con carácter opcional, mecanismos para que non devolvan cambio por importe inferior ou igual a 1 euro. Neste caso a máquina estará programada de forma que xogue automaticamente a partida ou partidas sucesivas que

correspondan ata a finalización do importe introducido. Esta característica deberá figurar obrigatoriamente no taboleiro frontal da máquina serigrafiada ou de xeito que non se poda extraer ou despegar. A empresa operadora da máquina será responsable de explotar esta garantindo, en todo momento, o cumprimento deste requisito.

f) Poderán dispoñer dun único posto ou contar cun único moble que permita a súa utilización simultánea por dous ou máis persoas xogadoras. Para os únicos efectos da capacidade estas máquinas multiposto computarán como unha soa máquina.

g) Deberán dispoñer dun mecanismo de expulsión automática dos premios ao exterior, sen necesidade de acción ningunha por parte da persoa xogadora.

h) No taboleiro frontal ou na pantalla de vídeo deberán constar, de forma gráfica, visible e por escrito, as regras de xogo, a descrición das combinacións gañadoras, o importe dos premios correspondentes a cada unha das partidas, a porcentaxe mínima de devolución en premios e a prohibición da súa utilización por menores de idade, así como que a práctica do xogo pode crear adicción. A empresa operadora da máquina será responsable de explotar esta garantindo, en todo momento, o cumprimento deste requisito.

i) A memoria electrónica da máquina que determina o xogo deberá ser imposible de alterar ou manipular.

j) A máquina non poderá incorporar ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamento mentres a máquina non estea sendo utilizada por unha persoa xogadora.

k) As máquinas A especial instaladas en establecementos de restauración e de ocio e entretemento deberán acreditar que dispoñen da posibilidade de contar cos elementos técnicos que obriguen á persoa usuaria a identificarse de forma previa e obrigatoria para a comprobación de que é maior de idade. A dita comprobación da maioría de idade poderá realizarse mediante a existencia dun lector de DNI incorporado na propia máquina. A máquina denegará o acceso ao xogo cando o DNI introducido corresponda a unha persoa menor de idade. Nestes supostos, para o caso de que a persoa que pretenda acceder ao xogo teña unha nacionalidade diferente á española, o sistema deberá permitir que a máquina se poida activar manualmente polo encargado do establecemento tras a comprobación da súa maioría de idade.

Así mesmo, admitirase que as empresas operadoras poñan a disposición da persoa titular do establecemento un sistema de activación por control remoto polo persoal encargado do local de maneira que, tras a correspondente comprobación da maioría de idade da persoa que pretende acceder ao xogo, se impida o acceso ao xogo ás persoas menores de idade.

As referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que fagan que unha vez finalizada a partida de xogo e durante o tempo en que non estea sendo utilizada, a máquina permaneza en silencio, sen emitir estímulos sonoros, visuais ou lumínicos.

Artigo 297. Requisitos das máquinas tipo B

Para ser homologado e inscrito na sección correspondente do Rexistro de modelos, o material deste xogo deberá reunir os seguintes requisitos:

- a) O prezo máximo de cada partida será de 20 céntimos de euro, sen que obste a súa posible división en cantidades de menor importe.
- b) O premio máximo que a máquina pode entregar non poderá exceder de cincocentas veces o prezo máximo da partida simple ou da suma do prezo das partidas simultáneas e o programa de xogo non poderá provocar ningún tipo de encadeamento ou secuencia de premios cuxo resultado sexa a obtención dunha cantidade de diñeiro superior ao premio máximo establecido.
- c) Cada máquina estará programada de forma que devolva en todo ciclo de 40.000 partidas consecutivas unha porcentaxe de premios que nunca será inferior ao 70% do prezo das partidas efectuadas.
- d) A duración media de cada partida non será inferior a 3 segundos e non poderán realizarse máis de 600 partidas en trinta minutos. Para os efectos da duración, a realización de partidas simultáneas contabilizarase como se se trata dunha partida simple.
- e) Nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento, o pagamento dos premios consistirá necesariamente en diñeiro de curso legal entregado pola máquina.

Nos salóns de xogo, salas de bingo e casinos, poderá realizarse tamén o pagamento dos premios a través dos seguintes medios:

1º. Tíckets ou fichas expedidos pola propia máquina e homologados xunto con esta polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. Neste caso, os ditos tickets e fichas deberán trocarse por diñeiro de curso legal no mesmo establecemento ou, por elección da persoa usuaria dos xogos que obtivo o premio, por calquera outro medio legal de pagamento que non lle supoña ningún gasto.

2º. Tarxetas electrónicas de pagamento e reintegro en substitución do diñeiro de curso legal, adquiridas no propio establecemento e previamente homologadas polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. As ditas tarxetas deberán ser trocadas no mesmo establecemento por diñeiro de curso legal ou, por elección da persoa usuaria dos xogos que obtivo o premio, por outros medios legais de pagamento que non lle supoñan gastos.

f) As máquinas poderán dispoñer dun mecanismo de expulsión automática dos premios ao exterior, sen necesidade de acción ningunha por parte da persoa usuaria dos xogos.

g) Para iniciar a partida, requirirase que a persoa usuaria dos xogos accione o interruptor ou dispositivo de posta en marcha. Previamente ao inicio da partida, a persoa xogadora poderá elixir a partida ou partidas simultáneas que desexa xogar.

h) No taboleiro frontal ou na pantalla de vídeo deberán constar, de forma gráfica, visible e por escrito, as regras de xogo, a descrición das combinacións gañadoras, a indicación dos tipos de fichas, tickets ou tarxetas que acepta de ser o caso (podéndose indicar os valores de moedas aceptadas), o importe dos premios correspondentes a cada unha das partidas, a porcentaxe mínima de devolución en premios especificando os ciclos correspondentes e a prohibición da súa utilización por persoas menores de idade, así como a advertencia de que a práctica abusiva do xogo pode crear adición.

No caso de que a dita información figure no taboleiro frontal, a empresa operadora da máquina será responsable de explotar esta garantindo, en todo momento, o cumprimento deste requisito.

i) O contador de créditos da máquina non admitirá unha acumulación superior ao equivalente a cen veces o prezo máximo autorizado por partida.

j) A memoria electrónica da máquina que determina o xogo deberá ser imposible de alterar ou manipular.

k) As máquinas incorporarán unha fonte de alimentación de enerxía autónoma que preserve a memoria no caso de desconexión ou interrupción do fluído eléctrico e permita, de ser o caso, o reinicio do programa no seu mesmo estado.

l) As máquinas non poderán instalar ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamento mentres a máquina non estea en uso por unha persoa xogadora.

m) O xogo poderá desenvolverse mediante a utilización de pantalla de televisión ou soporte físico análogo controlado por sinal de vídeo ou semellante.

n) As máquinas poderán conter tantos xogos como os indicados pola empresa fabricante na súa memoria explicativa. Os ditos xogos deberán ser ensaiados por un laboratorio habilitado, poderán funcionar indistintamente e requirirán autorización previa para o cambio de todos ou cada un deles por outros igualmente homologados. En calquera caso, para os efectos das porcentaxes de premios exixidos, estes xogos computarán como unha soa máquina.

ñ) As máquinas tipo B que se instalen en establecementos de establecementos de restauración e de ocio e entretemento deberán acreditar que dispoñen da posibilidade de contar cos elementos técnicos que obriguen á persoa usuaria a identificarse de forma previa e obrigatoria para a comprobación de que é maior de idade. A dita comprobación da maioría de idade poderá realizarse mediante a existencia dun lector de DNI incorporado na propia máquina. A máquina denegará o acceso ao xogo cando o DNI introducido corresponda a unha persoa menor de idade. Nestes supostos, para o caso de que a persoa que pretenda acceder ao xogo teña unha nacionalidade diferente da española, o sistema deberá permitir que a máquina se poida activar manualmente

pola persoa encargada do establecemento tras a comprobación da súa maioría de idade.

Así mesmo, admitirase que as empresas operadoras poñan a disposición da persoa titular do establecemento un sistema de activación por control remoto polo persoal encargado do local de maneira que, tras a correspondente comprobación da maioría de idade da persoa que pretende acceder ao xogo, se impida o acceso ao xogo ás persoas menores de idade.

As referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que fagan que, unha vez finalizada a partida de xogo e durante o tempo en que non estea sendo utilizada, a máquina permaneza en repouso, sen emitir estímulos sonoros, visuais ou lumínicos.

Artigo 298. Requisitos das máquinas tipo B Especial

Para ser homologadas e inscritas na sección correspondente do Rexistro de modelos as máquinas tipo B especial terán que cumprir as seguintes condicións:

- a) O prezo máximo de cada partida será de 20 céntimos de euro, sen que obste a súa posible división en cantidades de menor importe. O anterior entenderase sen prexuízo do dispositivo opcional para a realización de ata 30 partidas simultáneas.
- b) O premio máximo que a máquina pode entregar non poderá exceder de mil veces o prezo máximo da partida simple ou da suma do prezo das partidas simultáneas. O programa de xogo non poderá provocar ningún tipo de encadeamento ou secuencia de premios cuxo resultado sexa a obtención dunha cantidade de diñeiro superior ao premio máximo establecido.
- c) Cada máquina estará programada de forma que devolva, en todo ciclo de 120.000 partidas consecutivas, unha porcentaxe de premios que nunca poderá ser inferior ao 80% do prezo das partidas efectuadas.
- d) As demais condicións enumeradas nas letras d) a n) do artigo 297, agás a letra i).

Artigo 299. Dispositivos opcionais das máquinas tipo B e tipo B especial

Con carácter opcional as máquinas de tipo B ou B especial poderán estar dotadas dos seguintes mecanismos ou características:

- a) Os que permitan por vontade da persoa usuaria arriscar os premios previamente obtidos, practicar o dobre ou nada ou outras apostas análogas, sempre que o programa de xogo garanta o mantemento da porcentaxe de devolución e que non se superen os premios máximos previstos en cada caso.
- b) Os que permitan a retención parcial da combinación dunha partida non gañadora por outra posterior.

c) Os que permitan a realización simultánea dun número acumulado de partidas que, en conxunto, non supere o valor de cinco veces o prezo máximo da partida autorizado para cada modelo, no caso das máquinas de tipo B, e de trinta veces o devandito prezo, no caso das máquinas de tipo B especial.

d) Moedeiros aptos para admitir moedas ou billetes de valor non superior a 50 euros, agás no suposto das máquinas instaladas en establecementos de restauración e de ocio e entretemento, nas que os moedeiros non poderán admitir moedas ou billetes de valor superior en cen veces o prezo máximo autorizado por partida.

e) Acumulador ou contador de moedas, non destinadas ao xogo, que recolla o diñeiro introducido e os premios obtidos e que lle permita á persoa que xogue recuperar o importe acumulado en calquera momento, sempre que non sexa no transcurso dunha partida, ou transferir o diñeiro ao contador de créditos destinados ao xogo. O importe acumulado deberá ser entregado automaticamente á persoa xogadora se transcorren 10 segundos desde que o contador de créditos chega a cero.

f) Mecanismos que posibiliten o aumento da porcentaxe mínima de devolución.

g) Mecanismos para que non devolvan cambio por importe inferior ou igual a 1 euro. Neste caso, a máquina estará programada de forma que xogue automaticamente a partida ou partidas sucesivas que correspondan ata a finalización do importe introducido.

No caso de que a máquina pague por tickets, no seu frontal deberá constar a advertencia de que a máquina non devolve ticket por importe inferior ou igual a 1€. Por encima de 1€ a máquina sempre ten que ofrecer a opción ao xogador de recuperar o importe restante do billete ou moeda introducidos, mediante o ticket correspondente.

A dita información deberá figurar obrigatoriamente no taboleiro frontal da máquina. A empresa operadora da máquina será responsable de explotar esta garantindo, en todo momento, o cumprimento deste requisito.

h) As que conformando un só moble permitan a súa utilización simultánea e independente por dúas ou máis persoas usuarias dos xogos, para a súa instalación exclusiva en salóns de xogo e dependencias habilitadas para o efecto, en salas de bingo e en casinos de xogo.

Estas máquinas estarán amparadas por unha única autorización de explotación e, para o efecto exclusivo de capacidade, computarán como unha única máquina por cada dúas persoas usuarias dos xogos ou fracción excedente deste múltiplo. Para os efectos da porcentaxe de premios exigible e independentemente do número de prazas de persoas usuarias dos xogos que a conformen, computarán como unha soa máquina.

Estas máquinas poderán dispoñer dun único contador que acumule créditos, premios e diñeiro introducido. Neste suposto, a persoa usuaria dos xogos, á súa vontade, poderá recuperar o diñeiro en calquera momento, agás no transcurso dunha partida.

i) Dispositivos para que as máquinas funcionen mediante tarxeta electrónica ou magnética denominada de pagamento previo.

l) As máquinas tipo B especial poderán desenvolver o seu xogo a través de sistemas que contén cos seguintes elementos e funcións:

- Un servidor de grupo, que terá a función de establecer o diálogo continuo coas máquinas ocupadas respecto das apostas realizadas e os premios obtidos.

- Un servidor de comunicacións, que terá a función de canalizar e garantir o intercambio de información entre o servidor de grupo e o servidor central.

- Un servidor central, que terá a función de archivar todos os datos relativos ás apostas realizadas e premios obtidos e deberá confeccionar as estatísticas e informes do número de partidas realizadas, cantidades xogadas e combinacións gañadoras outorgadas con indicación do día e hora.

- Un sistema informático de caixa, que terá a función de cargar nas tarxetas electrónicas de pagamento previo ou en calquera outra modalidade ou soporte de transacción económica, debidamente autorizados polo órgano que teña atribuída a competencia en materia de xogo, as cantidades solicitadas polas persoas xogadoras e indicará o seu saldo final para o seu pagamento ás persoas xogadoras. A este fin, deberá contar cun programa informático de control e xestión de todas as transaccións económicas realizadas. Este sistema contará cun terminal de caixeiro.

- Un sistema de verificación, que terá a función de comprobar diariamente, antes do inicio de cada sesión de xogo, o correcto funcionamento da totalidade do sistema. No caso de que durante o funcionamento se detecten avarías ou fallos nos servidores ou nas pantallas dos terminais das máquinas, deberase proceder a comprobar, antes do reinicio do sistema, o correcto funcionamento deste e de todas e cada unha das pantallas e terminais, así como a devolver ás persoas xogadoras as cantidades apostadas nas partidas afectadas polos devanditos fallos ou avarías.

- Un contador en cada máquina que conte coas seguintes características:

- 1ª. Deberá posibilitar a lectura dos datos de forma independente pola Administración.

- 2ª. Deberá identificar a máquina en que se encontre instalado o contador ou referenciar os datos do servidor a cada máquina.

- 3ª. Estará seriado e protexido para evitar manipulacións.

- 4ª. Contará e acumulará os datos correspondentes ao número de partidas realizadas e premios obtidos, de forma permanente e desde a súa primeira instalación.

- 5ª. Permitirá o mantemento dos datos almacenados na memoria aínda coa máquina desconectada e impedirá o seu uso en caso de avaría ou desconexión do contador. Non obstante, poderase implementar no servidor do establecemento un sistema de información ensaiado por un laboratorio de ensaios que, conectado ás máquinas instaladas no establecemento, conte coas mencionadas características.

Artigo 300. *Requisitos de homologación das máquinas tipo C ou de azar*

1. Para proceder á homologación e inscrición no Rexistro de modelos das máquinas de tipo C ou de azar, estas deberán cumprir como mínimo os seguintes requisitos técnicos:

a) O prezo da partida será fixado para cada modelo de máquina na correspondente resolución de inscrición no Rexistro de modelos. Poderanse homologar máquinas tipo C que estean deseñadas con varias liñas de aposta e máquinas das denominadas multidenominación, que son aquelas en que o/a cliente pode elixir á súa conveniencia o prezo da partida.

Así mesmo, poderanse utilizar, logo da homologación, fichas, tarxetas magnéticas prepagamento ou outro soporte físico, en substitución das moedas de curso legal, para o establecemento de xogo onde estean instaladas as máquinas.

O diñeiro introducido na máquina poderá acumularse nun contador de créditos específico e poderá recuperalo a persoa xogadora á súa vontade en calquera momento. O número de créditos obtidos por cada unidade de aposta será proporcional ao valor monetario desta última.

b) O premio máximo que as máquinas tipo C poden outorgar nunha partida será o que se fixe para cada modelo na correspondente resolución de inscrición no Rexistro de modelos da Comunidade Autónoma de Galicia, respectando para tal fin a porcentaxe de devolución que se establece neste artigo.

Así mesmo, poderanse homologar máquinas de tipo C que permitan a acumulación dunha porcentaxe das sumas apostadas co obxecto de conformar premios especiais ou bolsas de carácter progresivo, cuxa obtención se logrará mediante a consecución de combinacións específicas do xogo de cada modelo. En todo caso, o límite máximo dos premios que poderán outorgar as máquinas C será de 15.000 veces a aposta máxima

c) A duración mínima de cada xogada ou partida será 2,5 segundos.

d) Os modelos de cada máquina deberán estar deseñados tecnicamente para que na súa explotación lle devolvan en premios á persoa xogadora, de acordo coa serie estatística de partidas que resulte da totalidade de combinacións posibles, unha porcentaxe non inferior ao 80 % das apostas efectuadas. A devandita porcentaxe de devolución poderase incrementar por vontade da empresa titular da máquina.

No caso de que o modelo da máquina estea deseñado tecnicamente para acumular progresivamente unha porcentaxe do apostado para conformar premios especiais ou bolsas, esta acumulación será adicional á porcentaxe de devolución prevista no parágrafo anterior. Independentemente do enunciado, poderán tamén interconectarse as máquinas de tipo C coa finalidade de outorgar premios especiais que as persoas usuarias daquelas poderán recibir polo simple feito de atoparse xogando nunha delas e

sen que se condicione a súa obtención á consecución dunha combinación gañadora do plan de ganancias da máquina ou á contía da aposta realizada.

e) Poderán dispoñer dun mecanismo de pagamento automático dos premios obtidos co fin de que non sexa necesario para obtelos ningunha acción por parte da persoa usuaria.

2. A entrega dos premios deberá consistir en moeda de curso legal, salvo que exista autorización para a utilización de fichas, tarxetas magnéticas prepagamento ou doutros soportes físicos autorizados. Nestes casos, os premios serán entregados á persoa usuaria mediante fichas ou recargas nas tarxetas ou outros soportes que serán cambiáveis ou reintegrables por diñeiro de curso legal dentro do mesmo establecemento de xogo.

3. No taboleiro frontal ou, de ser o caso, na pantalla de vídeo que incorpore a máquina, deberá constar polo menos a seguinte información:

- a) As regras de xogo.
- b) Indicación dos tipos e valores das moedas, billetes, fichas, tarxetas ou outros soportes físicos autorizados que acepta.
- c) Descrición das combinacións gañadoras e o importe dos premios correspondentes a cada un deles.
- d) Porcentaxe mínima de devolución en premios da máquina.

A empresa operadora da máquina será responsable de explotala garantindo, en todo momento, o cumprimento deste requisito.

4. As máquinas tipo C poderán desenvolver o seu xogo a través dos sistemas a que se refire o artigo 299, apartado l), para as máquinas tipo B especial.

Artigo 301. *Depósitos de moedas das máquinas de tipo C*

1. Salvo autorización en contra, reflectida na resolución de inscrición do modelo no Rexistro de modelos, todas as máquinas de tipo C ou de azar estarán dotadas dos depósitos internos de moedas seguintes:

a) Un depósito destinado á reserva de pagamentos, que terá como finalidade reter o diñeiro ou fichas destinadas ao pagamento automático dos premios.

b) Un depósito de ganancias, que terá como finalidade reter o diñeiro ou fichas que non sexan empregadas pola máquina para o pagamento automático dos premios. A tal fin, este depósito deberá estar nun compartimento separado de calquera outro da máquina, salvo da canle de alimentación.

2. Estarán exentas destes depósitos as máquinas de tipo C que utilicen como exclusivo medio de pagamento de premios tarxetas de pagamento previo electrónicas ou magnéticas ou outro soporte físico, cambiáveis ou reintegrables dentro do mesmo

establecemento por diñeiro de curso legal e aquelas que estean conectadas a un sistema centralizado de aviso atendido por persoal que se encargue do pagamento de premios en moeda de curso legal.

3. Se o volume de moedas que constitúe o premio excedese o 30% da capacidade física do depósito destinado á reserva de pagamentos ou se o premio da máquina constitúe unha parte fraccionaria da unidade utilizada para a realización das apostas e dos pagamentos, os premios serán pagados en man á persoa usuaria por persoal empregado dentro do mesmo establecemento. Estes pagamentos manuais levaranse a cabo igualmente no caso de máquinas multidenominación ou de máquinas que traballen con fichas en substitución de moedas de curso legal, naqueles casos en que existan créditos residuais.

Nestes casos, as máquinas deberán dispoñer dun avisador luminoso ou, de ser o caso, sonoro que se poña en funcionamento automaticamente cando se deba proceder ao pagamento de forma manual, así como dun mecanismo de bloqueo que lle impida a calquera outra persoa usuaria continuar utilizando a máquina ata que o premio sexa aboado.

4. Tamén se poderán homologar e inscribir aqueles modelos de máquinas que dispoñan de mecanismos que permitan a acumulación de premios obtidos como créditos a favor da persoa usuaria, ben que neste caso esta poderá optar en calquera momento pola devolución ou polo reintegro dos créditos acumulados.

Artigo 302. *Contadores e avisadores*

1. As máquinas de tipo B, B especial e C deberán incorporar contadores que cumpran os requisitos seguintes:

- a) Posibilitar a súa lectura independente pola Administración.
- b) Identificar a máquina en que están instalados.
- c) Estar seriados e protexidos contra toda manipulación.
- d) Manter os datos almacenados en memoria, aínda coa máquina desconectada, e impedir o uso da máquina en caso de avaría ou desconexión do contador.
- e) Almacenar os datos correspondentes ao número de partidas realizadas, cantidades introducidas, premios obtidos e porcentaxe de devolución, de forma permanente desde a súa primeira instalación, permitindo identificar claramente cada ciclo, a súa data de finalización e a porcentaxe de premios para cada un dos ciclos ou series.

2. Os contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan suxeitos ao control metrolóxico do Estado segundo a súa lexislación sectorial, sen prexuízo das competencias de execución que corresponden á Comunidade Autónoma.

3. A instalación dos contadores a que fai referencia este artigo non será preceptiva para as máquinas de tipo B, B especial e C se o establecemento en que están instaladas dispón dun sistema informático central, autorizado previamente pola órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo e conectado ás máquinas, no

cal queden rexistradas, polo menos, as mesmas operacións que nos contadores individuais das máquinas.

4. As máquinas de tipo C terán un mecanismo avisador luminoso ou acústico situado na parte superior destas, que entrará en funcionamento automaticamente cando sexan abertas para realizar reparacións momentáneas, para encher os depósitos ou por calquera outra circunstancia.

Artigo 303. *Dispositivos de seguridade*

1. As máquinas de tipo B, B especial e C incorporarán os seguintes dispositivos de seguridade:

a) Os que impidan o funcionamento e o uso da máquina ou a desconecten automaticamente cando non funcionen correctamente os contadores preceptivos ou, se é o caso, o sistema informático que os substitúe.

b) Os que impidan a manipulación dos contadores, preserven a súa memoria, aínda no caso de interrupcións de corrente eléctrica, e permitan a continuación de calquera partida no estado en que se encontraba no momento da interrupción.

c) Os mecanismos protectores que garantan a integridade da memoria de xogo no momento en que se intente a súa manipulación.

d) Disporán dun mecanismo de bloqueo que impida introducir moedas, fichas ou outros medios de pago cando o depósito utilizado para o pago de premios non dispoña de reservas suficientes para efectuar o pago de calquera dos premios, ou no seu caso, para a entrega de billetes, boletos, recibos ou semellantes. Así mesmo deberán indicar esta circunstancia á posible persoa usuaria da máquina.

e) Disporán de dispositivos que impidan á persoa usuaria apostar ou xogar un valor superior ao máximo permitido, así como introducir nos contadores de entrada un valor superior ao establecido para cada tipo de máquina e que devolvan automaticamente o diñeiro apostado en exceso.

f) Ter previsto para o control da autoridade reguladora do xogo un acceso directo e independente á máquina para acceder aos programas de xogo, sen contar coa operadora ou fabricante da máquina.

g) Estar configuradas de xeito que non se podan substituír ou alterar os programas de xogo á marxe das normas establecidas na resolución de homologación sendo responsable a empresa fabricante do cumprimento desta obriga.

2. As máquinas de rolo deberán ademais, incorporar:

- a) Un dispositivo que lle permita á máquina completar o xiro total dos rolos e, de ser o caso, o ciclo do pagamento do premio obtido cando retorne a enerxía á máquina tras a súa interrupción.
- b) Un dispositivo que desconecte a máquina automaticamente se, por calquera motivo, os rolos non xiran libremente.
- c) Un dispositivo que, en forma aleatoria, modifique as velocidades de xiro de, polo menos, dous rolos ou tambores e, forzosamente, do primeiro deles, para evitar repeticións estatísticas nas máquinas de rolos mecánicos

Sección 4ª. Requisitos de homologación dos sistemas e máquinas de apostas

Artigo 304. Requisitos de homologación do sistema e da unidade central de apostas

1. O sistema utilizado para a comercialización e explotación das apostas deberá permitir, polo menos:

- a) Analizar os riscos e a continuidade do negocio, así como determinar e emendar as súas vulnerabilidades.
- b) Salvagardar en todo caso a confidencialidade e a integridade das comunicacións co apostante e entre os diferentes compoñentes do sistema informático, a autenticidade das apostas e o seu cómputo, o control do seu correcto funcionamento e, en xeral, o cumprimento da normativa vixente en materia de xogo e apostas.
- c) Afianzar a efectividade da prohibición da participación de menores, así como a protección dos datos de carácter persoal, nas canles non presenciais.
- d) Dispoñer de mecanismos de trazabilidade sobre o rexistro das operacións de apostas realizadas, garantindo a súa integridade e a súa asociación a fontes de tempo fiable, así como de mecanismos de autenticación ligados á explotación do sistema informático e de dispositivos físicos que garantan o control de acceso aos compoñentes do sistema informático só ao persoal autorizado.

2. A empresa titular da autorización dispoñerá dunha unidade central de apostas que deberá poder xestionar todos os equipamentos e usuarios/as conectados/as a esta, garantindo en todo caso o correcto funcionamento e a explotación das apostas e cos seguintes requisitos:

- a) A configuración da unidade central de apostas permitirá que se poidan comprobar en calquera momento as operacións de apostas e os seus resultados, así como reconstruír de forma fiel as transaccións realizadas, impedindo calquera modificación ou alteración das operacións realizadas.

- b) O acceso á unidade central de apostas requirirá a adopción de medidas de control que permitan rexistrar todas as actuacións ou operacións realizadas nela e utilizar mecanismos de autenticación dos operarios.
- c) A empresa titular da autorización deberá dispoñer dunha réplica da súa unidade central de apostas, que permita configurar un sistema redundante, preparado para continuar a explotación das apostas no suposto de que a unidade principal quedase fóra de servizo por calquera causa, nas mesmas condicións e coas mesmas garantías de seguridade.
- d) Tanto a unidade central de apostas coma a súa réplica estarán sometidas ao control e vixilancia da empresa titular da autorización.
- e) A unidade central de apostas incorporará conexións informáticas seguras e compatibles cos sistemas informáticos dos órganos competentes en materia de xogo e apostas e de facenda da Comunidade Autónoma de Galicia, para o control e seguimento en tempo real do estado das apostas, dos importes validados e dos premios outorgados, así como da devolución, se é o caso, das apostas anuladas.
- f) As máquinas de apostas estarán conectadas á unidade central de apostas, o que permitirá a realización e a validación das apostas, e emitirán para o efecto o correspondente boleto ou resguardo de aposta.

Artigo 305. Requisitos de homologación das máquinas de apostas a instalar en establecementos de xogo

1. As máquinas de apostas serán automáticas e estarán preparadas para a formalización da aposta, xestión de tarxetas de cobramento e pagamento, se é o caso, e para o desenvolvemento de todas as súas funcionalidades.
2. Con carácter previo á súa comercialización, a empresa fabricante ou importadora deberá gravar de forma indeleble, abreviada e visible nunha placa pegada ao moble ou carcasa que forma o corpo principal, no panel frontal da mesma a prohibición de participación nas apostas por menores de idade, así como que o xogo pode producir adicción ou ludopatía.
3. As máquinas auxiliares de apostas non poderán satisfacer en moeda ou papel moeda o importe dos premios obtidos, sendo válido, non obstante, calquera outro medio de pagamento admitido en dereito que non supoña custo algún para o/a usuario/a. O pago das apostas poderá realizarse mediante tarxetas monedeiro ou tarxetas de cobro-pago co límite máximo de diñeiro acumulado na tarxeta de 1.000 euros.
4. As empresas autorizadas deberán incorporar nos boletos ou resgardos de aposta medidas de seguridade e garantías de autenticidade e antifraude, xa sexa mediante a utilización de calidades de papel non estándar, marcas de auga, tintas de seguridade, microtexto ou, en xeral, calquera outro dispositivo que estea dispoñible tecnoloxicamente e se adecúe ao uso pretendido.

5. O boleto ou resgardo acreditará como mínimo os seguintes datos:

- a) A identificación da empresa autorizada para a comercialización e explotación das apostas, con indicación do seu número de identificación fiscal e do número de inscrición no Rexistro de apostas da Comunidade Autónoma de Galicia.
- b) A identificación da máquina de apostas en que se realizase a aposta.
- c) Evento ou eventos ou acontecementos sobre os cales se aposta.
- d) Modalidade e importe da aposta realizada.
- e) Coeficiente da aposta, se é o caso.
- f) Prognóstico realizado.
- g) Hora, día, mes e ano de formalización da aposta.
- h) Número ou combinación alfanumérica e código de barras que permita identificar o boleto ou resgardo con carácter exclusivo e único.

6. O boleto ou resgardo deberá conter unha advertencia alusiva a que o uso indebido do xogo pode xerar adicción ou ludopatía

Artigo 306. Requisitos de homologación das máquinas de apostas a instalar en establecementos de restauración e de ocio e entretemento

1. As máquinas de apostas serán automáticas e estarán preparadas para a formalización da aposta, xestión de tarxetas de cobramento e pagamento, se é o caso, e para o desenvolvemento de todas as súas funcionalidades.

2. Con carácter previo á súa comercialización, a empresa fabricante ou importadora deberá gravar de forma indeleble, abreviada e visible nunha placa pegada ao moble ou carcasa que forma o corpo principal, no panel frontal da mesma, a prohibición de participación nas apostas por menores de idade, así como que o xogo pode producir adicción ou ludopatía.

3. As máquinas auxiliares de apostas non poderán satisfacer en moeda ou papel moeda o importe dos premios obtidos, sendo válido, non obstante, calquera outro medio de pagamento admitido en dereito que non supoña custo algún para o/a usuario/a. O pago das apostas poderá realizarse mediante tarxetas monedeiro ou tarxetas de cobro-pago co límite máximo de diñeiro acumulado na tarxeta de 1.000 euros.

4. As empresas autorizadas deberán incorporar nos boletos ou resgardos de aposta medidas de seguridade e garantías de autenticidade e antifraude, xa sexa mediante a utilización de calidades de papel non estándar, marcas de auga, tintas de seguridade, microtexto ou, en xeral, calquera outro dispositivo que estea dispoñible tecnoloxicamente e se adecúe ao uso pretendido.

5. O boleto ou resgardo acreditará como mínimo os seguintes datos:

- a) A identificación da empresa autorizada para a comercialización e explotación das apostas, con indicación do seu número de identificación fiscal e do número de inscrición no Rexistro de apostas da Comunidade Autónoma de Galicia.
- b) A identificación da máquina de apostas en que se realizase a aposta.
- c) Evento ou eventos ou acontecementos sobre os cales se aposta.
- d) Modalidade e importe da aposta realizada.
- e) Coeficiente da aposta, se é o caso.
- f) Prognóstico realizado.
- g) Hora, día, mes e ano de formalización da aposta.
- h) Número ou combinación alfanumérica e código de barras que permita identificar o boleto ou resgardo con carácter exclusivo e único.

6. O boleto ou resgardo deberá conter unha advertencia alusiva a que o uso indebido do xogo pode xerar adicción ou ludopatía.

7. As máquinas de apostas deberán contar cos elementos técnicos que obriguen á persoa usuaria a identificarse de forma previa e obrigatoria para a comprobación de que é maior de 18 anos. A dita comprobación da maioría de idade poderá realizarse mediante a existencia dun lector de DNI incorporado na propia máquina ou terminal. A máquina ou terminal denegará o acceso ao xogo cando o DNI introducido corresponda a unha persoa menor de idade. Nestes supostos, para o caso de que a persoa que pretenda acceder ao xogo teña unha nacionalidade diferente á española, o sistema deberá permitir que a máquina se poida activar manualmente polo encargado do establecemento tras a comprobación da súa maioría de idade.

Así mesmo, admitirase que as empresas explotadoras ou comercializadoras de apostas poñan a disposición da persoa titular do establecemento un sistema de activación por control remoto polo persoal encargado do local de maneira que, tras a correspondente comprobación da maioría de idade da persoa que pretende acceder ao xogo, se impida o acceso ao xogo ás persoas menores de idade.

8. As referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que fagan que, tras a finalización efectiva da aposta, o peche de sesión por parte da persoa usuaria ou pola inactividade da máquina durante 45 segundos, esta regrese ao estado de repouso inicial, sen emitir estímulos sonoros, visuais ou lumínicos.

Sección 5ª. Requisitos de homologación dos sistemas de interconexión de máquinas e de establecementos de xogo

Artigo 307. Homologación dos sistemas de interconexión de máquinas

1. Os sistemas de interconexión externos de máquinas de xogo estarán concibidos de xeito que permitan conexións en liña coa autoridade reguladora do xogo para verificar o cumprimento de todos os requisitos establecidos na correspondente homologación e para o seguimento e control dos rexistros das operacións de xogo.

2. Os sistemas para a interconexión de máquinas deberán garantir:

a) Que recollen perfectamente a información das máquinas que se lle interconecten en canto a entradas e que reflicta en todo momento as máquinas que están interconectadas.

b) Que a comunicación sexa constante e a tempo real, de maneira que, de forma inmediata, se reflicta no sistema de control e xestión calquera evento no desenvolvemento do xogo.

c) Que o momento de realización dos sorteos e o outorgamento dos premios se realiza de modo aleatorio ou pseudoaleatorio, garantíndose a confidencialidade tanto do momento no que se producen os sorteos como do outorgamento dos premios, de modo que sexa imposible o seu coñecemento polo titular da explotación ou por terceiras persoas.

d) Que o premio acumulado non suporá unha minoración da porcentaxe de devolución de cada unha das máquinas interconectadas.

e) Que o premio non supere, no caso das máquinas C, a suma dos premios máximos que poidan outorgarse no total de máquinas interconectadas. Tratándose de máquinas B e B especial, que o premio non exceda os 15.000 euros.

Así mesmo, tanto no caso das máquinas B como no das máquinas B especial e C deberá acreditarse que o dito premio máximo vén configurado de fábrica e garantirse que non poderá ser alterado pola empresa operadora.

f) Que conta coas medidas de seguridade necesarias para o seu correcto funcionamento no caso de que se produzan avarías. Entre outras cosas, deberá garantirse:

1º Que o sistema de interconexiónado conta cun sistema de alimentación ininterrompida para seguir funcionando no caso de caídas da rede eléctrica.

2º Que se conta cun sistema que garanta, en todo momento, a salvagarda da información almacenada. Así mesmo, no suposto de que se producise unha avaría nunha das máquinas interconectadas, no visualizador que incorpore a máquina deberase informar ás persoas usuarias de que a dita máquina está desactivada temporalmente do sistema. No caso de haber unha avaría no sistema deberase indicar ademais no visualizador do sistema.

g) Que o sistema é inviolable e que incorpora un dispositivo de seguridade que garanta a integridade da memoria de xogo no momento en que se intente a súa manipulación.

Así mesmo, deberá garantirse que queden trazas de calquera intento de manipulación do sistema.

h) Que se conte con visualizadores conectados á rede do local de xogo que informarán ás persoas usuarias :

1º En todo momento acerca do importe dos premios que pode outorgar e da súa natureza.

2º En tempo real do estado do xogo interconectado (activo ou inactivo), de se a máquina está interconectada ou non ao sistema, así como dos premios que se vaian outorgando e do importe acumulado polo conxunto das máquinas interconectadas.

i) Que as máquinas interconectadas ao sistema interactuarán directamente coa persoa xogadora sen que poidan ter incorporado ningún elemento adicional que faga depender exclusivamente delas o desenvolvemento do xogo.

j) Que recolle e conserva o histórico total de información sobre os seguintes extremos que, ademais, deberán ser imposibles de borrar ou modificar:

1º A porcentaxe detraída para o interconexionado.

2º En tempo real do estado do xogo interconectado (activo ou inactivo), de se a máquina está interconectada ou non ao sistema, así como dos premios que se vaian outorgando.

3º O importe acumulado total e o importe acumulado entre premio e premio outorgado.

4º Os premios outorgados, identificando a máquina no que se outorgaron, e a data e hora do outorgamento.

5º As incidencias no sistema e nas máquinas, así como a data e a hora.

k) As máquinas multiposto, no caso de integrarse nun sistema de interconexión deberán facelo con todos os postos de que se compoñen. Non será posible a interconexión de unicamente algún dos postos.

Artigo 308. *Homologación dos sistemas de interconexión entre establecementos*

Para a homologación de sistemas de interconexión entre os establecementos de xogo autorizados (salóns, bingos ou casinos) deberá acreditarse que o sistema garante o cumprimento dos seguintes requisitos:

a) Que recolle perfectamente a información dos establecementos que se interconecten no tocante á dotación económica achegada por cada un deles ao sistema e ao pagamento de premios e que reflicte, en todo momento, os establecementos que están interconectados.

b) Que a comunicación sexa constante e a tempo real de maneira que, de forma inmediata, se reflicta no sistema de control e xestión calquera evento no desenvolvemento do xogo.

c) Que o momento de realización dos sorteos e o outorgamento dos premios se realiza de modo aleatorio ou pseudoaleatorio, garantíndose a confidencialidade tanto do momento no que se producen os sorteos como do outorgamento dos premios, de

modo que sexa imposible o seu coñecemento polo titular da explotación ou por terceiras persoas.

d) Que o premio acumulado non supoña unha minoración da porcentaxe de devolución de cada unha das máquinas interconectadas.

e) Que o premio non supere, no caso das máquinas C, a suma dos premios máximos que se poidan outorgar no total de máquinas interconectadas.

Tratándose de máquinas tipo B e B especial que o premio non exceda de 30.000 euros cando se trate de interconexionar máquinas instaladas en salóns, bingos ou casinos.

f) Que non se paga dúas veces o mesmo premio e que non queda ningún premio sen pagar por culpa dun fallo no sistema de maneira que cando se dea un premio non se poida reiniciar o xogo ata que o establecemento onde se teña outorgado ese premio confirme o pagamento deste.

g) Que conta coas medidas de seguridade necesarias para o seu correcto funcionamento no caso de que se produzan avarías. Entre outras cosas, deberá garantirse:

1º Que o sistema de interconexiónado conta cun sistema de alimentación ininterrompida para seguir funcionando no caso de caídas da rede eléctrica.

2º Que se conta cun sistema que garanta, en todo momento, a salvagarda da información almacenada.

Así mesmo, no suposto de que se producise unha avaría nunha das máquinas interconectadas, no visualizador que incorpore a máquina deberase informar ás persoas usuarias de que a dita máquina está desactivada temporalmente do sistema. No caso de haber unha avaría no sistema deberase indicar ademais no visualizador do sistema.

h) Que o sistema é inviolable e que incorpora un dispositivo de seguridade que garanta a integridade da memoria de xogo no momento en que se intente a súa manipulación. Así mesmo, deberá garantirse que queden trazas de calquera intento de manipulación do sistema.

i) Que se conte con visualizadores conectados á rede de cada local de xogo que informarán ás persoas usuarias:

1º En todo momento, acerca do importe dos premios que pode outorgar e da súa natureza así como do número de establecementos interconectados.

2º En tempo real do estado do xogo interconectado (activo ou inactivo), de se a máquina está interconectada ou non ao sistema así como dos premios que se vaian outorgando e do importe acumulado polo conxunto das máquinas interconectadas.

j) Que as máquinas interconectadas ao sistema interactuarán directamente coa persoa xogadora sen que poidan ter incorporado ningún elemento adicional que faga depender exclusivamente delas o desenvolvemento do xogo.

k) Que todos os establecementos interconectados recibirán información acerca de onde tocou o premio e que teñan acceso a un historial dos premios outorgados polo sistema.

l) Que o sistema recolla e conserve o histórico total de información sobre os seguintes extremos que, ademais, deberán ser imposibles de borrar ou modificar:

1º A porcentaxe detraída para o interconexiónado/s.

2º O importe acumulado, total e entre premio e premio outorgado.

3º Os premios outorgados identificando a máquina e o establecemento no que se outorgaron, e a súa data e hora.

4º As incidencias no sistema e nas máquinas así como a data e a hora.

m) As máquinas multiposto, no caso de integrarse nun sistema de interconexión deberán facelo con todos os postos de que se compoñen. Non será posible a interconexión de unicamente algún dos postos.

Sección 6ª. Sistemas de control de acceso aos establecementos de xogo

Artigo 309. Requisitos e autorización dos sistemas de control de acceso

1. Os sistemas técnicos de control de acceso aos establecementos de xogo están constituídos por aqueles elementos técnicos que permiten ou impiden o acceso dunha persoa ao establecemento previa validación da súa identificación e o rexistro das persoas que accedan ao mesmo. As funcións deste servizo de control serán realizadas por un sistema informatizado que cumpra a normativa vixente en materia de protección de datos, contando con elementos físicos ou electrónicos, así como sensores de paso e aviso acústico, que impida o acceso efectivo sen o previo rexistro, estando conectado en todo momento co Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia.

2. En cada unha das portas de entrada de que dispoña o local, instalárase un sistema de control de acceso, previamente autorizado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, sen que poda situarse entre a porta de entrada e o sistema de control de acceso ningunha máquina nin material de xogo.

3. O sistema de control de acceso deberá cumprir os seguintes requisitos para a súa autorización:

a) O sistema de rexistro deberá comprobar a idade das persoas visitantes e terá capacidade para conectarse ao Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia e comprobar que a persoa visitante que pretende acceder non se atopa inscrita.

b) O sistema técnico de control de acceso poderá dispoñer de barreiras de acceso físicas (tornos automáticos, barreira con portillo, barreiras con portas automáticas, pasarelas ou semellantes) e incorporará obrigatoriamente sensores de paso e aviso acústico, permitindo unicamente o acceso á persoa visitante previamente rexistrada.

c) Deberá controlar o aforo do establecemento de xogo de conformidade co establecido na autorización de cada establecemento.

d) O sistema deberá permitir a trazabilidade dos datos que ten carácter reservado e se conservarán durante 6 meses, debendo cumprir as esixencias relativas á protección de datos de carácter persoal, de acordo coa lexislación vixente. O responsable do tratamento que se realice dos datos persoais será o responsable do establecemento e, polo tanto, a el corresponderá cumprir coa lexislación en materia de protección de datos.

e) Os datos rexistrados no sistema técnico de control de acceso poderán ser consultados polo persoal funcionario que desempeñe as funcións de inspección e control, a requirimento do persoal dos Corpos e Forzas de Seguridade do Estado e policía local, así como a requirimento xudicial. O sistema informático debe permitir a extracción da totalidade do seu contido en soporte informático a requirimento do persoal da inspección debéndose entregar copia en papel ou en formato dixital ao dito persoal cando así sexa solicitado por este.

f) Os sistemas técnicos de control de acceso incorporarán conexións informáticas seguras e compatibles cos sistemas informáticos dos órganos competentes en materia de xogo da Comunidade Autónoma, para o seguimento en tempo real do cumprimento da obriga de control de acceso de todas as persoas xogadoras. Esta deberá facilitarse á Administración antes da instalación concreta nun establecemento de xogo.

4. A utilización dos sistemas técnicos de control de acceso aos establecementos de xogo requirirá a súa previa autorización polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

Así mesmo, será necesaria a inscrición do correspondente modelo na sección correspondente do Rexistro de modelos da Comunidade Autónoma de Galicia.

Unha vez autorizado, a súa instalación nun establecemento en concreto requirirá a previa comunicación de modificación non substancial do proxecto básico aprobado na autorización de instalación do correspondente establecemento.

Finalmente, será necesario que a persoa titular do establecemento dea de alta o sistema técnico de control de acceso a través do acceso web habilitado a estes efectos.

a) Autorización e inscrición do sistema de control

As empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras ou comercializadoras dos sistemas técnicos de control de acceso deberán presentar unha solicitude ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a través do

formulario habilitado na sede electrónica da Xunta de Galicia, accesible no enderezo <https://sede.xunta.gal/> mediante o procedemento PR004A (solicitud electrónica xenérica).

Xunto coa dita solicitude deberá achegarse a seguinte documentación:

- memoria técnica detallada explicativa del sistema técnico de control de acceso
- manual de funcionamento
- protocolo de consulta de datos rexistrados
- xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente

O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo remitirá a dita solicitude xunto coa documentación presentada ao órgano competente en materia de sistemas e tecnoloxías da información, aos efectos de que este poida emitir o correspondente informe de validación en relación co cumprimento das especificacións técnicas necesarias para o consumo do servizo web de consulta de persoas excluídas do acceso ao xogo.

Logo de recibida a dita solicitude, remitirase á solicitante o documento técnico que conteña a descrición dos requisitos mínimos necesarios para poder realizar a integración no referido servizo web de consulta.

Unha vez obtido o referido informe de validación, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará, de ser o caso, a correspondente resolución de autorización do sistema técnico de control de acceso e a súa inscrición no Rexistro de Modelos da Comunidade Autónoma de Galicia

b) Autorización de instalación dun sistema de control previamente autorizado nun establecemento concreto. Comunicación a través do acceso web.

Logo da tramitación da correspondente comunicación de modificación non substancial da autorización de instalación do establecemento, a entidade titular do establecemento poderá dar de alta o referido sistema a través do acceso web habilitado, indicando a marca, modelo, número de serie e código do local onde se vaia a instalar. Así mesmo, deberá achegar unha declaración responsable da empresa titular do establecemento na que se deixe constancia da observancia do establecido no Regulamento xeral de protección de datos e a Lei Orgánica 3/2018, de 5 de decembro, de protección de datos persoais e garantía dos dereitos dixitais, para o uso dos datos que se consultan a través do referido servizo.

TÍTULO VIII

Empresas de xogo

CAPÍTULO I

Requisitos e réxime de fianzas

Artigo 310. *Requisitos xerais das empresas de xogo*

1. As empresas titulares de casinos deberán estar constituídas baixo a forma de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo equivalente ao produto resultante de multiplicar a capacidade da sala principal pola cantidade de 18.000 euros cun límite máximo de 3.000.000 de euros. O capital deberá estar totalmente subscrito e desembolsado e a súa contía non se poderá diminuír durante a vixencia da sociedade. Deberán estar en posesión da correspondente autorización e estar inscritas no Rexistro de empresas de casinos de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia.

O seu obxecto social debe ser a explotación de casinos de xogos que, no seu caso, debe comprender os servizos complementarios relacionados coa súa explotación.

2. As empresas que pretendan a xestión e a explotación do xogo do bingo deberán estar constituídas baixo a forma de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo de 30.000 euros por cada unha das salas que pretendan que se lle autoricen. O capital deberá estar totalmente subscrito e desembolsado e a súa contía non se poderá diminuír durante a vixencia da sociedade. Deberán estar en posesión da correspondente autorización e estar inscritas no Rexistro de empresas do xogo do bingo.

O seu obxecto social debe ser a explotación de salas de bingo que, no seu caso, debe comprender os servizos complementarios relacionados coa súa explotación.

3. As empresas titulares de salón de xogo deberán estar constituídas baixo a forma de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo de 30.000 euros por cada salón que pretendan que se autorice. O capital deberá estar totalmente subscrito e desembolsado e a súa contía non se poderá diminuír durante a vixencia da sociedade. Deberán estar en posesión da correspondente autorización e estar inscritas no Rexistro de empresas de máquinas de xogo.

O seu obxecto social debe ser a explotación de salóns de xogo que, no seu caso, debe comprender os servizos complementarios relacionados coa súa explotación.

4. As empresas dedicadas á fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación ou servizo técnico de material de xogo, ou prestación de servizos de interconexión, que desenvolvan no territorio da Comunidade Autónoma de Galicia a súa actividade relacionada cos xogos de competencia autonómica, deberán estar constituídas baixo a forma de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo de 30.000 euros.

O seu obxecto social debe ser á fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación ou servizo técnico de material de xogo ou prestación de servizos de interconexión.

5. As empresas comercializadoras e explotadoras de apostas deberán estar constituídas baixo a forma de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo de 2.000.000 de euros. O capital deberá estar totalmente subscrito e desembolsado e a súa contía non se poderá diminuír durante a vixencia da sociedade. Deberán estar en posesión da correspondente autorización e estar inscritas no Rexistro de empresas de apostas da Comunidade Autónoma de Galicia.

O seu obxecto social debe ser a comercialización e explotación de apostas e o desenvolvemento de actividades conexas.

6. As empresas fabricantes e importadoras de apostas deberán estar constituídas baixo a forma xurídica de sociedade mercantil e ter un capital social mínimo de 60.000 euros, que deberá estar totalmente subscrito e desembolsado. A súa contía non se poderá diminuír durante a vixencia da sociedade. Deberán estar en posesión da correspondente autorización e estar inscritas no Rexistro de empresas de apostas da Comunidade Autónoma de Galicia.

O seu obxecto social debe ser a fabricación ou importación de material de apostas.

7. As empresas referidas neste artigo deberán ter a nacionalidade española ou a de calquera dous Estados membros da Unión Europea. A participación directa ou indirecta de capital estranxeiro axustarase ao establecido na lexislación vixente sobre investimentos estranxeiros en España.

Artigo 311. *Réxime de fianzas*

Todas as empresas de xogo que desenvolvan a súa actividade na Comunidade Autónoma de Galicia en relación co xogo de competencia autonómica deberán dispoñer unha fianza segundo o establecido no artigo 40 da Lei 3/2023, do 4 de xullo, e nas seguintes contías:

a) Empresas titulares de casinos: 500.000 euros.

b) Empresas titulares de salas de bingo:

1. De terceira categoría: ata 200 persoas xogadoras: 40.000 euros
2. De segunda categoría: de 201 a 400 persoas xogadoras: 55.000 euros
3. De primeira categoría: de 401 a 600 persoas xogadoras: 70.000 euros
4. De categoría especial: De 601 a 800 persoas xogadoras: 100.000 euros

c) Empresas comercializadoras e explotadoras de apostas: 750.000 euros.

d) Empresas operadoras de máquinas de xogo:

1. Ata 50 máquinas: 45.000 euros.
2. De 51 a 100 máquinas: 90.000 euros
3. De 101 a 500 máquinas: 135.000 euros
4. De 501 máquinas en diante: 250.000 euros

e) Empresas fabricantes, comercializadoras, distribuidoras, importadoras, instaladoras ou de servizos técnicos: 40.000 euros.

f) Empresas prestadoras de servizos de interconexión: 30.000 euros.

g) Empresas titulares de salóns de xogo: 24.000 euros por cada unha das autorizacións de instalación de salón que obtiveran.

CAPÍTULO II

Procedemento de autorización e inscrición de empresas de xogo

Artigo 312. *Solicitud*

A solicitude deberá presentarse no modelo normalizado correspondente e con ela deberá achegarse a seguinte documentación:

1. No procedemento de autorización e inscrición como empresa titular do casino de xogo:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar

ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

2. No procedemento de autorización e inscrición como empresa explotadora do xogo do bingo:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil⁶⁶tl.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

3. No procedemento de autorización e inscrición como empresa titular de salón de xogo:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h)-Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente

4. No procedemento de autorización e inscrición como empresa operadora de máquinas de xogo:

- a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.
- b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.
- c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.
- d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.
- e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.
- f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.
- g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.
- h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.
- i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.
- j) Memoria explicativa dos medios humanos, técnicos e materiais dos que dispón a empresa para o desenvolvemento da actividade.
- k) Declaración do número e clase de máquinas que pretende explotar.
- l) Acreditación de solvencia económica e financeira.

As empresas titulares de casinos de xogo, as empresas explotadoras do xogo do bingo e as empresas titulares de salóns de xogo poderán ter a consideración de empresas

operadoras, sen necesidade de tramitar unha nova inscrición, unicamente respecto das máquinas que exploten directamente nos seus respectivos establecementos de xogo.

5. No procedemento de autorización e inscrición como empresa fabricante e importadora de material de xogo e de material de casino así como empresa comercializadora e distribuidora:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

j) No caso das empresas importadoras deben acreditar un domicilio permanente da sociedade dentro do territorio español.

6. No procedemento de autorización e inscrición como empresa de servizos técnicos:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

j) Memoria xustificativa dos medios técnicos, materiais e persoais de que dispoñen para levar a cabo a súa actividade na Comunidade Autónoma de Galicia, así como da localización das oficinas, almacéns ou sucursais abertos en Galicia.

k) Acreditación da titulación e experiencia profesional do persoal técnico da empresa encargado da reparación do material de xogo correspondente.

7. No procedemento de autorización e inscrición como empresa prestadora de sistemas de interconexión:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

j) Memoria xustificativa dos medios técnicos, materiais e persoais de que dispoñen para levar a cabo a súa actividade na Comunidade Autónoma de Galicia, así como da localización das oficinas, almacéns ou sucursais abertos en Galicia.

k) Acreditación de solvencia económica e financeira.

8. No procedemento de autorización e inscrición como empresa comercializadora e explotadora de apostas:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

j) Proxecto de explotación integrado por:

1º. Memoria explicativa da actividade da empresa con referencia aos aspectos organizativos, aos recursos dispoñibles, así como, se é o caso, á experiencia empresarial no sector das apostas.

2º. Memoria descriptiva da comercialización e explotación das apostas proxectada, na cal deberán concretarse o tipo de acontecementos e eventos obxecto destas e os sistemas, lugares, locais e establecementos, así como os medios ou procedementos que se pretendan utilizar para a organización, xestión, comercialización, difusión e control da actividades.

3º. Plan de implantación, que deberá ser coherente e harmónico no seu conxunto e que, de ser o caso, deberá especificar o número dos locais de restauración e de ocio e entretemento onde se prevexan instalar máquinas de apostas.

4º. Plan de negocio, no cal se incluírán, polo menos, referencias á viabilidade do proxecto, programa e fases de implantación deste, plan de investimentos, postos de traballo previstos e plan de selección e formación do persoal.

5º. Proposta das normas de organización e funcionamento das apostas, as cales deberán conter de forma clara e completa, con suxeición ao disposto neste regulamento, o conxunto de regras aplicables á formalización das apostas, límites cuantitativos establecidos, validez dos resultados, apostas acertadas, repartición e aboamento de premios e caducidade do dereito ao cobramento destes, con suxeición, en todo caso, á normativa reguladora en materia de protección de consumidores e as condicións xerais da contratación. En particular, achegarase un exemplar das condicións xerais de contratación que se aplicarán ás persoas usuarias.

6º. Tecnoloxía, sistemas e elementos que se utilizarán con especial referencia á seguridade do seu funcionamento e á seguridade da información.

7º. Calidade e medidas de seguridade dos establecementos ou locais en que se prevexa comercializar as apostas.

9. No procedemento de autorización e inscrición como empresa fabricante e importadora de apostas:

a) Copia ou testemuña notarial da escritura de constitución da sociedade e dos seus estatutos, debidamente inscrita no Rexistro Mercantil.

b) Copia do NIF da persoa solicitante no caso de que non se autorice a consulta.

c) Relación das persoas socias e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta.

d) Certificado que acredita que as persoas socias carecen de antecedentes penais e declaración complementaria de conduta cidadá.

e) Relación de persoas ás cales se lle teña concedido o poder de representación da empresa e copia do NIF no caso de que non se autorice a súa consulta, así como copia ou testemuña notarial da escritura en virtude da cal se lle outorga a capacidade de representación. No caso de que as persoas as que se lle outorga o poder de

representación fosen persoas xurídicas, ademais copia da escritura pública da súa constitución e copia do NIF no caso en que non se autorice a súa consulta.

f) Declaración responsable da persoa física, da persoa xurídica e dos socios, persoal directivo e administradores, de non ter sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dúas ou máis infraccións moi graves nos cinco anos anteriores á data da solicitude por incumprimento da normativa de xogo do Estado ou da Comunidade Autónoma de Galicia.

g) Certificados da Axencia estatal de Administración Tributaria, da Axencia tributaria de Galicia e da Dirección provincial da Tesouraría Xeral da Seguridade Social de estar ao corrente no cumprimento das súas obrigas tributarias e fronte á Seguridade Social, respectivamente, no caso de que non se autorice a súa consulta. A estes efectos entenderanse cumpridas as ditas obrigas cando as débedas estean aprazadas, fraccionadas ou se tivese acordado a suspensión como consecuencia de impugnación, o que deberá acreditarse mediante a presentación dunha copia da resolución en que se concedan aprazamentos ou fraccionamentos ou se acorde a suspensión, no caso de que non se autorice a consulta.

h) Copia do resgardo acreditativo do depósito da fianza correspondente.

i) Copia do xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

Artigo 313. *Resolución*

Presentada a solicitude o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ditará resolución no prazo máximo de 3 meses concedendo ou denegando a autorización. Transcorrido o prazo de 3 meses sen resolución expresa deberá entenderse desestimada por silencio administrativo.

Artigo 314. *Inscripción*

A inscrición como empresa de xogo será realizada de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, logo de se conceder a autorización correspondente.

Artigo 315. *Vixencia da autorización*

A autorización terá unha vixencia máxima de 15 anos e non poderá ser renovada. Transcorrido o dito prazo de 15 anos a empresa interesada deberá solicitar unha nova inscrición.

Artigo 316. *Modificacións*

1. Calquera modificación societaria que non afecta aos requisitos acreditados para o outorgamento da autorización e recollidos no artigo 310 deste regulamento deberán ser comunicados ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo,

achegando a documentación acreditativa dos cambios producidos e no prazo dun mes desde a súa efectiva materialización.

2. Calquera outra modificación societaria que afecte aos requisitos recollidos no artigo 310 deste regulamento e que foron acreditados para ou outorgamento da autorización exixirá unha resolución de modificación da autorización.

Artigo 317. Cancelación da inscrición no Rexistro de empresas de xogo

1. A permanencia da inscrición queda condicionada ao cumprimento dos requisitos legais e regulamentariamente exixidos no momento da solicitude de inscrición.

2. Só poderá cancelarse a inscrición no Rexistro de Empresas de Xogo da Comunidade Autónoma de Galicia como empresa de xogo mediante resolución fundada nalgunha das causas ou motivos seguintes:

a) Por vontade da empresa. Nos casos de empresas fabricantes ou importadoras de máquinas recreativas ou de azar, manterase a inscrición dos correspondentes modelos que se atopasen en explotación no ámbito territorial da comunidade autónoma.

b) Pola absorción por outra empresa de xogo como consecuencia dos efectos xurdidos dun acordo de fusión entre sociedades mercantís. Neste caso a sociedade absorbida desaparece e cancelase a súa inscrición, mentres que a nova sociedade resultante da absorción poderá inscribirse como nova empresa de xogo se desexa continuar coa actividade debendo reunir os requisitos exixidos.

c) Polo incumprimento das obrigas que, sobre a constitución e o mantemento da fianza, se establecen neste regulamento.

d) Pola desconformidade coa realidade dos datos achegados para a obtención da inscrición como empresa de xogo.

e) Por sanción de cancelación imposta no correspondente procedemento sancionador.

f) Por falta de actividade por un período superior a un ano.

g) Polo incumprimento de calquera dos requisitos exixidos pola normativa e necesarios para a súa inscrición.

TÍTULO IX

Réxime de explotación das máquinas de xogo

CAPÍTULO I

Identificación das máquinas

Artigo 318. Identificación das máquinas de xogo

As máquinas de xogo deberán contar para a súa identificación coas marcas de fábrica e o correspondente certificado de fabricación.

Artigo 319. Marcas de fábrica

1. Con carácter previo á súa comercialización na Comunidade Autónoma de Galicia, a empresa fabricante deberá gravar en cada máquina, de forma indeleble, abreviada e visible nunha placa pegada ao lateral do moble ou carcasa que forma o corpo principal, ou no panel frontal e, de ser o caso, na memoria que almacena o xogo e na pantalla de vídeo , os seguintes datos:

a) O código de inscrición da empresa fabricante no Rexistro de empresas fabricantes da Comunidade Autónoma de Galicia.

b) A marcación CE.

c) O nome e o código de inscrición do modelo na sección correspondente do Rexistro de máquinas de xogo.

d) A serie e o número da máquina.

2. Nas máquinas importadas figurará ademais o nome e a marca comercial da empresa fabricante estranxeira e o país de fabricación daquelas. Este requisito non será exixido respecto das máquinas procedentes dalgún estado membro da Unión Europea.

3. Estas obrigas deberán ser cumpridas polas empresas que teñan inscrito o modelo no correspondente rexistro.

Artigo 320. Certificado de fabricación

1. O certificado de fabricación é o documento que, emitido pola empresa fabricante debidamente inscrita na sección correspondente do Rexistro de empresas de máquinas de xogo, serve para obter a preceptiva autorización de explotación.

2. O certificado de fabricación deberá recoller o seguintes datos:

a) Nome ou razón social da empresa fabricante, así como o seu número ou código de identificación fiscal e o número de inscrición na sección correspondente do Rexistro de empresas de máquinas de xogo.

- b) Tipo e nome do modelo de máquina, número de inscrición no Rexistro de modelos de máquinas de xogo, serie e número de fabricación.
- c) Data de fabricación da máquina.
- d) Modelos, serie e número de contadores que incorpora.
- e) Data de transmisión da máquina á empresa comercializadora ou operadora.

CAPÍTULO II

Autorización de explotación

Artigo 321. Autorización de explotación de máquinas de xogo

1. A explotación dunha máquina de xogo por unha empresa operadora ou comercializadora de apostas requirirá a obtención previa da correspondente autorización de explotación.
2. A autorización de explotación habilita á empresa para explotar con carácter exclusivo unha máquina de xogo en todo o territorio da Comunidade Autónoma de Galicia.
3. A autorización de explotación ampara a legalidade da concreta máquina de xogo, a súa correspondencia co modelo homologado e inscrito no correspondente rexistro e a súa titularidade, en todo o territorio da Comunidade Autónoma de Galicia.
4. A autorización de explotación deberá ir xunto coa máquina en todos os seus traslados e instalacións e reflectirá os distintos cambios de titularidade que a máquina poda experimentar, así como renovacións, cambios de ámbito territorial ou baixas da dita máquina.

Artigo 322. Duración das autorizacións de explotación de máquinas de xogo

1. As autorizacións de explotación de máquinas de xogo outorgadas con anterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terán unha vixencia máxima de quince anos a contar desde a data de entrada en vigor da dita lei. Estas autorizacións poderán ser prorrogadas por períodos sucesivos de igual duración e sempre que cumpran os requisitos establecidos na normativa en vigor no momento da súa renovación.
2. As autorizacións de explotación de máquinas de xogo outorgadas con posterioridade á entrada en vigor da Lei 3/2023, do 4 de xullo, terán unha vixencia máxima de quince anos a contar dende a data da súa concesión. Estas autorizacións non poderán ser prorrogadas.

3. A empresa titular da autorización debe instar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a súa renovación, como mínimo cunha antelación de seis meses á data de expiración do prazo de quince anos. Esgotada a vixencia da autorización de explotación sen que se teña solicitada a súa prórroga no prazo previsto, producirase a súa caducidade e dará lugar a extinción da autorización que será declarada de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

4. A solicitude de prórroga deberá ir acompañada dos seguintes documentos:

a) Certificado de laboratorio habilitado que acredite que as máquinas de xogo titularidade da empresa que solicita a renovación funcionan correctamente e que constan instaladas cos mesmos requisitos e condicións que figuran na resolución de homologación.

b) O xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

5. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de renovación será de tres meses, que se contarán desde a data en que a solicitude tivo entrada no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimarán a empresa para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

Sección 1ª. Máquinas continxentadas

Artigo 323. Autorización de explotación de máquinas continxentadas

Consonte o disposto no artigo 14.5 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, as autorizacións de explotación de máquinas de xogo cuxo número total para cada tipo se atope limitado na dita lei ou na normativa de desenvolvemento outorgaranse por concurso público. A convocatoria do concurso publicarase no *Diario Oficial de Galicia* e incluírá as bases polas que debe rexerse o dito concurso.

Artigo 324. Procedemento de autorización de explotación de máquinas continxentadas

1. As empresas interesadas na obtención da autorización de explotación de máquinas de xogo e que reúnan os requisitos exixidos nesta norma, poderán participar no concurso público mediante a presentación da solicitude acompañada da documentación exixida nas correspondentes bases da convocatoria.

2. No caso de que algunha solicitude non reúna os requisitos exixidos, requirirase á persoa interesada para que, no prazo de dez días emende a falta ou achegue os documentos preceptivos, con indicación de que, de non facelo, quedará excluída do concurso.

3. O concurso público finalizará mediante resolución do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, debidamente motivada e que será ditada e

notificada no prazo máximo de tres meses contados a partir do día seguinte a aquel no que finalice o prazo de presentación de solicitudes.

4. A resolución autorizará a instalación ou declarará deserto o concurso. Procederá declaralo deserto no caso de que non existan solicitudes ou no caso de que as solicitudes presentadas non reúnan as condicións exixidas ou as propostas non ofrezan as garantías establecidas nas bases da convocatoria.

5. Na autorización de explotación consignarase os seguintes datos:

a) Datos do certificado de fabricación.

b) Identificación da empresa titular da autorización.

c) Número de autorización de explotación da máquina que será correlativo.

d) Data da autorización.

e) Data de homologación, modelo e código de inscrición no rexistro de máquinas correspondente.

6. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo entregará á empresa titular da autorización a documentación correspondente da máquina que deberá ser colocada en lugar visible e protexida na carcasa da propia máquina. A empresa titular da autorización será a responsable de que a dita documentación se atope, en todo momento, perfectamente visible e actualizada na máquina, sen prexuízo do previsto polo artigo 259 deste regulamento para os cambios de titularidade dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento.

Sección 2ª. Máquinas non continxentadas

Artigo 325. Autorización de explotación de máquinas non continxentadas

Consonte o disposto no artigo 14.5 da Lei 3/2023, de 4 de xullo, as autorizacións de explotación de máquinas de xogo que non se atopen limitadas no seu número, tanto pola lei como por este regulamento, outorgaranse sen necesidade de concurso público mediante solicitude de autorización.

Artigo 326. Procedemento de outorgamento da autorización de explotación de máquinas non continxentadas

1. A empresa operadora titular da máquina solicitará a autorización de explotación mediante modelo normalizado ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. Xunto coa solicitude deberá acompañar o certificado de fabricación.

2. A autorización de explotación outorgarase, logo das comprobacións oportunas, no prazo máximo dun mes. O silencio será negativo, de acordo co disposto na Lei 6/2001,

do 29 de xuño, de adecuación da normativa da Comunidade Autónoma de Galicia á Lei 4/1999, do 13 de xaneiro, de modificación da Lei 30/1992, do 26 de novembro, de réxime xurídico das administracións públicas e do procedemento administrativo común.

3. Na autorización de explotación consignaranse os seguintes datos:

- a) Datos do certificado de fabricación.
- b) Identificación da empresa titular da autorización.
- c) Número de autorización de explotación da máquina que será correlativo.
- d) Data da autorización.
- e) Data de homologación, modelo e código de inscrición no rexistro de máquinas correspondente

3. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo entregará á empresa titular da autorización a documentación correspondente da máquina que deberá ser colocada en lugar visible e protexida na carcasa da propia máquina sendo responsable a empresa operadora de que a dita documentación se atope, en todo momento, perfectamente visible e actualizada na máquina.

Sección 3ª. Réxime de explotación das máquinas de xogo

Artigo 327. Extinción da autorización de explotación de máquinas de xogo

1. A autorización de explotación extinguirase:

- a) Por cancelación da inscrición no Rexistro de empresas de máquinas de xogo da empresa titular da autorización.
- b) Por transmisión da autorización de explotación sen ter obtido a preceptiva e previa autorización.
- c) Por destrución da máquina.
- d) Por resolución administrativa ditada a solicitude da empresa titular da autorización.
- e) Por sanción, de conformidade co disposto na normativa de réxime sancionador.
- f) Polo transcurso de trinta días naturais consecutivos desde que a máquina deixe de estar en explotación sen causa xustificada, ou por suspensión provisional da autorización de explotación por tempo superior ao máximo previsto neste regulamento.
- g) Por traslado fóra do ámbito territorial de Galicia.

2. Considéranse causas xustificadas aos efectos do previsto na letra f) do número anterior, as seguintes:

a) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por vacacións do persoal debidamente acreditadas.

b) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por obras debidamente acreditadas.

c) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras.

d) A reparación necesaria da máquina que implique un tempo superior a 30 días naturais consecutivos.

e) As causas técnicas derivadas da organización, produción ou planificación da empresa titular da autorización.

3. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2.a), e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada da documentación acreditativa correspondente. Este peche non poderá ter unha duración superior a 60 días naturais consecutivos ou 90 días naturais non consecutivos.

4. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2.b), e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada do título habilitante do concello e memoria técnica acreditativa das obras a realizar no establecemento e da duración prevista destas.

5. O peche do establecemento por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras, e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada de memoria explicativa dos cambios a realizar no establecemento e a duración prevista.

6. A reparación necesaria da máquina indicada no apartado 2.d) deste artigo por duración superior a 30 días naturais consecutivos requirirá comunicación ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, á que se xuntará copia do informe técnico acreditativo do fallo e do tempo estimado necesario para a súa reparación e nova posta en funcionamento.

7. As causas técnicas indicadas no número 2.e) deste artigo permitirán a suspensión provisional da autorización de explotación por un máximo de 6 meses consecutivos.

8. Extinguida a autorización de explotación a empresa titular da autorización deberá proceder a retirar a máquina da súa instalación e dala de baixa perante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. No caso de non realizarse esta baixa por parte da empresa, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ordenará o precintado da máquina e tramitará de oficio a súa baixa podendo dar lugar á apertura do correspondente expediente sancionador.

Artigo 328. Suspensión provisional da autorización de explotación

1. Cando por avaría ou por calquera outra causa as empresas titulares das correspondentes autorizacións de explotación desexen suspender temporalmente a explotación dunha máquina, procederán a retirala da súa instalación e solicitarán do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a suspensión provisional da autorización de explotación por un tempo non superior a 30 días naturais consecutivos, ou 6 meses consecutivos para os casos xustificados especificados neste regulamento.

2. A dita solicitude deberá formalizarse mediante modelo normalizado subscrito pola empresa titular da autorización xunto ao que se achegará o xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

3. Antes de solicitar a suspensión provisional da autorización de explotación a empresa retirará a máquina da súa instalación. Unha vez retirada a máquina a solicitude deberá presentarse no prazo máximo de 48 horas.

4. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo tramitará a solicitude de suspensión provisional concedendo ou denegando esta. A resolución de concesión especificará o tempo máximo de duración da suspensión provisional tendo en conta o disposto no número 1 deste artigo.

Cando a empresa operadora desexe reiniciar a explotación dunha máquina con autorización de explotación en situación de suspensión provisional deberá formalizar a correspondente solicitude ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

5. Transcorrido o prazo concedido para a suspensión provisional a empresa titular da autorización deberá solicitar a baixa definitiva. De non facelo así, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo tramitará a oportuna baixa definitiva.

Artigo 329. Baixa definitiva da autorización de explotación das máquinas

A empresa titular da autorización de explotación poderá solicitar a baixa definitiva na explotación da máquina da que sexa titular.

O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo procederá a dar de baixa a autorización de explotación tanto a efectos administrativos como fiscais comunicando a data de baixa a empresa solicitante.

Artigo 330. Transmisión das autorizacións

1. A empresa titular dunha autorización de explotación poderá transmitila logo da correspondente autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

2. Unicamente poderase autorizar a transmisión da autorización no caso de que a nova titular cumpra todos os requisitos necesarios para poder ser titular da autorización.

Xunto coa solicitude, a interesada deberá presentar os seguintes documentos:

a) Acreditación de que a empresa adquirente se atopa inscrita no Rexistro correspondente que le habilita para ser titular da autorización de explotación que se pretende transmitir.

b) Acreditación de que, tanto a empresa adquirente como a que transmite, se atopan ao día no cumprimento das súas obrigas coa AEAT, TXSS e ATRIGA, no caso de non autorizar a súa consulta.

c) Acreditación de que a empresa adquirente conta coa fianza necesaria en función do disposto neste regulamento.

d) Xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.

e) Copia da escritura notarial pola que se eleva a público o acordo de formalización da transmisión.

3. A transmisión dunha autorización de explotación dunha máquina instalada nun establecemento de restauración e de ocio e entretemento suporá a modificación da autorización de instalación e da comunicación de localización que corresponda a favor da empresa adquirente da máquina. Esta previsión será tamén de aplicación no caso de máquinas instaladas en casinos de xogo, bingos e salóns de xogo.

4. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de transmisión será dun mes que se contará desde a data na que a solicitude tivese entrada no rexistro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimarán á persoa interesada para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

5. A nova titular subrogarase en todos os dereitos e obrigas derivados da autorización incluído o seu prazo de vixencia.

Artigo 331. Traslados de ámbitos territoriais

1. As máquinas que estando autorizada a súa explotación fóra do ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia, pretendan ser explotadas en Galicia deberán reunir todos os requisitos e condicións normativas da Comunidade Autónoma de Galicia.

2. A empresa que pretenda a súa explotación en Galicia deberá cumprir os requisitos esixidos pola normativa galega e coa solicitude achegará o visado de traslado outorgado pola Administración autonómica de orixe ou documento oficial que o substitúa.

Artigo 332. Troco de máquinas de xogo

1. As empresas que desexen cambiar máquinas de xogo en explotación por outras da mesma tipoloxía, deberán solicitalo mediante modelo normalizado.

2. Coa solicitude achegaranse:

- a) Certificado de fabricación da máquina que se pretende explotar.
- b) Exemplar da autorización de explotación para a empresa da máquina que está en explotación.
- c) Nova comunicación de localización.

3. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo comprobará a documentación a que se refire o número anterior. Se a documentación está completa emitirase unha autorización provisional por un prazo de 30 días naturais. A devandita autorización provisional e a autorización de explotación da máquina que causa baixa será a documentación que amparará a explotación da máquina que se desexa explotar polo prazo de 30 días autorizado.

4. Dentro do mesmo prazo anterior modificaranse os datos correspondentes á máquina na autorización que manterá o mesmo número que tiña a autorización da máquina que causa baixa, e modificaranse os datos da comunicación de localización correspondente.

5. A documentación actualizada porase á disposición da persoa solicitante que deberá facer entrega da seguinte documentación:

- a) Exemplar para a máquina da autorización de explotación da máquina que se retira no suposto de que obrase no seu poder.
- b) Acreditación, de ser o caso, da explotación da máquina.

CAPÍTULO III

Réxime de instalación das máquinas de xogo

Artigo 333. Instalación de máquinas de xogo

1. As máquinas de tipo B e de tipo A especial só poderán instalarse en:

- a) Casinos de xogo
- b) Salas de bingo
- c) Salóns de xogo
- d) Establecementos de restauración e de ocio e entretemento

2. As máquinas de tipo B especial só poderán instalarse en:

- a) Casinos de xogo
- b) Salas de bingo
- c) Salóns de xogo

3. As máquinas de tipo C só poderán instalarse en casinos de xogo.

4. As máquinas auxiliares de apostas só poderán instalarse en:

- a) Casinos de xogo
- b) Salas de bingo
- c) Salóns de xogo
- d) Tendas de apostas
- e) Establecementos de restauración e de ocio e entretemento

5. Os terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado cuxa autorización corresponda outorgar á Comunidade Autónoma de Galicia, e tendo en conta os xogos e/ou apostas que o establecemento normativamente poida ter autorizados, poderán instalarse en:

- a) Casinos de xogo
- b) Salas de bingo
- c) Salóns de xogo
- d) Tendas de apostas. Neste último caso, unicamente poderán instalarse terminais estatais de xogo de apostas cuxa competencia corresponda outorgar á Comunidade Autónoma de Galicia.

6. Non poderán instalarse máquinas de tipo A especial, tipo B ou máquinas auxiliares de apostas nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento que se atopen nalgunha das situacións seguintes:

- a) Os situados en estacións de ferrocarril e transporte público, aeroportos, mercados, centros comerciais ou similares, se o local non se atopa pechado e illado do público xeral ou de paso.
- b) Os situados en terrazas ou zonas que sexan de ocupación de vías públicas.
- c) Os específicos para menores de idade.

7. Os establecementos de restauración e de ocio e entretemento aos que se refire a normativa de xogo son os que aparecen recollidos con esta nomenclatura no Catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas e establecementos abertos ao

público da Comunidade Autónoma de Galicia. En ningún caso, poderán ampliarse esta regulación a outros establecementos de semellantes características.

8. As máquinas instaladas en establecementos de xogo non poderán, en ningún caso, verse dende o exterior.

Artigo 334. Instalación de máquinas de xogo en establecementos de xogo

O número de máquinas a instalar en cada establecemento rexerase polos seguintes criterios:

a) Con carácter xeral, o número máximo e o emprazamento das máquinas de xogo, de apostas, ou outros materiais destinados á súa práctica estará en función da superficie das áreas de xogo do local e das condicións de evacuación e protección contra incendios establecidas nas licenzas municipais de actividade e apertura. En todo caso deberá respectarse unha ratio máxima dunha máquina por cada 2,5 metros cadrados da sala dedicada a xogos. Para o caso de máquinas multiposto a citada ratio deberá respectarse por cada posto de persoa xogadora.

b) Nos casinos o número máximo de máquinas de apostas que se poderán instalar será de 6 e o número máximo de terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado será de 3.

c) Nos bingos poderán instalarse máquinas de xogo ata configurar un número de postos de persoa xogadora de máquina non superior ao vinte por cento do número de postos de persoa xogadora de bingo dispoñibles no establecemento ou a trinta postos de xogador se a aplicación da citada porcentaxe determinase un número inferior.

En todo caso, o número máximo de máquinas de apostas será de 5 e o número máximo de terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado será de 1.

d) Nos salóns de xogo o número mínimo de máquinas recreativas será de 5; o número máximo de máquinas de apostas será de 6 e o número máximo de terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado será de 3.

e) Nas tendas de apostas o número mínimo de máquinas de apostas será de 5; o número máximo de terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado será de 3.

f) O número máximo de máquinas a instalar nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento será de 2, que non poderán ser do mesmo tipo.

Artigo 335. Autorización de instalación e localización

1. A autorización de instalación e localización é o documento administrativo mediante o cal se vincula, durante un período determinado, unha empresa de xogo cun específico local autorizado, para a instalación de máquinas de xogo. A autorización de instalación

e localización existirá sempre vinculada a unha autorización de explotación, de xeito que non se poderán emitir máis autorizacións de instalación que autorizacións de explotación vixentes.

2. A autorización de instalación e localización do establecemento é necesaria pero non suficiente, por si mesma, para a efectiva instalación e explotación no establecemento de máquinas de xogo. Para iso será necesario, ademais, dispoñer da comunicación de localización.

3. Correspóndelle á empresa de xogo solicitar perante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo da Comunidade Autónoma de Galicia, a autorización de instalación e localización. A solicitude presentárase segundo o modelo normalizado, no que se deberá especificar a empresa de xogo, o establecemento onde se pretenda instalar a máquina de xogo, así como a correspondente autorización de explotación da dita máquina. No caso dos terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado, a solicitude deberá indicar ademais os xogos e/ou apostas que se queira ofrecer nos ditos terminais.

4. Xunto coa solicitude deberanse presentar os seguintes documentos:

a) Título habilitante do concello correspondente que acredite a legalidade da actividade a desenvolver no local onde se pretenda instalar a máquina de xogo, sexa licenza de apertura, comunicación previa ou declaración responsable. O título habilitante debe especificar con claridade que o local está autorizado como establecemento de xogo ou como un dos establecementos tipificados no Catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas e establecementos abertos ao público da Comunidade Autónoma de Galicia como establecemento de restauración ou de ocio e entretemento.

b) Documento de conformidade asinado polo titular do establecemento onde se pretenda instalar a máquina de xogo que debe coincidir co identificado no título habilitante do concello.

c) Xustificante acreditativo do pagamento da taxa administrativa correspondente.

d) Identificación da autorización de explotación á que vai ser vinculada a correspondente autorización de instalación solicitada.

5. No caso dos terminais físicos de xogo de ámbito estatal non reservado, ademais da documentación indicada no número anterior, xunto coa solicitude deberá achegarse:

a) A licenza ou licencias xerais, e a licenza o licencias singulares, das que sexa titular a solicitante.

b) A resolución de homologación dos sistemas técnicos de xogo do terminal.

c) A resolución de homologación dos terminais no suposto de que non estivera incorporada na homologación inicial dos sistemas técnicos de xogo.

d) O informe definitivo de certificación de funcionalidade achegado pola empresa operadora para a homologación dos sistemas técnicos de xogo.

e) O informe definitivo de certificación de funcionalidade achegado pola empresa operadora para a homologación específica dos terminais, no caso de que non estiveran, incorporados na homologación inicial dos sistemas técnicos de xogo.

f) Memoria descritiva do sistema técnico, que incluírá especificamente unha ficha técnica do terminal, na que figurará unha fotografía nítida e en color do exterior do terminal, nome comercial do modelo, nome e número da empresa fabricante ou importadora e, no seu caso, data de licencia de importación da empresa fabricante estranxeira, e dimensións do terminal, así como un informe descritivo das regras ás que se axustan no software do sistema técnico os xogos e/ou apostas que se vaian ofrecer, de acordo coa correspondente normativa substantiva que lles resulte de aplicación, elaborada pola mesma entidade que realizara o correspondente informe definitivo de certificación de funcionalidade referido nos apartados d) e e) deste número.

6. Unha vez comprobada a documentación o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo emitirá a correspondente autorización de instalación de localización e remitirá a documentación á empresa de xogo para a súa debida colocación da máquina.

Na autorización de instalación e localización faranse constar, polo menos, os seguintes datos:

- a) Os datos do establecemento e da persoa titular.
- b) Os datos da empresa titular da máquina ou máquinas que se van instalar.
- c) A autorización de explotación coa que se corresponda á autorización de instalación e localización solicitadas.

Artigo 336. Vixencia e renovación da autorización de instalación

1. A autorización de instalación e localización terá unha vixencia máxima de 15 anos e poderá ser prorrogada por períodos sucesivos de igual duración e sempre que cumpran os requisitos establecidos na normativa en vigor no momento da súa renovación.

2. A empresa titular da autorización debe instar ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo a súa renovación, como mínimo cunha antelación de seis meses á data de expiración do prazo de quince anos. Esgotada a vixencia da autorización de instalación sen que se teña solicitada a súa prórroga no prazo previsto, producirase a súa caducidade e dará lugar a extinción da autorización que será declarada de oficio polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

3. O prazo máximo para ditar e notificar a resolución da autorización de renovación será de tres meses, que se contarán desde a data en que a solicitude tivo entrada no

registro do órgano competente para a súa tramitación. O transcurso do prazo máximo para resolver sen terse notificada a resolución expresa, lexitimará a empresa para entender desestimada a súa solicitude por silencio administrativo.

4. Durante o período de vixencia da autorización de instalación e localización, os cambios de titularidade do negocio desenvolvido no establecemento ou da autorización de explotación da máquina instalada nel non serán causa de revogación daquela. As novas persoas titulares quedarán subrogadas nos dereitos e obrigas que para os anteriores derivasen da autorización en vigor, sen prexuízo da aplicación do réxime de extinción previsto no artigo seguinte.

Artigo 337. Extinción da autorización de instalación e localización

1. A autorización de instalación e localización extinguirase:

- a) Por cancelación da inscrición no Rexistro de empresas de máquinas de xogo da empresa titular da autorización.
- b) Por transmisión da autorización de explotación sen ter obtido a preceptiva e previa autorización.
- c) Por mutuo acordo das partes, manifestado por escrito ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.
- d) Por sentenza xudicial na que se acorde a extinción da autorización de instalación e localización.
- e) Por sanción, de conformidade co disposto na normativa de réxime sancionador.
- f) Polo transcurso de trinta días naturais consecutivos desde que a máquina deixe de estar en explotación sen causa xustificada.
- g) Por solicitude da empresa titular da autorización de instalación e localización.
- h) Por solicitude da persoa titular do establecemento que retira a súa autorización para a instalación da máquina de xogo.
- i) Por extinción da autorización de explotación á que figuraba vinculada.

2. Considéranse causas xustificadas aos efectos do previsto no número anterior letra e) as seguintes:

- a) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por vacacións do persoal debidamente acreditadas.
- b) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por obras debidamente acreditadas.

c) O peche do establecemento onde se atope instalada a máquina por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras.

d) A reparación necesaria da máquina que implique un tempo superior a 30 días naturais consecutivos.

e) As causas técnicas derivadas da organización, produción ou planificación da empresa titular da autorización.

3. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2 a), e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada da documentación acreditativa correspondente. Este peche non poderá ter unha duración superior a 60 días naturais consecutivos ou 90 días naturais non consecutivos.

4. O peche do establecemento pola causa indicada no apartado 2 b), e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada do título habilitante do concello e memoria técnica acreditativa das obras a realizar no establecemento e da duración prevista destas.

5. O peche do establecemento por nova planificación das áreas de xogo que non precise a realización de obras, e sempre que a súa duración sexa superior a 30 días naturais consecutivos, requirirá autorización do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, previa solicitude acompañada de memoria explicativa dos cambios a realizar no establecemento e a duración prevista.

6. A reparación necesaria da máquina indicada no número 2.d) deste artigo por duración superior a 30 días naturais consecutivos requirirá comunicación ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, á que se xuntará copia do informe técnico acreditativo do fallo e do tempo estimado necesario para a súa reparación e nova posta en funcionamento.

7. As causas técnicas indicadas no número 2.e) deste artigo permitirán a suspensión provisional da autorización de explotación por un máximo de 6 meses consecutivos.

8. Extinguida a autorización de instalación e localización a empresa titular da autorización deberá proceder a retirar a máquina da súa instalación e dala de baixa perante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo. Coa solicitude de baixa achegaranse os exemplares da correspondente autorización que, no seu caso, figuren en poder da empresa titular da autorización. No caso de non realizarse esta baixa por parte da empresa, o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo ordenará o precintado da máquina e tramitará de oficio a súa baixa podendo dar lugar ao correspondente expediente sancionador.

Artigo 338. *Comunicación de localización*

1. A comunicación de localización é o documento polo que unha empresa de xogo comunica a instalación e explotación dunha máquina de xogo nalgún dos establecementos autorizados ou a retirada ao seu almacén.
2. A empresa de xogo debe efectuar a comunicación con carácter previo á instalación ou retirada da máquina, mediante a presentación da correspondente solicitude no modelo normalizado, xunto ao que se achegará o xustificante acreditativo do pago da taxa administrativa correspondente.
3. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo comprobará a documentación presentada e procederá á emisión do xustificante acreditativo da comunicación que será remitido á empresa de xogo para a súa debida colocación na máquina. A inexistencia do dito xustificante acreditativo da comunicación impedirá a instalación ou retirada da máquina. A instalación deberá efectuarse dentro das 48 horas seguintes á entrega por parte do órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, dos correspondentes xustificantes acreditativos da comunicación.

CAPÍTULO IV

Réxime de uso das máquinas de xogo

Artigo 339. *Avarías*

1. Calquera avaría que impida o normal funcionamento da máquina deberá ser comunicada ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo no prazo de 24 horas desde que teña lugar, polos medios que se habiliten a estes efectos. Na dita comunicación deberá indicarse o prazo estimado para a súa reparación.
2. Nos establecementos de xogo as empresas titulares destes serán as responsables de remitir a dita comunicación. Se a avaría non puidese ser rectificadada de forma inmediata, de xeito que impida o seu correcto funcionamento, a persoa encargada do establecemento debe proceder a súa desconexión e á colocación dun cartel indicativo de que a máquina se atopa fóra de servizo, impedindo o seu uso por parte dos clientes do establecemento.

Nos establecementos de restauración e ocio e entretemento a referida responsabilidade recaerá na empresa titular da autorización de explotación da correspondente máquina.

Artigo 340. *Obrigas documentais*

1. As máquinas de xogo que se atopen instaladas deberán incorporar de forma claramente visible desde o exterior:

- a) As marcas de fábrica.
- b) A autorización de explotación.
- c) A autorización de instalación e localización.
- d) A comunicación de localización.

2. A incorporación efectuarase na parte frontal ou lateral de máquina sempre que sexa totalmente visible polas persoas usuarias desta. Non pode existir ningún tipo de mobiliario ou instalación lindeiros coa máquina que impida a visualización da dita documentación na súa totalidade. A empresa titular da autorización de explotación da máquina de xogo será responsable de que a documentación especificada no número 1 deste artigo, estea en todo momento incorporada e visible na máquina de xogo, polo que deberá poñer os medios necesarios para o debido cumprimento desta obriga.

3. A falta de visibilidade da documentación especificada no número 1 apartados b), c) e d) deste artigo, ou a súa inexactitude, equipararase a súa ausencia aos efectos do réxime sancionador previsto na Lei 3/2023, do 4 de xullo.

TÍTULO X

Reclamacións e dereito de admisión

CAPÍTULO I

Reclamacións

Artigo 341. Reclamacións nos establecementos de xogo

1. Para os efectos deste regulamento, enténdese por reclamación a comunicación que a persoa usuaria dun establecemento de xogo dirixa ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo mediante a que se poña de manifesto a existencia dun conflito ou discrepancia coa empresa que explota o xogo do que é usuaria.

2. Todos os establecementos de xogo estarán obrigados a dispoñer dun Libro de Reclamacións debidamente dilixenciado polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, que estará a disposición das persoas usuarias.

A tal efecto, a empresa titular da autorización de instalación do establecemento de xogo presentará o correspondente Libro para dilixenciar perante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

3. Non serán obxecto de reclamación ante o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo os seguintes supostos:

- a) As controversias derivadas da práctica dos xogos ou apostas ilegais ou non autorizados.
 - b) As controversias sobre materias de carácter estritamente contractual entre a empresa de xogo e a persoa usuaria.
 - c) As controversias derivadas do uso de bens ou servizos complementarios á actividade de xogo que non teñan incidencia directa sobre esta.
4. As correspondentes reclamacións deben vir asinadas pola persoa usuaria que a presenta e deben estar debidamente cubertos os datos de identificación, enderezo e teléfono de contacto ou enderezo electrónico.

Sen os correspondentes datos identificativos da persoa usuaria a reclamación non poderá ser tramitada polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

5. Unha vez presentada a reclamación, a empresa responsable do establecemento de xogo deberá remitir copia para a súa tramitación ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo, no prazo máximo de 3 días dende que teña sido presentada.

6. Nos espazos de apostas, os libros de reclamacións xa existentes para a actividade principal do establecemento serán válidos para as reclamacións do dito espazo de apostas e calquera persoa usuaria poderá requirilo para formular as súas queixas e reclamacións. Neste caso, será a empresa titular do espazo de apostas a responsable de remitir a copia correspondente ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo no prazo de 3 días desde que teña sido presentada.

7. O órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo deberá resolver sobre a reclamación presentada no prazo máximo de 3 meses.

8. Se do contido da reclamación se apreciase a existencia de indicios de posible infracción en materia de xogo, podería dar lugar á incoación do correspondente procedemento sancionador.

Artigo 342. Reclamacións nos establecementos de restauración e de ocio e entretemento

1. As persoas usuarias dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento que teñan instaladas máquinas de xogo, terán dereito a formalizar as súas queixas e as súas reclamacións da forma máis sinxela e rápida posible conforme ao establecido na normativa en materia de defensa das persoas consumidoras e usuarias.

2. Para formular as súas reclamacións, a persoa titular do establecemento deberá facilitar á persoa usuaria a correspondente folla de reclamación que deberá ser cumprimentada e tramitada pola persoa usuaria conforme a normativa reguladora en materia de persoas consumidoras e usuarias.

3. As correspondentes reclamacións deben vir asinadas pola persoa usuaria que a presenta e deben estar debidamente cubertos os datos de identificación, enderezo e teléfono de contacto ou enderezo electrónico.

Sen os correspondentes datos identificativos da persoa usuaria a reclamación non poderá ser tramitada polo órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

CAPÍTULO II

Dereito de admisión

Artigo 343. Prohibicións de acceso aos establecementos de xogo

1. As persoas titulares dos establecementos de xogo, no exercicio do dereito de admisión, poderán prohibir o acceso ás persoas seguintes:

a) As que presenten síntomas de atoparse en estado de embriaguez ou baixo a influencia de drogas tóxicas ou estupefacientes.

b) As que podan perturbar a orde, a tranquilidade e o bo desenvolvemento do xogo ou podan producir molestias ao resto de persoas xogadoras, por ter acontecido así en anteriores ocasións debidamente comunicadas ao órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo.

c) As que porten armas.

2. O dereito de admisión exercitarase pola persoa titular do establecemento de conformidade co previsto na normativa reguladora en materia de espectáculos públicos e actividades recreativas e consonte o especificado no artigo 7 da Lei 3/2023, do 4 de xullo.

3. En concreto, os casinos de xogo poderán esixir a quen pretenda acceder determinadas condicións relativas á vestimenta ou etiqueta, tanto con carácter permanente como restrinxidas a determinadas épocas, xornadas ou horas de funcionamento. Estas condicións deben figurar de forma claramente visible na publicidade do dereito de admisión.

TÍTULO XI

Réxime de inspección e sancionador

Artigo 344. Plan de Inspección

Anualmente o órgano autonómico de dirección competente en materia de xogo aprobará un Plan de Inspección no cal se especificarán as tarefas da inspección co obxecto de verificar o cumprimento das condicións sinaladas pola normativa correspondente en materia de xogo.

Artigo 345. *Funcións da inspección*

1. Ao persoal da inspección correspóndelle as seguintes funcións:

- a) A vixilancia no cumprimento do previsto na normativa en materia de xogo.
- b) O descubrimento e persecución do xogo clandestino.
- c) Levantar as pertinentes actas de inspección.
- d) A inspección dos distintos establecementos de xogo.
- e) A comprobación do cumprimento das distancias para a instalación ou traslado de establecementos de xogo.
- f) A inspección dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento que contén con autorización para a instalación de máquinas reguladas neste regulamento, no que atinxe ao cumprimento da normativa en materia de xogo.
- g) A comprobación da prohibición de xogo dos menores e persoas inscritas no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo.
- h) A comprobación do cumprimento das normas específicas de control de acceso nos establecementos de xogo.
- i) A emisión de informes e asesoramento relacionados coa funcións de inspección en materia de xogo.
- j) O control do cumprimento da normativa en materia de publicidade.
- k) O resto de funcións de natureza inspectora que lles sexan asignadas polo órgano competente.

2. Para o debido exercicio das súas funcións, o persoal da inspección poderá entrar libremente en calquera momento e sen previo aviso, nos establecementos de xogo así como naqueles lugares, locais, recintos ou inmobles abertos ao público nos que se desenvolvan actividades de xogo, coa excepción expresa de entrada en domicilio e restantes lugares cuxo acceso requira o consentimento da persoa titular ou da autoridade xudicial. Ao efectuar a correspondente visita, o persoal da inspección deberá identificarse debidamente presentando a correspondente acreditación e a súa actuación deberá rexerse sempre por criterios de impacto mínimo na actividade do establecemento inspeccionado.

3. O persoal da inspección de xogo terá a consideración de axente da autoridade no exercicio das súas funcións. Estará facultado para acceder e examinar as máquinas, o material de xogo e aquela documentación administrativa que poda servir de información para ao mellor desenvolvemento das súas funcións.

4. No exercicio das súas funcións o persoal inspector estará facultado para solicitar a exhibición do DNI a calquera persoa que se atope nun establecemento de xogo no momento da inspección aos efectos de comprobar que non é menor de idade ou se atopa inscrito no Rexistro de persoas excluídas de acceso ao xogo de Galicia.

Artigo 346. *Actas da inspección*

1. Os feitos constatados polo persoal da inspección deberán reflectirse nunha acta na que se consignarán todas e cada unha das circunstancias que sexan precisas para a mellor constatación dos feitos obxecto da inspección e na que as persoas interesadas poderán facer constar as súas observacións e a súa desconformidade.

A acta será asinada polas persoas comparecentes sen que a súa sinatura implique a aceptación do contido da acta.

No caso de negativa das persoas comparecentes a asinar a acta, esta será igualmente válida.

2. No caso de tratarse de inspeccións en establecementos de xogo, unha copia da acta remitirase no prazo das 24 horas seguintes ao titular da correspondente autorización.

3. Aos efectos de dar cumprimento a obriga legal de entregar unha copia da acta ás persoas comparecentes, esta remitiráselles por medios telemáticos, ben ao enderezo de correo electrónico que estas indiquen no momento da inspección, ou ben a través de notificación mediante comparecencia na sede electrónica.

Artigo 347. *Actuación inspectora*

As empresas de xogo e o seu persoal, así como as persoas que se atopen ao fronte dos establecementos de restauración e de ocio e entretemento, terán a obriga de facilitar ao persoal inspector de xogo o acceso e comprobación dos locais e da actividade de xogo e de proporcionar ao persoal da inspección a documentación que lles soliciten para o debido control da dita actividade, no exercicio das súas funcións.

Artigo 348. *Especialidades do procedemento sancionador para infraccións leves no caso de pago voluntario da sanción*

1. No suposto de que o órgano competente para iniciar o procedemento sancionador considere que existen elementos de xuízo suficientes para cualificar a infracción como leve, poderase tramitar o procedemento na forma que se establece neste artigo.

2. Tras a notificación do acordo de inicio do procedemento sancionador, a persoa interesada disporá dun prazo de 15 días hábiles para recoñecer a súa responsabilidade e solicitar o pagamento voluntario con redución da sanción de multa, ou para formular as alegacións e propoñer ou achegar as probas que estime oportunas.

3. Unha vez realizado o pagamento voluntario da sanción, concluirá o procedemento sancionador coas seguintes consecuencias:

- a) A redución do 40 por cento do importe da sanción.
- b) A renuncia a formular alegacións. No caso de que se formulen, teranse por non presentadas.
- c) Terminación do procedemento, sen necesidade de ditar resolución expresa, o día no que se realice o pagamento.
- d) O esgotamento da vía administrativa, sendo recorrible unicamente ante a orde xurisdicional contencioso-administrativa.
- e) O prazo para interpoñer o recurso contencioso-administrativo iniciárase o día seguinte a aquel no que teña lugar o pagamento.
- f) A firmeza da sanción na vía administrativa desde o momento do pago, producindo plenos efectos desde o día seguinte.