XUNTA DE GALICIA

ÍNDICE

Artículo único. *Aprobación del reglamento*....14
Disposición adicional única. *Régimen aplicable al procedimiento de habilitación de establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento*....14
Disposición transitoria única. *Plazo de adaptación*....14
Disposición derogatoria única. *Derogación normativa*....14
Disposición final primera. *Facultad de desarrollo*....15
Disposición final segunda. *Entrada en vigor*....15
TÍTULO PRELIMINAR Disposiciones generales....16
Artículo 1. *Objeto*....16
Artículo 2. *Ámbito de aplicación*....16
Artículo 3. *Juegos de competencia autonómica permitidos*....16
Artículo 4. *Juegos de competencia autonómica prohibidos*....17
TÍTULO I Catálogo de juegos de la Comunidade Autónoma de Galicia....17
Artículo 5. *Tipos de juegos*....17
CAPÍTULO I Juegos de casino....18
Artículo 6. *Juegos exclusivos de casinos*....18
Sección 1ª. Ruleta francesa....*18*
Artículo 7. *Denominación*....18
Artículo 8. *Modalidades*....18
Artículo 9. *Elementos materiales*....18
Artículo 10. *Elementos personales*....19
Artículo 11. *Reglas de juego*....20
Artículo 12. *Máximos y mínimos de las apuestas*....23
Artículo 13. *Funcionamiento del juego*....23
Sección 2ª. Ruleta americana....*24*
Artículo 14. *Denominación*....24
Artículo 15. *Elementos materiales*....24
Artículo 16. *Elementos personales*....25
Artículo 17. *Reglas de juego*....25
Sección 3ª. Veintiuno o Black-jack....*26*
Artículo 18. *Denominación*....26
Artículo 19. *Elementos materiales*....26
Artículo 20. *Elementos personales*....27
Artículo 21. *Reglas de juego*....27
Artículo 22. *Funcionamiento del* juego....29
Sección 4ª. Bola o boule....*30*
Artículo 23. *Denominación*....30
Artículo 24. *Elementos materiales*....30
Artículo 25. *Elementos personales*....31
Artículo 26. *Reglas de juego*....31
Sección 5ª. Treinta y cuarenta....*32*
Artículo 27. *Denominación*....32
Artículo 28. *Elementos materiales*....32
Artículo 29. *Elementos personales*....32
Artículo 30. *Reglas de juego*....33
Sección 6ª. Punto y banca....*34*

Artículo 31. *Denominación*....34
Artículo 32. *Elementos materiales*....34
Artículo 33. *Elementos personales*....35
Artículo 34. *Reglas de juego*....36
Artículo 35. *Desarrollo del juego*....37
Sección 7ª. Ferrocarril, bacará o chemin de fer....*38*
Artículo 36. *Denominación*....38
Artículo 37. *Elementos materiales*....38
Artículo 38. *Elementos personales*....38
Artículo 39. *Reglas de juego*....42
Sección 8ª. Bacará a dos paños....*47*
Artículo 40. *Denominación*....47
Artículo 41. *Modalidades*....47
Artículo 42. *Elementos materiales*....47
Artículo 43. *Elementos personales*....48
Artículo 44. *Reglas de juego*....49
Sección 9ª. Dados o craps....*53*
Artículo 45. *Denominación*....53
Artículo 46. *Elementos materiales*....53
Artículo 47. *Elementos personales*....54
Artículo 48. *Reglas de juego*....54
Sección 10ª. Póker de contrapartida en la variedad de póker sin descarte....*58*
Artículo 49. *Denominación*....58
Artículo 50. *Elementos materiales*....58
Artículo 51. *Elementos personales*....59
Artículo 52. *Reglas de juego*....59
Artículo 53. *Mínimos y máximos de las apuestas*....61
Artículo 54. *Desarrollo del juego*....61
Artículo 55. *Opciones de juego adicionales*....63
Sección 11ª. Póker de contrapartida e la variedad de póker "Trijoker"....*64*
Artículo 56. *Denominación*....64
Artículo 57. *Elementos materiales*....64
Artículo 58. *Elementos personales*....64
Artículo 59. *Reglas de juego*....65
Artículo 60. *Máximos y mínimos de las apuestas*....66
Artículo 61. Desarrollo del juego....66
Sección 12ª. Póker de círculo....*68*
Artículo 62. *Denominación*....68
Artículo 63. *Elementos materiales*....68
Artículo 64. *Elementos personales*....69
Artículo 65. *Reglas del juego*....70
Artículo 66. *Mínimos y máximos de las apuestas*....72
Artículo 67. *Desarrollo del juego*....72
Artículo 68. *Errores y infracciones en el juego*....76
Artículo 69. *Variantes de póquer de círculo*....77
Sección 13ª. Póker cubierto de cinco cartas con descarte....*77*
Artículo 70. *Elementos del juego*....77
Artículo 71. *Desarrollo del juego*....78

Artículo 72. *Errores e infracciones en el juego*.....79
Sección 14ª. Póker descubierto en la variante Seven Stud Póker.....*80*
Artículo 73. *Denominación*.....80
Artículo 75. *Desarrollo del juego*.....80
Artículo 76. *Errores e infracciones en el juego*.....81
Sección 15ª. Póquer descubierto en la variante Omaha.....*82*
Artículo 77. *Denominación*.....82
Artículo 78. *Desarrollo del juego*.....82
Sección 16ª. Póker descubierto en la variante Hold'em.....*83*
Artículo 79. *Denominación*.....83
Artículo 80. *Desarrollo del juego*.....83
Sección 17ª Póquer descubierto en la variante Five Stud Poker.....*83*
Artículo 81. *Denominación*.....83
Artículo 82. *Elementos del juego*.....83
Artículo 83. *Desarrollo del juego*.....83
Sección 18ª. Póker descubierto en la variante de póker sintético.....*84*
Artículo 84. *Denominación*.....84
Artículo 85. *Elementos del juego*.....84
Artículo 86. *Máximos y mínimos de las apuestas*.....84
Artículo 87. *Desarrollo del juego*.....84
Artículo 88. *Errores e infracciones en el juego*.....85
Sección 19ª. Ruleta de la fortuna.....*85*
Artículo 89. *Denominación*.....85
Artículo 90. *Elementos materiales*.....85
Artículo 91. *Elementos personales*.....85
Artículo 92. *Reglas del juego*.....86
CAPÍTULO II Juego del bingo.....86
Artículo 93. *Definición*.....87
Artículo 94. *Modalidades*.....87
Artículo 95. *El bingo tradicional*.....87
Artículo 96. *El bingo interconexionado*.....87
Artículo 97. *El bingo simultáneo*.....88
Artículo 98. *El bingo electrónico*.....89
Artículo 99. *Elementos materiales*.....89
Artículo 100. *Elementos personales*.....90
Artículo 101. *Reglas de juego*.....92
Artículo 102. *Devoluciones*.....95
Artículo 103. *Actas de las partidas*.....95
CAPÍTULO III Máquinas recreativas y de azar.....96
Artículo 104. *Definición*.....96
Artículo 105. *Clasificación*.....96
CAPÍTULO IV Rifas.....97
Artículo 106. *Definición*.....97
Artículo 107. *Procedimiento de autorización*.....98
CAPÍTULO V Tómbolas.....99
Artículo 108. *Definición*.....99
Artículo 109. *Procedimiento de autorización*.....99
CAPÍTULO VI Juego de Apuestas Xogo de apostasapostas.....101

Artículo 110. *Definición*.....101
Artículo 111. *Elementos materiales*.....101
Artículo 112. *Tipos de apuestas*.....101
Artículo 113. *Modalidades de las apuestas hípicas*.....103
Artículo 114. *Reglas básicas de las apuestas*.....104
Artículo 115. *Reglas específicas de las apuestas hípicas*.....104
Sección 1ª Práctica de las apuestas.....*105*
Artículo 116. *Formalización de las apuestas*.....105
Artículo 117. *Realización de las apuestas en modalidad presencial*.....105
Artículo 118. *Realización de apuestas en modalidad no presencial o remota* 105
Artículo 119. *Límites cuantitativos de las apuestas*.....106
Artículo 120. *Aplazamiento, suspensión o anulación de los acontecimientos objeto de las apuestas*.....106
Artículo 121. *Devolución del importe de las apuestas anuladas*.....107
Sección 2ª. Resultados y premios.....*107*
Artículo 122. *Validez de los resultados*.....107
Artículo 123. *Apuestas premiadas*.....107
Artículo 124. *Reparto de premios*.....107
Artículo 125. *Pago de apuestas premiadas*.....108
Artículo 126. *Caducidad del derecho al cobro de premios*.....109
Artículo 127. *Depósito y custodia de los boletos*.....109
CAPÍTULO VII Terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.....109
Artículo 128. *Definición*.....109
Artículo 129. *Procedimiento de autorización*.....109
TÍTULO II Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia.....110
Artículo 130. *Definición*.....110
Artículo 131. Datos de la inscripción.....110
TÍTULO III Régimen de publicidad, promoción y patrocinio del juego.....110
Artículo 132. *Principios generales y régimen jurídico*.....110
Artículo 133. *Prohibiciones*.....111
Artículo 134. *Requisitos de la actividad publicitaria*.....112
Artículo 135. *Publicidad y promoción en el interior de los establecimientos de juego*.....112
Artículo 136. *Publicidad en los medios de comunicación audiovisuales y radiofónicos*.....113
Artículo 137. *Publicidad en prensa, revistas y suplementos*.....113
Artículo 138. *Publicidad estática*.....114
Artículo 139. *Folletos de distribución masiva*.....114
Artículo 140. *Publicidad en las páginas web*.....114
Artículo 141. *Exhibiciones comerciales de elementos de juego*.....114
Artículo 142. *Procedimiento de autorización de la actividad publicitaria, promocional o de patrocinio*.....115
TÍTULO IV Comisión de Juegos de Galicia.....115
Artículo 143. *Naturaleza jurídica y adscripción*.....115
Artículo 144. *Funciones*.....116
Artículo 145. *Composición*.....116
Artículo 146. *Nombramiento de las personas integrantes de la Comisión*... ...117
Artículo 147. *Duración del mandato y causas de cese*.....118

Artículo 148. *Presidencia*.....118
Artículo 149. *Vicepresidencia*.....119
Artículo 150. *Personas integrantes de la Comisión*.....119
Artículo 151. *Secretaría*.....120
Artículo 152. *Funcionamiento de la Comisión*.....120
Artículo 153. *Uso de medios electrónicos*.....121
Artículo 154. *Régimen jurídico*.....122
Artículo 155. *Régimen económico*.....122
TÍTULO V Registros en materia de juego.....123
Artículo 156. *Estructura*.....123
Artículo 157. *Inscripciones*.....124
Artículo 158. *Procedimiento de inscripción y vigencia*.....124
TÍTULO VI Locales habilitados para la práctica de los juegos.....125
CAPÍTULO I Establecimientos de juego.....125
Artículo 159. *Tipos de establecimientos de juego*.....125
Artículo 160. *Emplazamiento de los establecimientos de juego*.....125
Artículo 161. *Medición de distancias*.....126
Artículo 162. *Comunicación entre establecimientos*.....126
Artículo 163. *Título habilitante*.....127
Artículo 164. *Requisitos*.....127
Artículo 165. P*rocedimiento de autorización de instalación de los establecimientos de juego*.....127
Artículo 166. *Comunicación de inicio de actividad*.....129
Artículo 167. *Vigencia y renovación de las autorizaciones*.....129
Artículo 168. *Transmisión de las autorizaciones*.....130
Artículo 169. *Extinción de las autorizaciones de instalación de establecimientos de juego*.....132
Artículo 170. *Personal de los establecimientos de juego*.....133
Sección 1ª. Casinos.....*133*
Artículo 171. *Definición*.....133
Artículo 172. *Juegos permitidos en los casinos*.....133
Artículo 173. *Planificación del número de casinos*.....134
Artículo 174. *Servicios complementarios*.....134
Artículo 175. *Modificación de autorizaciones de instalación de los casinos*....134
Subsección 1ª. Salas adicionales.....135
Artículo 176. *Concepto*.....135
Artículo 177. *Autorización de instalación*.....136
Artículo 178. V*igencia, extinción y transmisión de la autorización*.....136
Artículo 179. *Comunicación de inicio de actividad*.....136
Subsección 2.ª. Dependencias del casino.....137
Artículo 180. *Salas de juego*.....137
Artículo 181. *Sala de máquinas*.....137
Artículo 182. S*ala de mesas de juego*.....137
Artículo 183. *Sala de torneos*.....137
Subsección 3.ª. Registro de admisión, entrada e información.....138
Artículo 184. *Registro de admisión*.....138
Artículo 185. Tarjetas de entrada.....138
Artículo 186. *Excepciones a la expedición de las tarjetas de entrada*.....139

Artículo 187. *Información al público*.....139
Subsección 4ª. Dirección y personal de los casinos.....140
Artículo 188. *Órganos de dirección*.....140
Artículo 189. *Comunicación del nombramiento de los órganos de dirección*.140
Artículo 190. *Facultades de los órganos de dirección del casino*.....141
Artículo 191. *Prohibiciones para los órganos de dirección*.....141
Artículo 192. *Prohibiciones para el personal de servicios y de juego*.....142
Artículo 193. *Propinas*.....142
Artículo 194. *Escuelas de crupieres*.....143
Subsección 5.ª. Funcionamiento de las salas.....143
Artículo 195. *Horario de funcionamiento*.....143
Artículo 196. *Cambios de divisas y cajeros automáticos*.....144
Artículo 197. *Funcionamiento de las mesas de juego*.....144
Artículo 198. *Naturaleza de las apuestas*.....145
Artículo 199. *Apuestas en los juegos de contrapartida*.....145
Artículo 200. *Operaciones de cambio en juegos de círculo*.....146
Artículo 201. *Apuestas olvidadas o extraviadas*.....146
Artículo 202. *Naipes*.....147
Artículo 203. *Comprobación y barajado de los naipes*.....148
Artículo 204. *Canje de fichas y placas*.....149
Artículo 205. *Anticipos mínimos*.....149
Artículo 206. *Depósito mínimo*.....150
Subsección 6.ª. Mecanismos y libros registro de control.....150
Artículo 207. *Control de resultados en cada mesa de juego*.....150
Artículo 208. *Documentación contable*.....150
Artículo 209. *Libro registro de anticipos*.....151
Artículo 210. *Libro registro de beneficios*.....151
Artículo 211. *Libro registro de control de ingresos*.....152
Artículo 212. *Deber de información*.....152
Sección 2ª. Salas de bingo.....*152*
Artículo 213. *Definición*.....152
Artículo 214. *Juegos permitidos en las salas de bingo*.....153
Artículo 215. *Planificación del número de salas de bingo*.....153
Artículo 216. *Servicios complementarios*.....153
Artículo 217. *Condiciones de las salas*.....153
Artículo 218. *Instalación de datáfonos y cajeros automáticos*.....154
Artículo 219. *Modificación de autorizaciones de instalación de las salas de bingo*.....154
Subsección 1.ª. Dependencias de la sala de bingo.....155
Artículo 220. *Clasificación de las salas*.....155
Artículo 221. *Horario de las salas*.....155
Subsección 2.ª. Premios en la modalidad de bingo tradicional.....156
Artículo 222. *Tipos de combinaciones ganadoras*.....156
Artículo 223. *Porcentaje destinado a premios en el bingo tradicional*.....156
Artículo 224. *Premio de la prima en el bingo tradicional*.....156
Artículo 225. *Obtención y abono de los premios en el bingo tradicional*.....157
Subsección 3.ª. Premios en la modalidad de bingo electrónico.....158
Artículo 226. *Combinaciones ganadoras*.....158

Artículo 227. *Porcentaje de distribución en premios*.....159
Artículo 228. *Premios*.....159
Subsección 4ª. Registro de admisión, entrada e información.....160
Artículo 229. *Registro de admisión*.....161
Artículo 230. *Información al público*.....161
Artículo 231. *Deber de información*.....162
Sección 3ª. Salones de juego.....*162*
Artículo 232. *Definición*.....162
Artículo 233. *Juegos permitidos en los salones de juego*.....162
Artículo 234. *Planificación del número de salones de juego*.....162
Artículo 235. *Modificación de autorizaciones de instalación de los salones de juego*.....163
Subsección 1.ª. Funcionamiento del salón de juego.....164
Artículo 236. *Dependencias*.....164
Artículo 237. *Horario de funcionamiento*.....164
Subsección 2ª. Control de acceso e información.....164
Artículo 238. *Control de acceso*.....164
Artículo 239. *Información al público y deber de información*.....164
Sección 4ª. Tiendas de apuestas.....*165*
Artículo 240. *Definición*.....165
Artículo 241. *Juegos permitidos en las tiendas de apuestas*.....165
Artículo 242. *Planificación del número de tiendas de apuestas*.....165
Artículo 243. *Modificación de la autorización de instalación de las tiendas de apuestas*.....166
Subsección 1ª. Funcionamiento de las tiendas de apuestas.....167
Artículo 244. *Dependencias*.....167
Artículo 245. *Horario de funcionamiento*.....167
Subsección 2ª. Control de acceso e información.....167
Artículo 246. *Control de acceso*.....167
Artículo 247. *Información al público*.....167
CAPÍTULO II Espacios de apuestas y otros locales habilitados para la práctica de juegos.....168
Sección 1ª. Espacios de apuestas.....*168*
Artículo 248. *Definición*.....168
Artículo 249. *Juegos permitidos en los espacios de apuestas*.....168
Subsección 1ª. Autorizaciones de instalación.....168
Artículo 250. *Procedimiento de autorización*.....168
Artículo 251. *Comunicación de inicio de actividad*.....169
Artículo 252. *Extinción de las autorizaciones de instalación*.....169
Artículo 253. *Vigencia y renovación de las autorizaciones*.....169
Artículo 254. *Modificación de la autorización de instalación de los espacios de apuestas*.....170
Subsección 2ª. Funcionamiento de los espacios de apuestas.....171
Artículo 255. *Dependencias*.....171
Artículo 256. *Horario de funcionamiento y personal*.....171
Subsección 3ª. Control de acceso e información.....172
Artículo 257. *Control de acceso*.....172
Artículo 258. *Información al público*.....172

Sección 2ª. Locales habilitados para la práctica de juegos.....172
Artículo 259. *Definición y procedimiento de habilitación*.....172
Artículo 260. *Juegos permitidos en los locales habilitados para la práctica de juegos*.....173
Artículo 261. *Planificación de los juegos*.....173
Artículo 262. *Control de acceso*.....174
Artículo 263. I*nformación al público*.....174
CAPÍTULO III Medidas de seguridad de los establecimientos de juego.....174
Artículo 264. *Medidas de seguridad en los casinos de juego*.....174
Artículo 265. *Medidas de seguridad en las salas de bingo*.....175
Artículo 266. *Medidas de seguridad en los salones de juego*.....175
TÍTULO VII Homologación e inscripción de material de juego.....176
CAPÍTULO I Condiciones generales.....176
Artículo 267. *Condiciones generalas para a homologación e inscripción de material de juego*.....176
Artículo 268. *Ensayos previos*.....176
Artículo 269. *Definición de laboratorios de ensayo*.....176
Artículo 270. *Autorización para el funcionamiento como laboratorio de ensayo*.....176
Artículo 271. *Requisitos para la autorización como laboratorio de ensayo*.....177
Artículo 272. *Procedimiento de autorización de los laboratorios de ensayo*..177
Artículo 273. *Vigencia de la autorización*.....178
Artículo 274. *Extinción y revocación de la autorización*.....179
Artículo 27*5. Reconocimiento de los laboratorios de ensayo autorizados por otras administraciones públicas*.....179
CAPÍTULO II Procedimiento de inscripción y homologación.....179
Artículo 276. *Inscripción del material de juego*.....180
Artículo 277. *Cesión de la inscripción de material de juego*.....180
Artículo 278. *Procedimiento de inscripción y homologación*.....180
Artículo 279. *Modificación de las inscripciones*.....181
Artículo 280. *Validación de homologaciones*.....182
Artículo 281. *Cancelación de la inscripción*.....183
Sección 1ª. Requisitos de homologación del material de juego de casinos.....184
Artículo 282. *Ruleta francesa*.....184
Artículo 283. *Ruleta americana*.....184
Artículo 285. *Bola o boule*.....185
Artículo 286. *Treinta y cuarenta*.....185
Artículo 287. *Punto y banca*.....185
Artículo 288. *Ferrocarril, bacará o chemin de fer*.....186
Artículo 289. *Bacará a dos paños*.....187
Artículo 290.Dados o craps.....187
Artículo 291. *Póker de contrapartida en sus distintas variedades*.....187
Artículo 292. *Póker de círculo*.....188
Artículo 293. *Ruleta de la fortuna*.....188
Sección 2ª. Requisitos de homologación del material de juego del bingo.....189
Artículo 294. *Juego del bingo tradicional*.....189
Artículo 295. *Juego del bingo electrónico*.....189
Sección 3ª. Requisitos de homologación de las máquinas recreativas y de azar.....190

Artículo 296. *Requisitos de las máquinas tipo A especial*.....190
Artículo 297. *Requisitos de las máquinas tipo B*.....191
Artículo 298. *Requisitos de las máquinas tipo B especial*.....193
Artículo 299. D*ispositivos opcionales de las máquinas tipo B y tipo B especial*
.....194
Artículo 300. *Requisitos de homologación de las máquinas tipo C o de azar* 196
Artículo 301. *Depósitos de monedas de las máquinas de tipo C*.....198
Artículo 302. *Contadores y avisadores*.....199
Artículo 303. *Dispositivos de seguridad*.....199
Sección 4ª. Requisitos de homologación de los sistemas y máquinas de apuestas... 201
Artículo 304. *Requisitos de homologación del sistema y de la unidad central de apuestas*.....201
Artículo 305. *Requisitos de homologación de las máquinas de apuestas a instalar en establecimientos de juego*.....202
Artículo 306. *Requisitos de homologación de las máquinas de apuestas a instalar en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento...* 203
Sección 5ª. Requisitos de homologación de los sistemas de interconexión de máquinas y de establecimientos de juego.....*204*
Artículo 307. *Homologación de los sistemas de interconexión de máquinas* 204
Artículo 308. *Homologación de los sistemas de interconexión entre establecimientos*.....206
Sección 6ª Sistemas de control de acceso a los establecimientos de juego.....*208*
Artículo 309. *Requisitos y autorización de los sistemas de control de acceso*
.....208
TÍTULO VIII Empresas de juego.....210
CAPÍTULO I Requisitos y régimen de fianzas.....210
Artículo 310. *Requisitos generales de las empresas de juego*.....211
Artículo 311. Régimen de fianzas.....212
CAPÍTULO II Procedimiento de autorización e inscripción de empresas de juego....213
Artículo 312. *Solicitud*.....213
Artículo 313. Resolución.....222
Artículo 314. Inscripción.....223
Artículo 315. Vigencia de la autorización.....223
Artículo 316. Modificaciones.....223
Artículo 317. *Cancelación de la inscripción en el Registro de empresas de juego*
.....223
TÍTULO IX Régimen de explotación de las máquinas de juego.....224
CAPÍTULO I Identificación de las máquinas.....224
Artículo 318. *Identificación de las máquinas de juego*.....224
Artículo 319. *Marcas de fábrica*.....224
Artículo 320. *Certificado de fabricación*.....225
CAPÍTULO II.....225
Artículo 321. *Autorización de explotación de máquinas de juego*.....225
Artículo 322. Duración de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego.....226
Sección 1ª. Máquinas contingentadas.....*227*
Artículo 323. A*utorización de explotación de máquinas contingentadas*.....227

Artículo 324. *Procedimiento de autorización de explotación de máquinas contingentadas*.....227
Sección 2ª. Máquinas no contingentadas.....*228*
Artículo 325. *Autorización de explotación de máquinas no contingentadas*. 228
Artículo 326. *Procedimiento de otorgamiento de la autorización de explotación de máquinas no contingentadas*.....228
Sección 3ª. Régimen de explotación de las máquinas de juego.....*229*
Artículo 327. *Extinción de la autorización de explotación de máquinas de juego*.....229
Artículo 328. *Suspensión provisional de la autorización de explotación*.....230
Artículo 329. *Baja definitiva de la autorización de explotación de las máquinas*.....231
Artículo 330. *Transmisión de las autorizaciones*.....231
Artículo 331. *Traslados entre ámbitos territoriales*.....232
Artículo 332. *Sustitución de máquinas de juego*.....232
CAPÍTULO III Régimen de instalación de las máquinas de juego.....233
Artículo 333. Instalación de máquinas de juego.....233
Artículo 334. Instalación de máquinas de juego en establecimientos de juego.....234
Artículo 335. *Autorización de instalación y localización*.....235
Artículo 336. *Vigencia y renovación de la autorización de instalación*.....237
Artículo 337. *Extinción de la autorización de instalación y localización*.....238
Artículo 338. Comunicación de localización.....239
CAPÍTULO IV Régimen de uso de las máquinas de juego.....240
Artículo 339. Averías.....240
Artículo 340. *Obligaciones documentales*.....240
TÍTULO X Reclamaciones y derecho de admisión.....241
CAPÍTULO I Reclamaciones.....241
Artículo 341. *Reclamaciones en los establecimientos de juego*.....241
Artículo 342. Reclamaciones en los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento.....242
CAPÍTULO II.....243
Artículo 343. *Prohibiciones de acceso a los establecimientos de juego*.....243
TÍTULO XI Régimen de inspección y sancionador.....243
Artículo 344. *Plan de Inspección*.....243
Artículo 345. *Funciones de la inspección*.....244
Artículo 346. Actas de inspección.....245
Artículo 347. *Actuación inspectora*.....245
Artículo 348. *Especialidades del procedimiento sancionador para infracciones leves en caso de pago voluntario de la sanción*.....245

Proyecto de decreto por el que se aprueba el Reglamento general de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia

De conformidad con el artículo 27.27 del Estatuto de Autonomía de Galicia, la Comunidad Autónoma gallega ostenta competencia exclusiva en materia de casinos,

juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En virtud del Real Decreto 228/1985, de 16 de febrero, se traspasaron las funciones y los servicios de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Galicia en materia de casinos, juegos y apuestas.

En ejercicio de la citada competencia autonómica se dictó la Ley 3/2023, de 4 de julio, reguladora de los juegos de Galicia. En desarrollo de dicha norma, de acuerdo con la habilitación normativa prevista en la disposición final cuarta de dicha ley, se considera necesario elaborar un texto único que actualice e integre de manera coherente todas las reglamentaciones existentes de las diferentes modalidades de juegos, así como las normas que hasta ahora venían conformando el marco regulador del sector, introduciendo algunas modificaciones. Así, se pretende garantizar un mejor conocimiento de toda la regulación de esta materia, proporcionando seguridad jurídica y claridad en su interpretación y aplicación, en busca de un enfoque integral de la regulación de las actividades de juego.

Respecto de su estructura, este reglamento consta de 348 artículos, un título preliminar y 11 títulos, una disposición adicional, una disposición transitoria, una disposición derogatoria y dos disposiciones finales.

El título preliminar contiene las disposiciones generales, en las que se incluyen el objeto y el ámbito de aplicación del reglamento, así como el establecimiento de los juegos de competencia autonómica permitidos y prohibidos.

El título I recoge el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, en el que se incluyen los exclusivos de los casinos de juego, el juego del bingo, las máquinas recreativas y de azar, las rifas, las tómbolas, las apuestas y los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

El título II contiene las reglamentaciones específicas relativas al Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia.

El título III establece el régimen de publicidad, promoción y patrocinio del juego, con regulación de los principios generales, prohibiciones, así como de las excepciones al régimen de la correspondiente autorización previa conforme a lo previsto en el artículo 5.1 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, así como en su disposición transitoria tercera.

El título IV recoge la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de Galicia, como órgano consultivo de estudio, coordinación y asesoramiento sobre las actividades relacionadas con la práctica del juego de competencia autonómica.

El título V realiza una nueva estructuración y sistematización de los registros en materia de juego, con el fin de adecuarlos a la regulación prevista en la propia Ley 3/2023, de 4 de julio.

El título VI, locales habilitados para la práctica de juegos, diferencia el régimen aplicable a los establecimientos de juego propiamente dichos, casinos, salas de bingo,

salones y tiendas de apuestas, de los espacios de apuestas y otros locales habilitados para la práctica de juegos, como son los establecimientos de restauración y ocio y entretenimiento, que también asumen responsabilidades en materia de juego; en este sentido, se regula un procedimiento específico de habilitación para la práctica de juegos para los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que pretendan instalar máquinas de juego, como actividad complementaria de la principal de dicho establecimiento. Asimismo, se homogeneizan procedimientos, criterios y requisitos para los establecimientos de juego y se introducen algunas novedades relativas a obligaciones de información, seguridad y otras derivadas de las exigencias de control de acceso, como la eliminación de la posibilidad de mantener espacios externos, tales como terrazas, ajenos al referido control.

O título VII, dedicado a la homologación e inscripción del material de juego, recoge el procedimiento y los requisitos necesarios para la homologación del material de cada uno de los juegos permitidos, máquinas y sistemas, así como los requisitos y el procedimiento para la autorización e instalación de los sistemas automatizados de control de acceso en los establecimientos de juego.

El título VIII contiene las disposiciones comunes para las empresas de juego relativas a los requisitos y al procedimiento de autorización e inscripción en el Registro de empresas de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, recogiendo también una necesaria actualización del régimen de fianzas.

El título IX regula el régimen de explotación de las máquinas de juego, tanto contingentadas como no contingentadas, estableciendo y simplificando el régimen de explotación, instalación y uso de las máquinas. Asimismo, se equipara la obligatoriedad de obtención de autorización de instalación y localización para la instalación de máquinas de juego, tanto en establecimientos de juego como en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, con la finalidad de permitir el control de la necesaria correspondencia entre autorizaciones de explotación y autorizaciones de instalación y localización con que cuentan las diferentes empresas.

El título X regula diferentes aspectos relativos al régimen de reclamaciones en materia de juego, tanto en los propios establecimientos de juego como en los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, así como particularidades relativas al derecho de admisión que pueden ejercer los establecimientos de juego.

Finalmente, el título XI recoge una serie de especificaciones relativas al régimen de inspección, así como la regulación de las especialidades que podrán observarse en la tramitación del procedimiento sancionador para infracciones leves en el caso de pago voluntario de la sanción.

Además, este decreto se adecúa a los principios de necesidad, eficacia, proporcionalidad, seguridad jurídica, transparencia y eficiencia recogidos en el artículo 129 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, y en el artículo 37 de la Ley 14/2013, de 26 de diciembre, de racionalización del sector público autonómico, conforme a los cuales deben actuar las administraciones públicas en el ejercicio de su potestad reglamentaria.

En virtud de los principios de necesidad y eficacia, el interés general viene motivado por la necesidad de dar cumplimiento al mandato contenido en la disposición final cuarta de la referida Ley 3/2023, de 4 de julio. La eficacia de su promulgación se encuentra en la identificación clara del fin perseguido y en la consideración de instrumento adecuado para garantizar su consecución.

Además, el decreto cumple con el principio de proporcionalidad en tanto que contiene la regulación imprescindible para atender las necesidades que deban cubrirse. Con la finalidad de garantizar el principio de seguridad jurídica, esta norma resulta coherente con el resto del ordenamiento jurídico autonómico y estatal, generando un marco normativo estable, integrado, claro y de certeza, que facilita su conocimiento y comprensión. Asimismo, en la tramitación de este decreto se observó el principio de transparencia, posibilitando que las potenciales personas destinatarias tuviesen una participación activa en la elaboración de la norma. Por último, en cumplimiento del principio de eficiencia, el decreto evita cargas administrativas innecesarias y racionaliza la gestión de los recursos públicos.

En la elaboración de esta norma se observaron los trámites previstos en la Ley 16/2010, de 17 de diciembre, de organización y funcionamiento de la Administración general y del sector público autonómico de Galicia y en la restante normativa de obligado cumplimiento.

A estos efectos, se realizó una consulta pública previa a la elaboración del anteproyecto de decreto a través del Portal de transparencia y gobierno abierto de la Xunta de Galicia y, una vez iniciado el procedimiento, se constituyó una comisión encargada de la redacción del anteproyecto de decreto, de conformidad con lo previsto en la disposición adicional decimosexta de la Ley 16/2010, de 17 de diciembre.

Para garantizar la participación ciudadana, el proyecto de decreto se sometió a información pública a través del Portal de transparencia y gobierno abierto y a audiencia de los grupos o sectores con derechos e intereses legítimos en la materia. Al mismo tiempo, fue sometido a informe económico-financiero de la consellería competente en materia de hacienda, a informe de impacto demográfico y a informe sobre impacto de género. Además, fueron solicitados los informes preceptivos de la Dirección General de Simplificación Administrativa y de la Agencia para la Modernización Tecnológica de Galicia, del Instituto Gallego de Estadística, de la Comisión Gallega de la Competencia, de la Comisión de Juego de Galicia y de la Asesoría Jurídica General de la Xunta de Galicia.

Finalmente, el presente decreto fue sometido al procedimiento de información en materia de reglamentaciones técnicas y de reglas relativas a los servicios de la sociedad de la información, regulado en la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015.

Por lo expuesto, en uso de las atribuciones conferidas por la Ley 1/1983, de 22 de febrero, de normas reguladoras de la Xunta y de su Presidencia, a propuesta del conselleiro de Hacienda y Administración Pública, de acuerdo con el Consejo

XUNTA DE GALICIA

Consultivo, y previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia en su reunión del día XX XXXX XXXX,

DISPONGO:

Artículo único. *Aprobación del reglamento*

Se aprueba el Reglamento general de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, cuyo texto se incluye a continuación.

Disposición adicional única. *Régimen aplicable al procedimiento de habilitación de establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento*

El procedimiento de habilitación de establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento previsto en los artículos 259 y siguientes de este reglamento no se aplicará a aquellos establecimientos que ya contasen con alguna autorización de instalación y localización de máquinas de juego con anterioridad a la entrada en vigor de esta norma.

Disposición transitoria única. *Plazo de adaptación*

Se concederá un plazo de tres meses a contar desde la entrada en vigor de este decreto para que todos los sectores afectados realicen las adaptaciones necesarias para la plena aplicación de las disposiciones contenidas en esta norma.

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa*

1. Quedan derogadas expresamente las siguientes disposiciones:

a) El Decreto 166/1986, de 4 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

b) El Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Galicia.

c) La Orden de 31 de enero de 2003 por la que se establecen los modelos normalizados de solicitudes de autorizaciones, actas y libros regulados en el Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.

d) El Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del póker en los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

e) El Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

f) El Decreto 430/2009, de 19 de noviembre, por el que se regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de Galicia.

g) La Orden de 10 de febrero de 2011, por la que se regula la utilización de datáfonos y cajeros automáticos en las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Galicia y se aprueba el modelo para solicitar su instalación.

h) La Orden de 28 de marzo de 2011, por la que se regula la homologación y autorización de instalación de sistemas de interconexión de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

i) El Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

j) El Decreto 147/2013, de 19 de septiembre, por el que se modifica el Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

k) El Decreto 61/2014, de 23 de mayo, por el que se modifica el Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.

l) La Orden de 21 de julio de 2014 por la que se regula el otorgamiento de los premios del juego de bingo tradicional.

m) El Decreto 32/2016, de 17 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en este decreto.

Disposición final primera. *Facultad de desarrollo*

Se habilita a la persona titular de la consellería competente en materia de juego para dictar las órdenes necesarias para el desarrollo de este decreto, así como para actualizar las cuantías de las fianzas, de los precios de las partidas y de los premios en función de la evolución de índices tales como el IPC, el incremento del PIB, la evolución del IPREM o cualquier otro índice demostrativo de la evolución de la economía de Galicia.

Disposición final segunda. *Entrada en vigor*

Este decreto entrará en vigor a los veinte días naturales de su publicación en el Diario Oficial de Galicia.

XUNTA DE GALICIA

TÍTULO PRELIMINAR

Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto*

El objeto de este reglamento es el desarrollo de la Ley 3/2023, de 4 de julio, reguladora de los juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 2. *Ámbito de aplicación*

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de este reglamento:

a) La totalidad de los juegos incluidos en el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia recogido en el título I de este reglamento.

b) Las personas físicas y jurídicas que, de cualquier modo, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos a los que se refiere la letra a), así como las dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, instalación y mantenimiento del material relacionado con dichos juegos.

c) Los locales y establecimientos donde se lleven a cabo los juegos a los que se refiere la letra a).

d) Las personas que, en su condición de titulares de los locales y establecimientos regulados en este reglamento, permitan el desarrollo de los juegos a los que se refiere la letra a).

2. Quedan excluidos del ámbito de aplicación de este reglamento los juegos que constan enumerados en el artículo 2.2 de la Ley 3/2023, de 4 de julio.

Artículo 3. *Juegos de competencia autonómica permitidos*

1. De acuerdo con el artículo 10.1 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, los juegos de competencia autonómica permitidos en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia únicamente podrán practicarse con los requisitos y condiciones y en los establecimientos, lugares y espacios señalados en la Ley 3/2023, de 4 de julio, y en el presente reglamento.

2. Para la organización, práctica y desarrollo de los juegos de competencia autonómica, es requisito necesario su inclusión previa en el Catálogo de juegos regulado en el título I de este reglamento.

3. De acuerdo con el artículo 10.5 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, la organización, práctica y desarrollo de los juegos de competencia autonómica permitidos requerirán autorización administrativa previa.

Artículo 4. *Juegos de competencia autonómica prohibidos*

1. De conformidad con el artículo 11.1 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, son juegos de competencia autonómica prohibidos todos aquellos que no estén recogidos en el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia regulado en el título I de este reglamento y aquellos otros que, aun estando recogidos en el Catálogo, se realicen sin el preceptivo título habilitante o en la forma, el lugar o por personas distintas de las que especifican la Ley 3/2023, de 4 de julio, y el presente reglamento.

2. Quedan expresamente prohibidos, entre otros supuestos, los siguientes:

a) Las modalidades de los juegos propios de casinos, con el mismo o distinto nombre del que figura en el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia, cuando se realicen fuera de las instalaciones de los casinos, o que, teniendo lugar dentro del propio establecimiento, sean realizadas al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en la Ley 3/2023, de 4 de julio, y en el presente reglamento.

b) Las modalidades del juego del bingo, con el mismo o distinto nombre del que figura en el Catálogo de juegos y realizadas al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidas en la Ley 3/2023, de 4 de julio, y en el presente reglamento. En concreto, quedan expresamente prohibidos el juego del bingo fuera de las propias salas de bingo que no cumplan los requisitos especificados en el artículo 2.2.b) de la Ley 3/2023, de 4 de julio, para tener la consideración de juego excluido.

c) Las apuestas sobre acontecimientos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen, se basen en la comisión de delitos o en acontecimientos políticos o religiosos, o en eventos prohibidos por la legislación vigente, así como las realizadas al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en la Ley 3/2023, de 4 de julio, o en el presente reglamento.

TÍTULO I

Catálogo de juegos de la Comunidade Autónoma de Galicia

Artículo 5. *Tipos de juegos*

El Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia comprende los siguientes tipos de juegos:

a) los exclusivos de los casinos de juego,
b) el juego del bingo,
c) las máquinas recreativas y de azar,
d) las rifas,
e) las tómbolas,

f) las apuestas, y
g) los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

CAPÍTULO I

Juegos de casino

Artículo 6. *Juegos exclusivos de casinos*

Son juegos exclusivos de casinos los siguientes:

a) Ruleta francesa,
b) Ruleta americana,
c) Veintiuno o Black-jack,
d) Bola o boule,
e) Treinta y cuarenta,
f) Punto y banca,
g) Ferrocarril, bacará o chemin de fer,
h) Bacará a dos paños,
i) Dados o craps,
j) Póker, y
k) Ruleta de la fortuna.

Sección 1ª. Ruleta francesa

Artículo 7. *Denominación*

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida. Su característica esencial radica en que las personas jugadoras juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria.

Artículo 8. *Modalidades*

Existen dos modalidades de ruleta francesa según exista uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose ruleta a un paño o a dos paños respectivamente.

Artículo 9. *Elementos materiales*

1. El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, que dispone en su interior de un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, en su parte superior, presenta una superficie ligeramente cóncava y está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, además del 0, que acostumbra a ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los

números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29, con excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el mismo centro de la ruleta, permite imprimir a esta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular. En su centro o extremo se encuentra el cilindro. A un lado de esta o a ambos, se encuentra el tablero o tableros en que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los cuales estarán impresos en castellano o en gallego los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de las personas jugadoras denominadas «apuestas para series».

Artículo 10. *Elementos personales*

1. Para la denominada «ruleta a un solo paño» existirá:

a) un/a jefe/a de mesa,
b) dos crupieres,
c) opcionalmente, un/a tercer/a crupier o un/a extremo de mesa.

2. Para la denominada «ruleta a dos paños» existirá:

a) un/a jefe/a de mesa,
b) un/a subjefe/a de mesa que debe colocarse frente al/a la jefe/a de mesa y de cara al cilindro,
c) cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a la derecha e izquierda del/de la jefe/a y subjefe/a de mesa,
d) opcionalmente, dos extremos de mesa, instalados en los extremos de esta.

3. El/la jefe/a o el/la subjefe/a de mesa tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados durante su transcurso. Tienen prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

4. Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y según un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

5. Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que controlan por petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, con el fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. En ausencia de los extremos de mesa, estas funciones serán realizadas por los crupieres.

Artículo 11. *Reglas de juego*

1. Combinaciones posibles. Las personas jugadoras solo podrán hacer uso de las siguientes combinaciones:

A) Posibilidades o suertes sencillas

1. Posibilidades. Las personas jugadoras pueden apostar a par o impar (números pares o impares), a rojo o negro (números rojos o negros) o a falta (números del 1 al 18) o pasa (números del 19 al 36).

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

2. Supuesto de salida del cero. En este caso se ofrecen dos soluciones a la persona jugadora que apostó sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segundo, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., la persona jugadora tiene la misma opción, teniendo en cuenta que se considera que el valor inicial de su apuesta ha perdido el 50 % de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en prisión hasta que sea liberada.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, la persona jugadora está obligada a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

B) Posibilidades o suertes múltiples

1. Pleno o número completo. Consiste en realizar la apuesta sobre cualquiera de los 37 números y proporciona a la persona jugadora que gana treinta y cinco veces su postura.

2. Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo de la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora que gana diecisiete veces su postura.

3. Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, la persona jugadora obtiene once veces la cantidad apostada. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada a las fichas colocadas sobre las combinaciones 0-1-2 y 0-2-3.

4. Cuadro. La apuesta se realiza sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces dicha postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

5. Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

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

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

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

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

En todos los casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

C) Combinaciones de suertes múltiples

1. Serie grande o serie 0/2/3 o vecinos del 0. La apuesta se realiza sobre los diecisiete números contenidos en la ruleta desde el 25 al 22, ambos incluidos, pasando por el cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Se juega con nueve fichas cuya representación en el paño es la siguiente:

a) Dos fichas en fila transversal para los números 0, 2 y 3 que se pagan once veces la postura.
b) Dos fichas en cuadro para los números 25/26/28/29, que se pagan ocho veces la postura.
c) Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35, que se pagan diecisiete veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del/de la crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las nueve fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto (apuestas para series). En este último caso, si resulta ganador un número de la serie, el/la crupier retirará de la marcadora las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el/la crupier.

2. Serie pequeña o serie 5/8 o tercio del cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos incluidos, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es la siguiente: una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del/a crupier, que, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño, o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto (atribuidas para series). En este último caso, de salir ganador un número de la serie, el/la crupier retirará de la marcadora las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente a la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el/la crupier.

3. Huérfanos. La apuesta se hace sobre ocho números en total y abarca las dos series correlativas de números contenidos en el cilindro de la ruleta comprendidos entre el 1 y el 9 (1, 20, 14, 31, 9) y del 17 al 6 (17, 34, 6) ambos incluidos. Se juega con cinco fichas, cuya representación en el paño es la siguiente:

a) Una ficha a pleno para el número 1 que paga 35 veces la postura.
b) Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura. La apuesta conjunta so podrá realizarse por medio del/de la crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño, o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto (apuesta para series). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie, el/la el crupier retirará de la marcadora las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente a la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el/la crupier.

4. Juego al cero. La apuesta se hace sobre los siete números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 12 al 15, ambos incluidos, pasando por el cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15). Se juega con cuatro fichas, cuya representación en el paño es la siguiente:

a) Una ficha a pleno para el número 26 que se paga 35 veces la postura.
b) Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del/de la crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cuatro fichas directamente sobre el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto (atribuidas para series). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie, el/la crupier retirará de la marcadora las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente a la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el/la crupier.

Artículo 12. *Máximos y mínimos de las apuestas*

1. Normas generales sobre tales límites

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán fijarse hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes del siguiente modo:

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

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

En todo caso, el máximo de la apuesta deberá ser anunciado al inicio de la sesión por el/la jefe/a de mesa, debiendo mantenerse durante el resto de la sesión.

2. Normas especiales

El/la director/a del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados siempre que el casino tuviera autorización para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) El/la director/a del casino, dentro de los límites autorizados, podrá variar el límite de las apuestas de un juego o mesa determinados una vez puestos en funcionamiento, con anuncio previo a las personas jugadoras y conforme a lo previsto en la normativa de aplicación.

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

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja en concepto de garantía de las apuestas.

Artículo 13. *Funcionamiento del juego*

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) La persona que actúe como crupier encargada de maniobrar el aparato deberá obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene la bola en la galería, las personas jugadoras pueden realizar sus apuestas hasta el momento en que la persona que actúa como crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «No va más». Desde ese momento, ninguna postura podrá ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detenga definitivamente en una de las treinta y siete casillas, la persona que actúa como crupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo dicho número para designarlo ostensiblemente al público. A continuación, las personas que actúan como crupieres retirarán las apuestas perdedoras y procederán al pago de aquellas que hayan resultado ganadoras, según el siguiente orden: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas; y, por último, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente las personas que actúan como crupieres quienes pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el/la jefe/a de mesa deberá detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «Tirada nula», recoger la bola y entregársela a la persona que actúa como crupier para que la vuelva a lanzar, colocándola previamente en el número que salió en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

Sección 2ª. Ruleta americana

Artículo 14. *Denominación*

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta denominada europea o francesa. Por ello, en este punto únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerándose aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en la sección 1ª.

Artículo 15. *Elementos materiales*

1. Existen dos diferencias con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

b) En el borde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, nítidamente separadas unas de otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por la persona jugadora. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

2. Los marcadores del valor asignado a las fichas por la persona jugadora podrán colocarse también en un lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocados sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del borde de dicho cilindro.

Artículo 16. *Elementos personales*

1. El personal adscrito a cada ruleta comprende un/a jefe/a de mesa, un/a crupier y, eventualmente, un/a auxiliar encargado/a, entre otras funciones, de su asistencia y de ordenar los montones de fichas.

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

3. Podrá participar un número limitado de personas jugadoras de acuerdo con las características de la mesa.

Artículo 17. *Reglas de juego*

1. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. El mínimo de la apuesta viene determinado por la autorización concedida al casino. La persona jugadora, en el momento en que se le atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán fijarse hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respecto de las suertes sencillas en 180, 360 o 540 veces la postura mínima; y respecto de las suertes múltiples, el número entero supone 10, 20 o 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 o 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 o 90 veces; en el cuadro, 40, 80 o 120 veces; en la seisena, 60, 120 o 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 o 360 veces, y en la doble columna o doble docena, 240, 480 o 720 veces el mínimo por postura.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el/la crupier, cuando no esté asistido/a por el/la auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas y los pagos deberán efectuarse siempre en el siguiente orden: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si una persona jugadora tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado propias de la persona jugadora ganadora, o con fichas y placas de valor o ambas.

Sección 3ª. Veintiuno o Black-jack

Artículo 18. *Denominación*

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

Artículo 19. *Elementos materiales*

1. Cartas o naipes. Al Veintiuno o Black-jack se juega con seis barajas, de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga a la persona jugadora, y las demás cartas tendrán su valor nominal.

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

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

Tras la homologación, podrá autorizarse la utilización de distribuidores o sabot automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de forma automática.

3. Tapete o paño. Tendrá forma semicircular de medidas y características semejantes a las del póker sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve participantes. El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego podrá autorizar la instalación de mesas con paños reversibles, de forma que, en una misma mesa, puedan ponerse en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, este solo podrá variarse en una ocasión durante dicha jornada y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego con

su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

Artículo 20. *Elementos personales*

1. El/la inspector/a o jefe/a de mesa, a quien le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten. Podrá existir un/a inspector/a o jefe/a de mesa por un máximo de cuatro mesas si son contiguas.

2. El/la crupier, que es quien dirige la partida, y tiene como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

3. Las personas jugadoras, que deberán estar sentadas. El número de personas jugadoras a las que se permite participar en el juego deberá coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, siendo su cifra máxima siete. Si alguna de las plazas no estuviese ocupada, las personas jugadoras podrán apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otra persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, la persona jugadora situada en primera línea delante de cada casilla será quien mande en ella.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada mano de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Podrán también participar en el juego las personas jugadoras que estén de pie, apostando sobre la mano de una persona jugadora, con el consentimiento de esta y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, no podrán dar a la persona jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes/as jueguen en una casilla vacante, se dará prioridad al de la apuesta mayor y, en caso de que las posturas sean iguales, a la persona que esté más cerca del sabot.

El máximo de personas jugadoras que pueden apostar por casilla será de tres.

Artículo 21. *Reglas de juego*

1. Posibilidades de juego

a) Juego simple o Black-Jack o Veintiuno. Cuando se hubiesen efectuado todas las apuestas, el/la crupier distribuirá un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose a sí mismo/a otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada mano. Seguidamente preguntará a las personas jugadoras que tienen la mano si desean naipes adicionales.

Cada persona jugadora podrá rechazar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ya hubiera obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el/la crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando las personas jugadoras hayan hecho su juego, el/la crupier se dará a sí mismo/a una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más, siempre que no exceda de 21 puntos. En este caso, se tomará el valor de un punto.

El/la crupier, después de anunciar su puntuación, recogerá las apuestas perdedoras y procederá a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas boca abajo en un recipiente destinado a tal fin, apartando las suyas en último lugar.

Si la banca sobrepasase los 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún permaneciesen sobre el tapete. Si no sobrepasase los 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las manos que obtuviesen una puntuación igual a la de la banca serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez recogidas sus cartas.

Los pagos se realizarán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si una persona jugadora hubiera obtenido un veintiuno o Black-jack, consistente en alcanzar los 21 puntos con solo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El veintiuno o Black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del/de la crupier sea un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible veintiuno o Black-jack de la banca. El/la crupier propondrá este seguro al conjunto de personas jugadoras y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la solicite. A partir de ese momento nadie podrá asegurarse.

La persona jugadora que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada frente a su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el/la crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un veintiuno o Black-jack, recogerá las apuestas perdedoras y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no

realizase veintiuno o Black-jack, recogerá los seguros y cobrará o pagará las demás apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando una persona jugadora reciba las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos manos. Si utilizase esta posibilidad deberá realizar una apuesta igual a la inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, comenzando por la mano situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá volver a separarlo y depositar una apuesta igual.

Cuando una persona jugadora haya separado un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que forme una nueva mano.

Se una persona jugadora hubiese separado un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizase 21 puntos, esta jugada no será considerada como veintiuno o Black-jack y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando la persona jugadora obtuviese 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La apuesta doble estará autorizada para todas las manos, incluidos los pares.

e) Retirada. Una persona jugadora podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del/de la crupier no sea un as, y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la solicite.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deberán realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo, antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas se fija para cada mesa en la autorización en 20, 15, 50, 100 o 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por mano y puede ser excedido en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias manos de otras personas jugadoras.

Artículo 22. *Funcionamiento del j*uego

1. La partida se inicia con la extracción de los naipes de su depósito y el desempaquetado de estos.

2. A continuación, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Después, los seis juegos se reunirán y se cortarán y, finalmente, la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después de este, el/la crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, con el fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación, se introducirán las cartas en el distribuidor o sabot.

3. Antes de distribuir las cartas, el/la crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre boca arriba. Cuando aparezca el separador, el/la crupier deberá mostrarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última del corte. Si apareciese una carta boca arriba en el distribuidor, será eliminada.

Sección 4ª. Bola o boule

Artículo 23. *Denominación*

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

Artículo 24. *Elementos materiales*

1. El juego de la bola se practica en una mesa que dispone en su centro de una plataforma circular y, a sus lados, de dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un único paño.

2. Dicha plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro insertado en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5) y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del

tablero y puede ser jugado, como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Artículo 25. *Elementos personales*

Los elementos personales son los siguientes:

a) jefe/a de mesa que dirige esta;

b) crupieres, uno/a por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno/a de ellos/as pueda especializarse en esta función;

c) personas jugadoras; en cada partida podrá participar un número indeterminado de ellas

Artículo 26. *Reglas de juego*

1. Combinaciones posibles. Solo pueden utilizarse dos combinaciones:

Primera – apostar sobre un número entero, del 1 al 9. En este caso la persona ganadora recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda – apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, la persona ganadora recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. No obstante, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al casino. No obstante, el/la director/a responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual al doble de la autorizada, siempre que dicho mínimo se mantenga, al menos, en un paño durante todo el tiempo en que permanezca abierto el establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada persona jugadora considerada aisladamente. Por ello, el establecimiento no podrá fijar un máximo para el conjunto de las apuestas que pertenezcan a personas jugadoras diferentes y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Desarrollo del juego. Las apuestas se realizarán por las personas jugadoras a partir del momento en que el/la jefe/a de partida anuncie «Hagan sus apuestas». Estas se colocarán en forma de fichas en una de las casillas del tablero escogida por la persona jugadora.

A continuación, la bola será lanzada por el/la crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el cual dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en ese momento cuando el/la crupier pregunta «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «No va más». Desde entonces, toda apuesta depositada tras este aviso será rechazada y el/la crupier devolverá las fichas a la persona apostante tardía con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el/la lanzador/a de la bola anunciará el resultado, diciendo en voz alta el número ganador y las suertes sencillas.

El/la crupier recogerá entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las cuales añadirá la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

Sección 5ª. Treinta y cuarenta

Artículo 27. *Denominación*

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

Artículo 28. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

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

2. Mesa de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al rojo y negro; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla en forma triangular para la inversa.

En la parte opuesta se situará el/la jefe/a de mesa, colocándose a ambos lados de este/a los/las dos crupieres. Delante y a la izquierda del/de la crupier que corta existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y frente a los/las dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Artículo 29. *Elementos personales*

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

El/la jefe/a de mesa será el/la responsable del correcto desarrollo del juego y los/las crupieres, situados uno/a frente al/a la otro/a, uno de ellos/as, el/la crupier que corta,

tendrá como misión el reparto de las cartas, y el/la otro/a el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a las personas jugadoras, en cada partida podrá apostar un número indeterminado de ellas.

Artículo 30. *Reglas de juego*

1. Combinaciones posibles. Se formarán dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada negra y la de abajo roja. Se distribuirán cartas hasta que se obtenga para cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Las personas jugadoras no podrán hacer uso más que de las siguientes combinaciones, por las que reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila con cartas que tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inversa: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inversa.

Cuando dos filas de cartas formen la misma puntuación, el juego será nulo salvo que dicha puntuación sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas podrán ser aseguradas mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuada en el momento de la postura. A tal efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar esta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, por el/la crupier, la persona jugadora más próxima a la derecha de este/a procederá al corte de estas.

Acto seguido, el/la crupier colocará una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediendo a colocar sobre la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como a su recuento.

Después de ser introducidas las cartas en el sabot se realizará, de forma descubierta, la colocación de estas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o exceda los 31 puntos, se iniciará la colocación de las cartas en la fila roja. A continuación el/la crupier anunciará en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras. El/la crupier también anunciará «color gana» o «color pierde». Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inversa y después negra y roja y por las apuestas más alejadas del/de la crupier. Solo después

de ser retiradas las posturas perdedoras se podrá proceder al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas permanecerán sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de manera que las personas jugadoras puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

Sección 6ª. Punto y banca

Artículo 31. *Denominación*

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, pudiendo el resto de ellas apostar tanto a favor de la banca como en contra de ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

Artículo 32. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

a) Cartas. Se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño homologado expresamente para el casino por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, de 57x88 o 62,5x88 milímetros, siendo la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser utilizados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

b) Distribuidor o sabot. Se observará lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de Black-jack.

c) Tapete o paño de juego. Será de forma ovalada con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra, en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al/a la jefe/a de mesa y a los/las tres crupieres, respectivamente. El tapete tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la jefe/a de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento podrá acoger a una persona jugadora sentada y en él se diferenciará igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas realizadas a favor de la «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas jugadoras. También podrá practicarse el juego en una mesa reducida con dimensiones y características semejantes a las del Veintiuno o Black-jack, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa y para un número de personas jugadoras sentadas igual o inferior a siete (mesa de Mini punto y banca) e igual o inferior a nueve (mesa de Midi punto y banca). En estas mesas no podrán participar personas jugadoras de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del/de la crupier y destinado a tal fin.

La superficie central de la mesa contendrá las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, denominada cesta; otra u otras dos para las propinas que se entreguen a las personas trabajadoras y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

Artículo 33. *Elementos personales*

1. Cada mesa de juego tendrá adscritos un/a jefe/a de mesa y dos o tres crupieres, excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa. En dicho caso, el/la jefe/a de mesa podrá realizar también las funciones de uno/a de los/las crupieres. En el caso de las mesas reducidas podrá existir un/a jefe/a de mesa por cada cuatro mesas y un/a crupier para cada mesa.

2. Al/A la jefe/a de mesa le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso de este se le presenten. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

En la modalidad de juego para catorce personas jugadoras cada mesa de juego tendrá adscrito un/a jefe/a de mesa.

3. Los/las crupieres son responsables de las apuestas en sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de las apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y en la cesta una vez utilizadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento deba efectuarse, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora e informarán a las personas jugadoras sobre las reglas que deben seguirse en cada caso. Asimismo, pasarán el sabot, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán su estado.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al/a la crupier la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas boca abajo y depositadas en un recipiente o caja destinado a tal fin.

4. Podrán participar en el juego las personas jugadoras sentadas frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, aquellas personas jugadoras que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por las personas jugadoras es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir de la situada frente a su departamento número 1. Si alguna persona no desea realizar la distribución, el sabot pasará a la que se encuentre situada a su derecha.

La persona jugadora que distribuye las cartas juega la mano de la banca. La mano de la persona jugadora corresponderá a aquella que haya realizado la apuesta más elevada; de no existir apuestas a favor de la mano de la persona jugadora, tendrá las cartas el/la crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el sabot a la persona jugadora correspondiente de acuerdo con el turno establecido.

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

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 50 o 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

Artículo 34. *Reglas de juego*

1. Cada persona jugadora recibe inicialmente dos cartas:

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se despreciarán las decenas y solo tendrá valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Ganará aquella cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, con excepción de las efectuadas al empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el empate no podrán ser superiores al 10 % del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano de la persona jugadora y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de estas es 8 o 9, el juego se dará por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano de la persona jugadora

1.ª cuando su puntuación sea de 0, 1, 2, 3, 4 o 5, pedirá carta, y

2.ª cuando su puntuación sea de 6 o 7, se plantará.

b) Para la mano de banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

"T" significa pedir la tercera carta.
"P" significa plantarse.

Artículo 35. *Desarrollo del juego*

1. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta de bloqueo o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no podrá realizarse ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación, el/la crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

2. La orden del/de la crupier «No va más» y a continuación «Cartas» se dirige a la persona jugadora que tiene el sabot para que esta reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y la tercera cartas que corresponden a la mano de la persona jugadora son trasladadas al/a la crupier, quedando la segunda y la cuarta cartas, que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del sabot. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano de la persona jugadora, entregándoselas a aquella que haya realizado la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará y las devolverá a continuación al/a la crupier, que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, la persona jugadora que distribuye las cartas las descubre y se las traslada al/a la crupier.

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

3. Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, la persona jugadora deba plantarse, el/la crupier anunciará «La persona jugadora se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en voz alta «Carta para la persona jugadora».

Iguales reglas serán aplicadas a la mano de la banca.

4. Finalizada la jugada, el/la crupier anunciará la mano con la puntuación más alta, que será la ganadora, procediendo a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, la persona jugadora que hubiese apostado al empate cobrará la ganancia establecida.

Sección 7ª. Ferrocarril, bacará o chemin de fer

Artículo 36. *Denominación*

El ferrocarril, conocido también como chemin de fer, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra esta todas las personas jugadoras que estén sentadas y las que se encuentren detrás de estas de pie.

Artículo 37. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

1. Cartas.– Se utilizarán seis barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo utilizarse los naipes varias veces y no sustituyéndose por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o sabot.– Se tendrá en cuenta lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego del Veintiuno o Black-jack.

3. Mesa de juego.– Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del/de la crupier. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la crupier. Cada departamento puede acoger a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa deberá contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del/de la crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, denominada pozo o cagnotte, y una última o dos, en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al/a la crupier a su izquierda, situándose a la derecha de este/a las ganancias del/de la banquero/a que no constituyan la banca, es decir, que no hubiesen sido puestas en juego por este/a.

Artículo 38. *Elementos personales*

Los elementos personales son los siguientes:

a) Jefe/a de mesa. Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado/a de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto que se presente en la mesa de juego. Llevará una relación de participantes que aspiren a ocupar plazas que puedan quedar vacantes.

b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que en esta sección se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el sabot, traslado de las cartas a las personas jugadoras por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuación de las personas jugadoras; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a las personas jugadoras y orientar a las personas jugadoras que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

c) Cambista. Situado de pie frente o detrás del/de la crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a las personas jugadoras que lo soliciten, así como al/a la crupier.

d) Servidores/as auxiliares. En número no superior a uno/a por cada cuatro mesas o fracción, no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

e) Personas jugadoras. Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse una persona jugadora, pudiendo participar en el juego cuantas personas jugadoras lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se encuentren sentadas. La superficie de los departamentos podrá utilizarse para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre las personas jugadoras:

Las personas jugadoras sentadas sobre las que estén de pie; entre las primeras se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se encuentre situado a la derecha de la banca; entre las que estén de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre las sentadas. La persona jugadora sentada que cambie de sitio durante un corte estará obligada a dejar pasar la mano-saludo; además, no podrá ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, tomar la banca, o para hacer banca hasta que no hubiera saludado. Lo mismo ocurrirá cuando una persona jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un sabot.

Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se realizan al finalizar el corte, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso podrá una persona jugadora ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se realizará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante el corte, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la inspección; una vez concluido este, las personas jugadoras sentadas que hubiesen solicitado cambio de plaza.

La persona jugadora que durante dos veces consecutivas rechace tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Les estará prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. La que lo haga cobrará la primera u obtendrá el pago en último lugar, en su caso. La persona jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda tomar la mano perderá su plaza en beneficio de la primera persona inscrita en la lista de espera.

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

f) Banca: la banca se adjudicará inicialmente a la persona jugadora situada a la derecha del/de la crupier (sentada frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse a ella, si esta lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. La persona asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que la banca.

La banca podrá ser retirada por la persona jugadora mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida a la persona jugadora situada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguna de las personas jugadoras no desea tomar la banca, esta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, la persona jugadora que tome la banca deberá hacerlo, al menos, con la misma cantidad que aquella que la abandonó voluntariamente.

Si ninguna persona jugadora sentada desea adquirir la banca, se ofrecerá a las que estén de pie y, si nadie la adquiere, la persona jugadora que cedió la banca o pasó la mano podrá volver a tomarla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por una sola persona jugadora tendrá preferencia sobre la adquirida en asociación. La banca que pasó la mano podrá asociarse con la persona jugadora que la haya adquirido posteriormente.

Cuando la banca no haya sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y se adjudicará al/a la mayor postor/a de entre las personas jugadoras sentadas y de pie, con excepción de la banca. Las personas jugadoras sentadas solo tendrán prioridad sobre las que se encuentren de pie en caso de pujas iguales.

Cuando alguna persona jugadora que esté de pie adquiera la banca (tome la mano) y vuelva a pasarla, aquella se ofrecerá primero a la persona jugadora sentada a la derecha de la última persona jugadora sentada que hubiese tenido la banca. Cuando la

persona jugadora que adquiere la banca esté sentada, al pasarla, esta se ofrecerá primero a la persona jugadora sentada a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma podrá ser aumentado por la persona jugadora en relación con la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido. Si la banca adjudicada fuese superior a la banca anterior, la persona jugadora que hizo banca antes de pasar la mano tendrá derecho a tomar las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otras personas jugadoras, pero solo por una jugada.

La banca que pasa la mano, así como su persona asociada, no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando la nueva banca pase la mano y así sucesivamente.

Si ninguna persona jugadora adquirió la banca, esta volverá a la persona jugadora situada a la derecha de la banca que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. De no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando la persona jugadora que adquirió una mano pasada pierda, el sabot volverá a la persona jugadora sentada a la derecha de la banca que pasó la mano.

La persona jugadora que adquiere la banca está obligada a dar cartas al menos una vez. Si se niega, la banca será subastada, pero no podrán licitar por ella ni esta persona jugadora ni la anterior banca si pasó la mano. Si en esta primera jugada existe igualdad de puntos, la banca podrá ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que figure en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer la persona jugadora es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando una persona jugadora alcanza dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquella no podrá ser inferior al de este. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por la banca en cada jugada.

Garaje es la cantidad o conjunto de cantidades que la banca excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por la banca normalmente pasan a formar parte de esta, pero aquella podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garaje.

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que la banca excluirá del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es aquella parte de la banca que el/la banquero/a no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del garaje. En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el/la banquero/a podrá renunciar al garaje anunciando «Todo va».

Artículo 39. *Reglas de juego*

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se despreciarán las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula.

La banca reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas a la persona jugadora que se enfrenta a ella y se da a sí misma dos cartas tapadas. Si, recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, estas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo la persona contraria mostrar, asimismo, su juego.

En los demás casos, la persona jugadora que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación de la persona jugadora se ajustará a las siguientes reglas:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 o 4, deberá pedir carta.

Cuando tiene 5, podrá optar.

Cuando tiene 6 o 7, deberá plantarse.

En el supuesto de que la persona jugadora haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servida, siempre que lo autorice el/la director/a de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, la banca podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tenga cero, bacará, en cuyo caso será obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se dará siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada persona jugadora, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Toda persona jugadora puede solicitar al/a la crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado/a a facilitárselas. Si la persona jugadora tiene una

puntuación de 5 y solicita consejo al/a la crupier, este/a le indicará que se plante.

La banca podrá, si lo desea, solicitar del/de la crupier el cuadro de jugadas de la banca; en este caso, deberá ajustarse a lo establecido en él.

Desarrollo del juego. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro personas jugadoras, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el/la crupier, después de mezclar las cartas, las ofrecerá a las personas jugadoras, diciendo: «Señoras y señores, las cartas pasan». Cualquier persona jugadora puede mezclar las cartas, que a su vez deberán ser mezcladas por última vez por el/la crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrecerá las cartas a la persona jugadora situada a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguna de ellas corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta de bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no podrá realizarse ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, el/la banquero/a anunciará la cantidad puesta en juego, que le será entregada en fichas al/a la crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, este/a anunciará la suma, indicándoles a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «Hay ... euros en banca».

Si hay varias personas jugadoras que desean hacer banco, se seguirá el orden de prioridades establecido en el punto IV.

El banco hecho por una sola persona jugadora, incluso si está de pie, tendrá preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, podrá anunciarse banco parcial, con la expresión «Banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura deberá ser la mitad de la banca. A continuación, el/la crupier invitará al resto de las personas jugadoras a completar con sus apuestas la suma de la banca, hasta que con la voz «No van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

La persona jugadora que anunció «Banco con la mesa» tiene derecho a tomar las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien diga la frase «Con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad lo que le da prioridad. El «Banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que hubiese sido hecho en solitario.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se entregarán a la persona jugadora sentada con la apuesta más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará

al orden general de prioridades entre las personas jugadoras. Está prohibido que una persona jugadora sentada una su apuesta a la de otras personas jugadoras, estén de pie o sentadas.

La petición de banco no tendrá preferencia cuando las cartas hayan sido ya distribuidas, excepto cuando la persona jugadora repita el banco, «Banco seguido»; en este caso podrá hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otra persona jugadora no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «Banco seguido» la persona jugadora que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el/la crupier entrega por error las cartas a otra persona jugadora, estas podrán ser reclamadas si todavía no han sido vistas; una carta se considera vista cuando ha sido levantada del tapete.

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otra persona jugadora, esta última tendrá preferencia si tomó las cartas y las vio.

Cuando, anunciándose correctamente «Banco seguido», una persona jugadora toma las cartas antes de que el/la crupier se las entregue a la persona jugadora que anunció «Banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hubiesen sido vistas, y se entregarán a la persona jugadora a quien correspondan.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre la banca y otra persona jugadora o personas jugadoras.

Cuando nadie hace banco y solo una persona jugadora apuesta contra la banca, esta tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del/de la crupier «No van más apuestas», la banca extraerá las cartas del sabot y las distribuirá de una en una alternativamente, comenzando por la persona jugadora contraria. Las cartas serán trasladadas hasta ella por el/la crupier mediante la pala. Le queda formalmente prohibido a la banca distribuir las cartas antes de que el/la crupier hubiese anunciado «No van más apuestas»; no obstante, podrá instar al/a la crupier a que retire las posturas efectuadas después de pronunciada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el/la crupier a la persona ganadora. Si el triunfo correspondiese a la banca, el/la crupier efectuará la deducción correspondiente al pozo o cagnotte y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca, salvo que este/a decida excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el punto V; en este caso, el/la crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hubiesen terminado las cartas de un sabot, el/la crupier procederá a realizar las correspondientes operaciones de mezcla, corte e introducción del mazo en el sabot. La banca que gane la última jugada de un corte tendrá derecho a seguir siéndolo en la

siguiente, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

A petición de cualquier persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas extraídas no podrán en ningún caso ser reintegradas al sabot y la persona jugadora que las extrajo irregularmente está obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional la inspección considera que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas extraídas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot será considerada inservible y será retirada, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas. Si en el transcurso de la distribución apareciesen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el/la crupier o cualquier otro/a empleado/a del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del/de la crupier. Si el/la crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, las personas jugadoras deberán ajustarse a las reglas del juego de banca y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, la banca deberá ajustarse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca y deberá pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el/la crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser rectificada sin perjuicio para la banca y la persona jugadora.

En el caso de que el/la crupier anuncie por error «Carta» cuando el punto dijo «No», la jugada se restablecerá conforme al cuadro. Si la banca tiene 0, 1, 2, 3, 4 o 5 y ya extrajo una carta, esta le será adjudicada; si extrajo dos cartas, la primera se le adjudicará y la segunda se descartará; si tiene 6 o 7, cualquier carta extraída será descartada.

3. Errores de la banca. La extracción por parte de la banca de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, la obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si la banca, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considerará que tiene una puntuación de cero bacará, aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta la banca dé por error dos cartas a la persona jugadora contraria, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando la banca se dé a sí misma dos cartas en lugar de una.

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

Cuando esto ocurra con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La banca tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo que tenga 7.

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

Cuando la banca descubra por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus propias dos cartas, deberá ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

La banca deberá hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que este se hubiese pronunciado, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la banca, teniendo 8 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por la banca de alguna carta en la cesta antes de que hubiese sido vista de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras, llevará aparejada la pérdida de la jugada para la banca.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la banca cuando la jugada hubiese finalizado y las apuestas hubiesen sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y mantenerlas en la mano durante demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la crupier, nadie podrá dar consejos a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «Carta» en lugar de «No», o viceversa, la banca tiene derecho a darle o negarle la carta, a no ser que aquella tenga bacará. En todo caso, la banca deberá pronunciarse antes de casar la carta.

En el de que el punto se olvide de abatir en su momento, perderá este derecho; si pidió carta la decisión la tomará la banca. El punto que, teniendo 9, olvida abatir, pierde la jugada si la banca abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, descartándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla la persona jugadora que hace banco; en dicho caso sufrirá las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si la persona jugadora arroja las cartas a la cesta antes de que hubiesen sido vistas, la

jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos. No podrá ser aceptada ninguna reclamación si esta regla hubiese sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan a la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga al/a la crupier a proceder al cambio inmediato, sin que la persona jugadora pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del catálogo de juegos serán sometidos a la apreciación de la inspección de la mesa, que resolverá

Sección 8ª. Bacará a dos paños

Artículo 40. *Denominación*

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a una persona jugadora que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquella tanto las personas jugadoras que se encuentren sentadas alrededor de la mesa de juego como las que estén situadas de pie detrás de aquellas.

Artículo 41. *Modalidades*

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

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

Artículo 42. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

1. Cartas: se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas que se estrenan. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Mesa de juego: será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del/de la crupier. Frente a él/ella se colocará la banca, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más próximo a la banca, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo a la banca.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del/de la crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias de la banca, que recibe el nombre de pozo o cagnotte, y una tercera ranura, que podrán ser dos, para recoger las propinas.

Artículo 43. *Elementos personales*

Los elementos personales son los siguientes:

1. Personal: el personal mínimo necesario será: un/a inspector/a, un/a crupier, un/a cambista y un/a auxiliar. Será aplicable al/a la inspector/a, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del ferrocarril, bacará o chemin de fer recogida en el presente catálogo.

2. Personas jugadoras: también llamadas puntos, cada una podrá ocupar uno de los departamentos numerados de la mesa. Asimismo, podrán sentarse más personas jugadoras, que se situarán detrás de aquellas entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantas personas jugadoras estén situadas de pie, detrás de aquellas que estén sentadas.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre las personas jugadoras será el siguiente: dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más próximos a la banca; a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las sentadas.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas solo podrán ser manejadas por las personas jugadoras que estén sentadas en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas deberán ser cedidas por la persona jugadora siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que haga banco, esté de pie o sentada, para manejar las cartas.

Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza sentada deberán inscribirse en la lista de espera que lleva la inspección en cada mesa.

3. Banca: la inspección, a la hora de apertura, anunciará el nombre del/de la banquero/a y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiese banquero/a, la inspección subastará la banca y la adjudicará al/a la mejor postor/a, pudiendo pujar por ella todas

las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se realizará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a uno o varios cortes, y a juicio del/de la director/a de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El/la banquero/a podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si la banca gana y se retira, durante el mismo sabot no podrá volver a ser banquero/a. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de ella. En este caso, el/la banquero/a tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continúe con la banca, puede cambiar de sabot.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el/la banquero/a, la inspección volverá a ofrecerla a otra persona, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguna, se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciando luego un nuevo sabot. Si no se presentase ningún/a postor/a, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijarán el máximo y el mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de las personas jugadoras. Cualquier persona jugadora podrá ser banquero/a, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal modo que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacará con banca libre solo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí. En cada sesión se jugarán dos cortes.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la banca para la banca limitada, y en un 1,25 por 100 para la banca libre.

Artículo 44. *Reglas de juego*

Las reglas contenidas en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará o chemin de fer son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de eso se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la banca, siguiendo el turno establecido en el punto IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras pedirán una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidas, y, por último, si es de 8 o 9 descubrirán sus cartas. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

La banca puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del/de la crupier el cuadro de jugadas de la banca; en este caso tendrá que seguirlo siempre que se indique esto para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará o chemin de fer.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o 9 obtenido utilizando una tercera carta.

Puede pedir banco cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiese dos personas jugadoras, de tal forma que la persona jugadora no podrá ver las cartas del segundo paño por la persona jugadora hasta jugar en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que hubo juego nulo cuando no hubo pérdida o ganancia por parte de ninguna de las dos personas jugadoras.

El juego en asociación les está prohibido a los puntos.

Desarrollo del juego: es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

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

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

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas juegan a la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona del otro paño juegan a ambos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más

fuerte juega al primer paño.

La banca, entonces, extraerá las cartas del sabot y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta las personas jugadoras por el/la crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas las personas jugadoras a las que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el punto IV, párrafo 5.º. La persona jugadora que tiene la mano, después de ver su puntuación, abata o no, deberá dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, las personas jugadoras que son mano en cada paño deberán pronunciarse por su orden respectivo y antes que la banca. Finalizada la jugada, el/la crupier separa las cartas y anuncia el punto. La banca deberá mostrar su punto en los dos paños.

A continuación, el/la crupier procederá al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que la banca gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el/la crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o cagnotte, en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de finalizar el tiempo de las apuestas.

Las cartas extraídas no podrán en ningún caso ser reintegradas al sabot y la persona jugadora que las haya sacado irregularmente está obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el/la director/a responsable del establecimiento cree que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas extraídas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por eso las personas jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas.

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

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el/la crupier o cualquier otro/a empleado/a del establecimiento y conservará su valor, prosiguiendo a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por una persona jugadora distinta de la que tiene la mano, si aquella ya se hubiese pronunciado, la jugada se mantendrá, pasando las cartas en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondían.

2. Errores de la banca.

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

Si la banca da carta a un paño que dijo «No» o no da carta a un paño que la solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de las personas jugadoras.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente punto y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin ser vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían a la banca. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si fue vista, será recuperada por el/la crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones de la banca en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate, la banca está obligada a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

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

Cuando el cuadro indique pedir carta en un paño y plantarse en el otro, la banca es libre de plantarse o pedir, si el error fue de una persona jugadora o del/de la crupier; si el error fue de la banca, esta tendrá que pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la solicitó o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta de la banca, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de las personas jugadoras.

Si el primer paño dice «No» teniendo menos de cinco y el segundo paño recibió carta, esta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por la banca, y esta actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este punto.

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

Si el primer paño dice «Carta» y después «No» o viceversa, el/la crupier le deberá hacer especificar a la persona jugadora lo que desea y verificar su puntuación. Si esta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otra puntuación, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

La persona jugadora que dice «No» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si

pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la banca, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la crupier nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se aplicará lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas de la banca o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin ser mostradas, se considerará que su puntuación era de cero, bacará. Si esta falta es cometida por el/la crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora poseedora de las cartas que fueron arrojadas a la cesta y de las otras personas jugadoras que las hubiesen visto.

La banca que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que las otras personas jugadoras no mostraran sus puntos. En caso contrario, se observará lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 de este punto.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizadas las jugadas correspondientes y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente catálogo de juegos serán resueltos por la inspección de mesa.

Sección 9ª. Dados o craps

Artículo 45. *Denominación*

El juego de dados o craps es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el cual los/las participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 46. *Elementos materiales*

El juego de dados o craps se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados en las caras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los utilizados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista para este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

Artículo 47. *Elementos personales*

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios un/a jefe/a de mesa, dos crupieres y un/a bastonero/a o stickman. El/la jefe/a de mesa es la persona responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los/las crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. Los/las crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la casilla indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que soliciten las personas jugadoras.

3. El/la bastonero/a o stickman estará encargado/a de comprobar el buen estado de los dados, de entregárselos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

Artículo 48. *Reglas de juego*

1. Combinaciones. Las personas jugadoras no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Gana o win: que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 o 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que salió es el punto, que lo indica el/la crupier mediante una placa colocada sobre la casilla correspondiente a este número. Las apuestas sobre el gana o win triunfan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

No gana o don't win: que se juega a la primera tirada. Gana con 2 o 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que sale es el punto. Las apuestas sobre no gana o don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Va o come: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 u 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 o 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

No va o don't come: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 o 3, pierde con el 7 u 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente y, a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre gana o win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que ganen o pierdan.

Campo o field: que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par para las otras puntuaciones.

Pequeña o big 6: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona apostante.

Grande o big 8: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona apostante.

Bajo 7 o under 7: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Sobre 7 u over 7: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es superior a 7 y pierde si es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Dobles o hard ways: que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 o 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale el doble elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7: que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados o any craps: que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados 2 o craps 2: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 3 o craps 3: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 12 o craps 12: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 11 u horn: que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia los dados o craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 11 o 12; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que solo pueden jugar cuando la suerte simple correspondiente, con un punto conocido, ya ha sido apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al gana o win, cuando la apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 o 10; 3 por 2 si el punto es 5 o 9; y 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al no gana o don't win, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 o 10; 2 por 3 si el punto es 5 o 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del va o come, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el va o come y se paga como la suerte asociada al gana o win.

La suerte asociada al no va o don't come, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el no va o don't come y se paga como la suerte asociada al no gana o don't win.

D. Apuestas al pleno o place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 o 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La apuesta buena o right bet, en que la apuesta se hace según la posición de la persona jugadora, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con él o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 o 9, y 9 por 5, si el punto es 4 o 10.

La apuesta mala o wrong bet, en que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que indica el/la crupier, con la ayuda de una contramarca con la

indicación apuesta mala o wrong bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta se paga 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 o 9 y 5 por 11 si el punto es 4 o 10.

2. Apuestas. Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas y, como mucho, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de gana o win y va o come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente realizadas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas de no gana o don't win y no va o don't come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta realizada sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las apuestas buenas o right bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las apuestas malas o wrong bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para 5 y 9 y al 220 por 100 para 4 y 10.

3. Funcionamiento. El número de personas jugadoras que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a las personas jugadoras comenzando, al iniciarse la partida, por aquella que se encuentre a la izquierda de los/las crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona jugadora rechaza los dados pasarán a la persona jugadora siguiente, en el orden previsto. El/la bastonero/a o stickman pasará los dados a la persona jugadora por medio de su bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona jugadora que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «Ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El/la tirador/a podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo al suelo, en

este caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para rematar la jugada. Si al final de esta el dado perdido no se encontrase, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de ella, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto a la persona jugadora que los lanzó.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima de su borde o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no fue correcto, el/la bastonero/a o stickman anunciará «Tirada nula».

El/la jefe/a de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el/la jefe/a de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El/la bastonero/a o stickman anunciará entonces «Cambio de dados» y pondrá delante de la persona jugadora, con su bastón, los seis dados al servicio de la mesa. La persona jugadora cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de las personas jugadoras, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «Ya no va más». La persona jugadora que tira los dados deberá apostar sobre el gana o win o sobre el no gana o don't win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

Sección 10ª. Póker de contrapartida en la variedad de póker sin descarte

Artículo 49. *Denominación*

El póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el casino. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 50. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

a) Cartas o naipes. Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

b) Distribuidor o sabot. Debidamente homologado por la consellería competente en

materia de juegos y apuestas, en las condiciones establecidas en la normativa vigente para este juego. Con el distribuidor o sabot se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el/la crupier.

c) Mesa de juego. Debe ser de características similares a la mesa de Black Jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo, así como una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en este reglamento.

Artículo 51. *Elementos personales*

Los elementos personales son los siguientes:

a) Inspector o jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

b) Crupier. Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a las personas jugadoras, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a las personas jugadoras.

c) Personas jugadoras. El número de personas jugadoras sentadas que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de personas jugadoras que se encuentren de pie. Opcionalmente, el/la director/a de juegos podrá autorizar la participación (por parte de las personas jugadoras sentadas) de hasta tres apuestas en cada casilla, siempre que no se exceda entre todas ellas la apuesta máxima por casilla.

Si un/a jugador/a sentado/a jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas. Solo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla; el resto de cartas las descubrirá el/la crupier. En todos los casos, el/la jugador/a sentado/a frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a las demás personas jugadoras ni pedir consejo.
En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

Artículo 52. *Reglas de juego*

1. Combinaciones posibles

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que esta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también de un mismo valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son del mismo palo (Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de un mismo valor y dos cartas también de un mismo valor pero distinto al anterior (Ej.: J♦, J♥, 10♣, 10♠, 5♣). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥, 4♣). Se paga 1 vez la apuesta.

j) As y Rey o Jugada mínima: Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las manos es superior, la del jugador o la de la banca, comparando para ello las tres cartas restantes y resultando ganadora la mano que tenga la carta mayor (Ej.: As♣, K♥, 2♣, 6♠, J♥). Se paga 1 vez la apuesta.

«Cartas mayores»; es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación; si a su vez fueran iguales se atenderá a las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de las combinaciones ganadoras a las que se refiere el apartado anterior se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, la persona jugadora solo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del/de la crupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y persona jugadora tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos/as tienen póker, gana el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: un póker de Reyes supera a uno de Damas).

b) Cuando ambos/as tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos/as tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos/as tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos/as tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en la combinación de póker).

f) Cuando ambos/as tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta restante de valor más alto.

g) Cuando ambos/as tienen pareja, gana quien tiene la de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

Artículo 53. *Mínimos y máximos de las apuestas*

1. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

2. La banda de fluctuación para la apuesta inicial debe tener como límite máximo el de 10, 20 o 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán exhibirse en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 54. *Desarrollo del juego*

Las cartas se extraen de su depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el artículo 45 de la Orden ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de casinos de juego. El resto de las operaciones serán determinadas por el/la jefe/a de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego,

sin que estas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá establecerse necesariamente el sistema de control de seguridad de los naipes. En el caso de que ninguna persona jugadora quisiera cortar, lo hará el/la propio/a crupier.

Antes de la distribución de las cartas, las personas jugadoras deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el/la crupier cierra las apuestas anunciando «No va más» e inicia la distribución de las cartas una a una y boca abajo a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca, descubriendo únicamente esta primera, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca.

En el caso de que los naipes se mezclen y distribuyan mediante «sabot» o distribuidor automático, el/la crupier los repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, y se dará a sí mismo las últimas cinco, descubriendo la última de estas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre las cartas a la vista del/de la crupier, las personas jugadoras miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a esta en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que opten por «pasar» pierden la apuesta inicial, que el/la crupier retira en aquel momento, y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el/la crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez las personas jugadoras hayan decidido si «ir» o «pasar», el/la crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca; a partir de dicho momento las personas jugadoras no pueden volver a tocar las cartas ni descubrirlas en el caso del «paso».

La banca solo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y un Rey, o una combinación superior. Si no es así, la banca pagará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico al de la apuesta inicial.

Si la banca juega, el/la crupier compara sus cartas con las de las personas jugadoras y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el artículo 52 de las reglas de juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Las personas jugadoras con combinaciones inferiores a la del/de la crupier pierden sus apuestas, que son retiradas por el/la crupier.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el número 1 del artículo 52 de este reglamento.

Cualquier error en la distribución de las cartas, ya sea en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comportará la anulación de toda la jugada.

Está prohibido que las personas jugadoras intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada y se iniciará una nueva.

Al finalizar la jornada, el crupier deberá anunciar las cinco últimas jugadas.

Artículo 55. *Opciones de juego adicionales*

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) «Seguro»

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que no será superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póker sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pagos independientemente de que la banca obtenga o no jugada mínima o de que la jugada de la banca sea superior.

1.º Full: 100 veces la cantidad única estipulada.
2.º Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.
3.º Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
4.º Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) «Progresivo»

Hay una apuesta adicional independiente para las personas jugadoras denominada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, tras la deducción previa autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar al «progresivo», cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesto en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del «progresivo» son: «Escalera real», que obtiene el acumulado de todas las mesas, y «Escalera de color», que obtiene un 10 por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del «progresivo» no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) «Comprar una carta adicional»

Existe otra posibilidad de juego, que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta se a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, este depositará el naipe descartado, juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

Sección 11ª. Póker de contrapartida e la variedad de póker "Trijoker"

Artículo 56. *Denominación*

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, donde la posibilidad de ganar depende de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

Artículo 57. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot

Debidamente homologado por la consellería competente en materia de juego y apuestas en las condiciones establecidas en la normativa vigente.

3. Mesa de juego

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para las personas jugadoras. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas, referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todas las personas jugadoras, y una abertura para introducir las propinas.

Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según lo establecido en este reglamento.

Artículo 58. *Elementos personales*

Los elementos personales son los siguientes:

1. Inspector/a o jefe/a de mesa

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un/a inspector/a o jefe/a de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. Crupier

Tiene la banca y dirige la partida. Además tiene encomendada la función de barajar las cartas, distribuirlas a las personas jugadoras, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. Anuncia también las distintas fases de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a las personas jugadoras.

3. Jugadores/as

Podrán participar un máximo de siete jugadores/as y cada jugador/a solo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a las demás personas jugadoras o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de personas jugadoras que se encuentren de pie alrededor de la mesa.

Artículo 59. *Reglas de juego*

Las combinaciones posibles de juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que esta coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor pero distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto al de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tiene que ser, como mínimo, J.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.
b) Doble pareja: 2 a 1.
c) Trío: 3 a 1.
d) Escalera simple: 5 a 1.
e) Color: 8 a 1.
f) Full: 11 a 1.
g) Póker: 50 a 1.
h) Escalera de color: 200 a 1.
i) Escalera real de color: 500 a 1.

Artículo 60. *Máximos y mínimos de las apuestas*

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y el máximo lo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el director general competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

Artículo 61. Desarrollo del juego

1. Extracción y distribución de naipes

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y su mezcla se ajustarán a las reglas contenidas en el artículo 45 de la Orden ministerial de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas

Después de haber mezclado los naipes, el/la crupier propondrá a las personas

jugadoras que realicen sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el/la crupier haya anunciado el «no va más», este/a comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a las personas jugadoras, comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada frente a él/ella y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los dos naipes comunes para todas las personas jugadoras y situados delante del/de la crupier, se continuará normalmente, salvo que sea una J o superior; en dicho caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todas las personas jugadoras hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el/la crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todas las personas jugadoras y forma parte de la mano de cada una de ellas. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador/a puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el/la crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todas las personas jugadoras y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, las personas jugadoras deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones.

3. Desenlace de la jugada

Según la tabla de pagos que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el/la crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que todavía tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de las tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el/la crupier retirará las cartas, comprobándolas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

4. Reglas comunes

Cualquier error que se produzca durante la distribución de las cartas, en el número de estas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el artículo 61.2 de este reglamento. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

Queda prohibido a las personas jugadoras intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

XUNTA DE GALICIA

Sección 12ª. Póker de círculo

Artículo 62. *Denominación*

El póker de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varias personas jugadoras entre sí. El objetivo del juego es conseguir la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 63. *Elementos materiales*

Los elementos materiales son los siguientes:

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con una ligera entrada en el lado contrario destinada a acoger al/a la crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a una sola persona jugadora sentada.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del/de la crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas que se satisfagan a voluntad de las personas jugadoras.

3. Beneficio

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta el 5 % sobre el dinero existente en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. El beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20 % del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póker que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas manos.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a las personas jugadoras. En caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador/a que inicie la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

Artículo 64. *Elementos personales*

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un/a crupier. La zona donde se desarrolla el juego está controlada por un/a jefe/a de sector o equivalente y, además, puede haber un/una cambista para diversas mesas. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

1. Jefe/a de sector o equivalente

Es el/la responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto que se presente en las mesas de juego y llevará una relación de personas jugadoras que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a las personas jugadoras; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ninguna persona jugadora apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago de este. Igualmente resolverá a las personas jugadoras las dudas sobre las reglas que deban aplicarse en cada momento de la partida y, en caso de que tenga problemas con alguna persona jugadora, deberá comunicárselo al/a la jefe/a de sector o equivalente.

3. Cambista

En caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

4. Jugadores/as

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego solo podrá sentarse un/a jugador/a. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas. Al comienzo de la partida se sortearán los puestos. Si la partida ya está iniciada, será el/la jefe/a de sector o equivalente quien asignará el puesto en la mesa si hay plaza libre. A petición propia, una persona jugadora puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

Está totalmente prohibido que un/a jugador/a abandone la mesa de juego dejando encargada a otro/a jugador/a que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador/a juega por sí mismo/a y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) Juego por parejas ni siquiera temporalmente.
b) Jugarse el bote conjuntamente.
c) Repartirse el bote voluntariamente.
d) La connivencia entre personas jugadoras.
e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se haya iniciado la jugada.
f) Prestarse dinero entre personas jugadoras.
g) Guardarse las fichas de su resto.
h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del/de la crupier y de las demás personas jugadoras.
i) Hacer comentarios entre la clientela sobre las jugadas en el transcurso de estas, así como mirar las cartas de otras personas jugadoras, aunque no estén jugando esa mano.
j) Intercambiar los puestos entre personas jugadoras, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un/a jugador/a distinto/a.
k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán mirar el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del casino debidamente autorizado.

Artículo 65. *Reglas del juego*

1. Combinaciones posibles

Las personas jugadoras solo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera real de color: es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As♣, K♣, Q♣, J♣, 10♣).

b) Escalera de color: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10♣, 9♣, 8♣, 7♣, 6♣).

c) Póker: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As♣, As♦, As♥, As♠, 10♠).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (Ej.: K♠, K♥, K♦, Q♥, Q♦).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (Ej.: Q♠, J♠, 9♠, 4♠, 3♠).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos

(Ej.: 6♠, 5♦, 4♥, 3♦, 2♣).

g) Trío: es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (Ej.: 2♥, 2♠, 2♦, 8♥, 9♣).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación solo se utiliza en las variedades de póker cubierto (Ej.: K♠, K♥, Q♥, J♣, Q♣).

i) Doble pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos del mismo valor entre sí pero distinto del de las anteriores (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 5♦, 4♣).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (Ej.: 9♠, 9♣, 5♥, 3♥,4♣).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póker que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates

Cuando dos o más personas jugadoras tienen la misma jugada, gana la que tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto según las reglas siguientes:

a) Cuando diversas personas jugadoras tienen póker, gana la que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póker de Reyes supera a uno de Damas).

b) Cuando diversas personas jugadoras tienen full, gana la que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando diversas personas jugadoras tienen escalera, de cualquier tipo, gana la que tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando diversas personas jugadoras tienen color, gana la que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando diversas personas jugadoras tienen trío, gana la que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando diversas personas jugadoras tienen figuras, gana la que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando diversas personas jugadoras tienen doble pareja, gana la que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen doble pareja, gana la que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

Artículo 66. *Mínimos y máximos de las apuestas*.

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 % del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 % del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:
1º. Split limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
2º. Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
3º. Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El/la director/a del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa una vez puesta en funcionamiento con anuncio previo a las personas jugadoras.

Artículo 67. *Desarrollo del juego*

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro personas jugadoras, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de personas jugadoras baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro personas jugadoras.

1. Reparto de cartas

Al principio de cada partida el/la crupier debe señalar claramente con una pieza redonda ("marca") quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en sentido contrario al de las agujas del reloj cada vez que proceda un nuevo reparto de cartas.

El/la crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas al menos 3 veces, de modo que no sean vistas por las personas jugadoras, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de fer) – agrupar – barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el/la crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se deberá volver a barajar.

Al realizar el corte deberán cumplirse las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.
b) La dirección del corte debe ser recta alejándose del cuerpo.
c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.
d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a las personas jugadoras de modo que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez realizado el corte, las personas jugadoras que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada "ante" (apuesta inicial) fijada por el casino. Acto seguido, el/la crupier reparte las cartas en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El/la crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por las otras personas jugadoras. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas

Acto seguido se inician las apuestas y el/la crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póker de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas las personas jugadoras tienen las siguientes opciones:

a) "Retirarse" y salir del juego; para ello deben dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el/la crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que hubiese realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de las otras personas jugadoras.

b) "Pasar". Cualquier jugador al que le haya llegado el turno de apostar y decida no hacerlo tendrá que decir "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior hubiese realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté

participando en el juego puede reservarse hasta que alguna de las personas jugadoras decida apostar. En dicho caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrirla si así lo desea.

c) "Cubrir" la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual al de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) "Subir" la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta. Esto dará lugar a que las personas jugadoras situadas a su derecha realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póker de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en caso de que solo existan dos personas jugadoras no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todas las personas jugadoras que permanezcan en juego ("activas") deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, salvo si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de apuestas solo hay un/a jugador/a que haya realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador/a puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que una persona jugadora ha realizado una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el/la crupier introduce las fichas en el bote y no hubo objeciones por parte del jugador.

Un/a jugador/a no puede realizar una apuesta, ver la reacción de las demás personas jugadoras y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Las personas jugadoras que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas, no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a las demás personas jugadoras. En caso de que alguna de las personas jugadoras actuase de la forma anteriormente descrita, se le llamará la atención por el/la crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

Las personas jugadoras deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran, jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El/la crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control: ninguna persona jugadora está autorizada a verlos durante la partida. Las demás cartas que

tiene el/la crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El/la crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizar desplazamientos con ella y su parte superior debe estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano, debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras

Una vez que las apuestas hayan sido igualadas en el último intervalo de apuestas, cada jugador/a que previamente no se hubiese retirado deberá mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

La persona jugadora que hubiese realizado la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y, a continuación y por turno, las restantes personas jugadoras, comenzando por la derecha del/de la jugador/a que las haya descubierto en primer lugar. No es necesario que el/la jugador/a diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el/la crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador/a es quien tiene la combinación más alta, corrigiendo si fuese necesario las combinaciones anunciadas erróneamente por las personas jugadoras.

Una vez que todas las personas jugadoras hayan podido ver las cartas de la mano ganadora, el/la crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora solo será retirada cuando el/la crupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, tras las deducciones reglamentarias, el/la crupier repartirá el bote entre las distintas personas jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ninguna persona jugadora puede influir o criticar el juego que realice otra.

No se permite que haya personas ajenas al juego observando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que reparte el/la crupier durante la mano solo se mostrarán cuando el/la crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente las personas jugadoras pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo anuncie a las personas jugadoras. En el caso de que el casino de juego no haga uso de esta facultad, la duración de la partida debe ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador/a que inicie la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 68. *Errores y infracciones en el juego*

1. Errores en el reparto

En general, si durante el reparto de las cartas se da alguno de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el/la crupier, que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si las personas jugadoras no reciben las cartas en el orden normal establecido en este reglamento.
b) Si un/a jugador/a recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
c) Si un/a jugador/a recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.
d) Si al comenzar la mano un/a jugador/a recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.
e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.
f) Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.
g) Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que esta es defectuosa.

2. Errores del/de la crupier

a) Si el/la crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el/la crupier, en el reparto de las cartas, da una carta a una persona jugadora ausente, no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le corresponda su turno, se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el/la crupier, en el reparto de las cartas, da una carta a una persona jugadora que no va a jugar la mano o a un puesto que se encuentre vacío, no se considera un error en el reparto, sino que el/la crupier reparte las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, y cuando finalice recoge las cartas.

3. Errores de la persona jugadora

a) La persona jugadora debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario será advertida por el/la crupier.

b) Si una persona jugadora, al apostar, mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no hubo más personas jugadoras que igualaran su apuesta, pierde el bote, salvo que el/la crupier o el/la jefe/a de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general, debe intentarse siempre reconstruir la mano y, por consiguiente, jugar el bote.

c) Si una persona jugadora, para cubrir una apuesta, introduce en el bote un número insuficiente de fichas, no tiene derecho a retirarlas: solo podrá añadir las necesarias para igualar la apuesta.

d) Si una persona jugadora introduce en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre únicamente la apuesta y se le devuelve la cantidad que haya aportado de más.

e) Si una persona jugadora descubre por error sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si una persona jugadora efectúa una apuesta fuera de su turno, se considera válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá aumentarla.

g) Si una o varias personas jugadoras, al repartirse las cartas, no han puesto el «ante» en el bote, se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son las personas jugadoras que no efectuaron la apuesta inicial, se juega la mano con un bote reducido.

h) Si una persona jugadora pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro/a jugador/a, se le anulará su mano, así como la del/de la otro/a jugador/a.

Si a una persona jugadora se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del/de la crupier inmediatamente. El/la jefe/a de sector analizará la situación y adoptará la decisión oportuna.

Artículo 69. *Variantes de póquer de círculo*

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este título. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este reglamento son las variantes de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker y Póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los artículos siguientes de este título y, en todo lo no previsto de forma específica, se regirán por las normas generales contenidas en los artículos 49 a 55 de este reglamento.

Sección 13ª. Póker cubierto de cinco cartas con descarte

Artículo 70. *Elementos del juego*

Dependiendo del número de personas jugadoras podrá jugarse con 52 o 32 cartas.

Artículo 71. *Desarrollo del juego*

Una vez efectuado el «ante» o apuesta inicial por las personas jugadoras que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y las demás personas jugadoras pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote realizando una apuesta siempre que tenga una pareja de jotas (J) o una combinación superior.

b) «Pasar», es decir, no realizar ninguna apuesta en ese momento, pero reservándose el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Una persona jugadora puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jotas (J).

Si la persona jugadora con la combinación más alta pasa, la siguiente persona jugadora a la que le corresponda hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguna de las personas jugadoras que participan en la partida apueste, el bote estará abierto y cada jugador/a, en su turno, podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todas las personas jugadoras que participan en la jugada pasan, se produce lo que se denomina una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y, en este caso, se necesitará por lo menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitará por lo menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuese nuevamente mano en blanco, el/la crupier seguirá repartiendo cartas hasta que alguna de las personas jugadoras pueda abrir el juego con una pareja de ases como mínimo.

Una vez igualadas todas las apuestas, las personas jugadoras que continúan en la partida pueden descartarse, comenzando por la primera que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que desea descartarse. El/la crupier tomará un número equivalente de cartas de la parte superior de la baraja y se las entregará a la persona jugadora de manera que tenga cinco.

Cada persona jugadora, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes de que la siguiente se descarte.

Un/a jugador/a que no desee cambiar sus cartas se dice que «está servido/a» y debe decirlo o dar un golpe sobre la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

La persona jugadora que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron obtener la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal forma que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el/la crupier, al repartir las cartas de los descartes, advierte al repartir la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta

todas las que se hubiesen descartado previamente, pedir a la persona jugadora anterior a la que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar el reparto con el nuevo montón. Los descartes de la persona jugadora que abrió el bote y de la persona jugadora que tiene que recibir las cartas no se incluirán si se han mantenido separados y pueden identificarse.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier persona jugadora puede solicitar que cada una de las demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez finalizado el reparto, la persona jugadora que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicha persona jugadora se hubiese retirado, será el/la jugador/a situado/a a su derecha quien tenga el turno; cada una de las demás personas jugadoras, en su turno, puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que estas sean igualadas. En ese momento, se mostrarán por turno las cartas y la combinación más alta ganará el bote.

Artículo 72. *Errores e infracciones en el juego*

1. Errores en el reparto

a) Si una persona jugadora recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas, el/la crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas sobre la baraja. En el caso de que la persona jugadora hubiese visto alguna de ellas, se considerará error en el reparto y se reiniciará la jugada.

b) Si una persona jugadora recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el/la crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de la parte superior de la baraja. En el caso de que la persona jugadora hubiese visto alguna de dichas cartas, se considerará error en el reparto y se reiniciará la jugada.

c) Si la primera carta que recibe una persona jugadora se reparte boca arriba, se considerará error en el reparto y se reiniciará la jugada.

2. Errores del/de la crupier

Si el/la crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que todavía deben repartirse más cartas, deberá, si es posible, tomar la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, deberá mezclar las cartas que no se utilizaron sin incluir las de descarte. La mano deberá proceder de nuevo al corte y el/la crupier deberá eliminar la primera carta antes de comenzar a repartir.

3. Errores de la persona jugadora

Si la persona jugadora que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considerará que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa, la persona jugadora que la hubiese cometido no puede ganar el bote. Deberá retirarse cuando se conozca la irregularidad y cualquier ficha que hubiese apostado permanecerá en el bote. En el caso de que se hubiese realizado la última apuesta y esta no hubiese sido cubierta, las fichas apostadas permanecerán en el bote para la siguiente partida. En caso de que exista alguna duda, será el/la jefe/a de sector quien decida en última instancia de acuerdo con la situación.

Sección 14ª. Póker descubierto en la variante Seven Stud Póker

Artículo 73. *Denominación*

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de dichas cartas solo cinco tienen valor al descubrir la jugada.

Artículo 74. *Mínimos y máximos de las apuestas*

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, turno o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

1. Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En el caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

2. Bote Limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote existente al repartirse la sexta carta.
Igual al bote existente al repartirse la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada persona jugadora puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

Artículo 75. *Desarrollo del juego*

El/la crupier reparte tres cartas, una por una, a cada una de las personas jugadoras, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, que es indicado por el/la crupier a las personas jugadoras mediante la frase «hagan sus apuestas». Comienza a hablar el/la jugador/a que tenga la carta más baja de entre las descubiertas; no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el/la más próximo/a por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada persona jugadora tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El/la jugador/a con la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, es quien abre este segundo intervalo de apuestas, en el que puede pasar permaneciendo en el juego (check) o apostar (bet), y en ningún caso puede retirarse del

juego.

Si al finalizar este segundo intervalo de apuestas solo hay una persona jugadora que ha realizado una apuesta y todas las demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas, se reparte una carta descubierta a las personas jugadoras que no hayan pasado.

El tercer y el cuarto intervalo de apuestas se realizan como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el/la crupier con las palabras «última carta», entregando a cada jugador/a que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad, hablará el/la más próximo/a por la derecha a la mano.

Después de que el/la crupier reparte las tres primeras cartas, y en cada uno de los tres repartos siguientes, se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deberán quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas podrán utilizarse únicamente en los siguientes casos:

a) Cuando el/la crupier, al repartir la séptima carta, omita el turno de una persona jugadora, se le entregará la primera «carta muerta», siempre que las cartas de las demás personas jugadoras hayan sido vistas. El/la jugador/a la recibirá cuando el/la crupier haya terminado de repartir las demás cartas a las personas jugadoras, es decir, será el último en recibir la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para las demás personas jugadoras.

b) Cuando un/a crupier, al repartir la séptima carta, advierta que no dispone de suficientes cartas para finalizar este intervalo, utilizará dichas «cartas muertas», mezclándolas con las que todavía no se hayan repartido, con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, teniendo en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el/la crupier sacará una de las que queden por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todas las personas jugadoras (carta común).

Artículo 76. *Errores e infracciones en el juego*

1. Errores en el reparto

a) Si al repartir las dos primeras cartas (hole cards), alguna de ellas queda descubierta, pueden darse dos casos:

1º Que una de ellas quede descubierta. En este caso, esa carta será la carta descubierta y el/la jugador/a recibirá la tercera carta, que debería ser cubierta.

2º Que las dos queden descubiertas y, en este caso, se le devolverá la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta esta se entrega erróneamente, el/la crupier preguntará a la persona jugadora y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º Si, a pesar del error, desea seguir jugando, la carta se cubrirá y el juego continuará normalmente.

2º Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará únicamente con las apuestas realizadas hasta ese momento. Las demás personas jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas, formándose un bote aparte (side pot) en el que el/la jugador/a que no quiso seguir jugando no tomará parte.

2. Errores del/de la crupier

a) Si en el reparto de la séptima carta el/la crupier, por error, la entrega descubierta y solo quedan dos personas jugadoras en la partida, no podrán realizarse nuevas subidas de apuestas y se procederá directamente al descubrimiento de las cartas (showdown).

b) Si el/la crupier comienza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que estas finalicen y luego retirar, además de dicha carta, tantas cartas como personas jugadoras permanezcan en juego (burnt cards). Dichas cartas cubiertas se colocarán en un lugar separado de los descartes.

3. Errores de la persona jugadora

Si un/a jugador/a descubre por error sus cartas cubiertas (hole cards), deberá volver a cubrirlas, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no le será entregada cubierta.

Sección 15ª. Póquer descubierto en la variante Omaha

Artículo 77. *Denominación*

Es una variante del Seven Stud Poker que se juega con 52 cartas, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene la persona jugadora en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todas las personas jugadoras y que se encuentran sobre la mesa.

Artículo 78. *Desarrollo del juego*

Una vez que todas las personas jugadoras que desean participar en la jugada han

puesto el «ante», el/la crupier reparte cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras, una por una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas, separa una carta (carta quemada) «burnt card», que no se mezcla con los descartes y no es vista por las demás personas jugadoras, y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, iniciándose así el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, se retira una nueva carta y se coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores sobre la mesa, comenzando así el tercer intervalo de apuestas.

Cuando finalizan las apuestas, se retira una carta y se coloca otra carta descubierta sobre la mesa, al lado de la última, iniciándose así el cuarto y último intervalo de apuestas.

Sección 16ª. Póker descubierto en la variante Hold'em

Artículo 79. *Denominación*

Es una variante del Seven Stud Poker en la que el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

Artículo 80. *Desarrollo del juego*

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que, en lugar de repartir el/la crupier cuatro cartas al inicio de la partida, solo reparte dos cartas a las personas jugadoras.

Sección 17ª Póquer descubierto en la variante Five Stud Poker

Artículo 81. *Denominación*

Es una variante del Seven Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada una de las personas jugadoras.

Artículo 82. *Elementos del juego*

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja solo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

Artículo 83. *Desarrollo del juego*

El/la crupier reparte una carta cubierta a cada una de las personas jugadoras en lugar de dos y una descubierta, con lo que comienza el primer intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas, el/la crupier reparte una nueva carta descubierta a cada jugador/a, comenzando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, la persona jugadora con la combinación más alta es quien inicia las apuestas.

Sección 18ª. Póker descubierto en la variante de póker sintético

Artículo 84. *Denominación*

Es una variante del póquer de círculo. El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el/la crupier a cada persona jugadora y tres de las cinco cartas comunes que el/la crupier alinea sobre la mesa de juego, y que deberán haber sido extraídas una a una del mazo.

Artículo 85. *Elementos del juego*

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y solo se utilizan el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El as puede utilizarse como carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después del Rey (K).

Artículo 86. *Máximos y mínimos de las apuestas*

El casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano autonómico competente en materia de juego. Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

Artículo 87. *Desarrollo del juego*

Una vez que todas las personas jugadoras hayan colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el/la crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador/a y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza la primera ronda de apuestas por el/la jugador/a que tiene la mano; una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza la segunda ronda de apuestas, que es abierta por el/la jugador/a que realiza la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza la última ronda de apuestas.

Artículo 88. *Errores e infracciones en el juego*

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas deberán ser recogidas por el/la crupier, quien deberá iniciar de nuevo el reparto de cartas:
a) Si las personas jugadoras no reciben las cartas en el orden establecido.
b) Si un/a jugador/a recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.
c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del/de la crupier

a) Si el/la crupier descubre más de una de las cinco cartas comunes en cada ronda de apuestas, se considerará válida la primera y las demás serán sustituidas por cartas de la baraja que no se hayan utilizado y, en caso de no haber suficientes, se considerará anulada la mano.

b) Si el/la crupier descubre una de las cinco cartas comunes antes de que haya finalizado la ronda de apuestas, esta carta se considerará nula y será sustituida por otra nueva de las que quedan en la baraja.

Sección 19ª. Ruleta de la fortuna

Artículo 89. *Denominación*

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

Artículo 90. *Elementos materiales*

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa en la que van dibujadas las series de las apuestas. La ruleta, de madera o material similar, tiene un diámetro de aproximadamente 150 cm y va montada sobre un poste que al mismo tiempo se apoya en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (casillas); cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

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

La mesa dispondrá de una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

Artículo 91. *Elementos personales*

El personal afecto es el siguiente:

a) El/la jefe/a de mesa, que es quien la dirige. Podrá haber un/a jefe/a de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un/a crupier encargado/a de hacer girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

c) Personas jugadoras. En cada partida podrán participar un número indeterminado de personas jugadoras.

Artículo 92. *Reglas del juego*

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso se paga a las personas ganadoras 1 a 1; apostar a 15 posiciones, pagando 2 a 1; a 7 posiciones pagando 5 a 1; a 4 posiciones, pagando 10 a 1; a 2 posiciones pagando 20 a 1; y a jocker rojo y a jocker negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por el órgano autonómico competente en materia de juego.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas las realizan las personas jugadoras a partir del momento en que el/la crupier anuncia «Hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa elegida por la persona jugadora.

A continuación, el/la crupier hace girar la rueda, dando numerosas vueltas antes de detenerse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el/la crupier anunciará «No va más». Desde ese momento toda apuesta depositada tras este aviso será rechazada y el/la crupier devolverá la ficha a la persona apostante tardía. Una vez que la rueda quede inmovilizada en una casilla, el/la crupier anunciará el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

Entonces el/la crupier recogerá todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que añadirá la ganancia. La persona jugadora que gane recuperará, en todos los casos, su apuesta y podrá retirarla del juego.

CAPÍTULO II

Juego del bingo

Artículo 93. *Definición*

El juego del bingo es un juego de azar consistente en la extracción de bolas con distintas numeraciones depositadas en un bombo o máquina mecánica, o bien en la generación en soporte electrónico o virtual de un número indeterminado de bolas, hasta completar todas y cada una de las combinaciones ganadoras establecidas, con derecho a premio, a medida que los números van siendo extraídos, generados y anunciados. Obtendrán el premio los jugadores o las jugadoras que antes consigan completar los números que componen la combinación ganadora.

El juego del bingo, en su forma tradicional realizada por medios presenciales, se juega con 90 números, del 1 al 90, ambos inclusive. Las personas jugadoras tienen como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca exista una columna sin número.

En las restantes modalidades del juego del bingo, cualquiera que sea su canal de explotación, podrá jugarse con más o menos de 90 números, distintos de los comprendidos entre el 1 y el 90, y con combinaciones de composición diferentes a las utilizadas en el sistema tradicional en cuanto al número de combinaciones ganadoras y a los números o figuras que las integren, de conformidad con el programa de juego que se autorice.

Artículo 94. *Modalidades*

1. El juego del bingo podrá practicarse conforme a las siguientes modalidades:

a) Modalidad del juego del bingo tradicional.
b) Modalidad del juego del bingo interconexionado.
c) Modalidad del juego del bingo simultáneo.
d) Modalidad del juego del bingo electrónico.

Artículo 95. *El bingo tradicional*

El bingo tradicional es la modalidad del juego del bingo desarrollada en un único establecimiento, con cartones físicos, que serán suministrados por medios telemáticos por la consellería competente en materia de hacienda, y que al menos en parte se realice con soportes materiales o personales.

Artículo 96. *El bingo interconexionado*

El bingo interconexionado es una modalidad del juego del bingo basada en el formato del bingo tradicional, siempre que concurran en su desarrollo dos o más establecimientos de forma coordinada, y que consiste en la obtención de un premio adicional por las personas jugadoras que resulten premiadas con el bingo tradicional. No obstante, para la obtención del citado premio adicional deberá cantarse bingo con

la bola de orden igual o inferior a la que se establezca mediante orden de la consellería competente en materia de juego. Cuando el importe detraído alcance la cantidad fijada como máxima, se procederá a aumentar el número de orden de la referida bola con la periodicidad y en el número de bolas que se establezca mediante orden de la consellería competente en materia de juego.

La cantidad que se distribuirá en el premio adicional del bingo interconexionado será la resultante de detraer la cantidad calculada de conformidad con lo que se establezca mediante orden de la consellería competente en materia de juego.

El importe del premio será como máximo de 30.000 €, por lo que, alcanzado ese límite, las detracciones se destinarán, en su totalidad, al premio del bingo tradicional.

Artículo 97. *El bingo simultáneo*

El bingo simultáneo es una modalidad del juego del bingo basada en la realización simultánea del juego del bingo tradicional entre varios establecimientos, en formato de unidad de juego para todos ellos.

El número de partidas y la hora de celebración de estas será la que se concrete en la norma de desarrollo y se hará coincidir en las horas que determine la gestora del sistema.

Esta modalidad se desarrollará conforme a las normas generales que rigen el bingo tradicional, con las siguientes especificidades:

a) Consiste en la celebración de una partida de bingo tradicional de forma simultánea por todas las personas jugadoras presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y una unidad central del proceso de datos o central operativa.

b) Tiene como base los cartones de bingo, mediante series especiales, lo suficientemente amplias para asegurar que todas las personas jugadoras puedan jugar, sin que existan cartones repetidos. El valor facial de los cartones correspondientes a esta modalidad será el que se determine mediante orden de la consellería competente en materia de juego.

c) El sorteo podrá celebrarse tanto en una central operativa como en cualquiera de las salas adheridas al sistema y en cada sala se recibirá la información del juego y de las diferentes extracciones a través de imagen de vídeo remitida por la central operativa. De esta forma, el establecimiento que quiera participar deberá disponer de un sistema informático conectado a dicha central operativa que permita enviar a las salas los datos relativos al desarrollo de la partida y recibir de aquella información consolidada y de control. Además, los establecimientos estarán dotados de un sistema de reproducción de imagen de televisión que permita reproducir las extracciones realizadas por el sistema de producción del sorteo y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala.

Artículo 98. *El bingo electrónico*

El bingo electrónico es una modalidad del juego del bingo realizada y gestionada íntegramente en soporte electrónico, que se desarrolla con independencia de la modalidad tradicional, en un establecimiento o en varios de forma simultánea, a través de terminales de autoservicio.

La práctica de la modalidad del bingo electrónico deberá realizarse, salvo que esta se lleve a cabo en momentos diferentes al bingo tradicional, en dependencias diferenciadas del establecimiento que reúnan especiales condiciones de aislamiento acústico que permitan su compatibilidad.

Tiene como base cartones electrónicos, los cuales deberán ser adquiridos por las personas jugadoras mediante la correspondiente tarjeta prepago. En estos cartones irán plasmándose las diferentes extracciones de bolas que se vayan produciendo en el desarrollo de la partida, los cuales deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad.

Estos cartones electrónicos se mostrarán en los terminales informáticos de juego debidamente homologados por la consellería competente en materia de juego. Los cartones electrónicos, así como los programas informáticos que los generen, deberán cumplir las especificaciones técnicas y requisitos, así como las exigencias de control y seguridad que determine la consellería competente en materia de hacienda. La consellería competente en materia de juego establecerá mediante orden la forma de registro de las operaciones y el valor facial de los cartones.

Artículo 99. *Elementos materiales*

Para el desarrollo del juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

a) Cartones

El juego del bingo tradicional solo podrá practicarse con los cartones físicos autorizados y homologados por la consellería competente en materia de juego y expedidos por la consellería competente en materia de hacienda. Se entenderá por cartón físico la unidad en soporte material o virtual en la que la persona jugadora irá marcando las diferentes extracciones de bolas en cada partida. Cada cartón deberá identificarse en cuanto a su número, serie a la que pertenece, número de orden dentro de esta y número de cartones de que consta la serie, valor y distribución porcentual de premios. Cada cartón será válido únicamente para una partida. El valor facial de estos cartones será de 1, 1.5, 2, 3, 4 y 6 euros.

b) Aparato de extracción de bolas.

El aparato extractor de bolas, con sus mecanismos accesorios, podrá ser de bombo o neumático y deberá estar previamente homologado.

c) Bolas de juego.

El juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que deberá ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Solo podrán emplearse bolas previamente homologadas y, en el caso de aparatos de extracción neumáticos, cada juego de bolas deberá ser sustituido al menor deterioro en cualquiera de las bolas que lo componen y, en todo caso, cada dos mil partidas como máximo.

d) Instalación de sonido y circuito cerrado de televisión.

La sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de las personas jugadoras.

Será obligatoria, asimismo, la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por las personas jugadoras de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida; para ello la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquellas y la imagen será emitida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todas las personas jugadoras.

e) Pantallas informativas.

Existirán igualmente una o varias pantallas o paneles donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados y donde se indicarán el número de cartones vendidos, la cuantía de los premios de línea, bingo ordinario, la prima que se obtiene en cada partida y el número máximo de extracciones hasta el que se puede obtener el premio de la prima.

f) Máquinas auxiliares de juego

Para la práctica del juego del bingo las personas jugadoras podrán emplear, como material auxiliar, máquinas automáticas que, conectadas a la mesa de control y sin interferencias en su funcionamiento, recojan los datos de la partida. Las máquinas automáticas empleadas deberán estar homologadas y para su instalación deberán estar amparadas por la autorización previa del órgano autonómico competente en materia de juego. El número máximo de cartones que pueden jugarse en una partida por cada máquina y jugador será de quince conjuntos. El empleo de las máquinas automáticas no eximirá de la obligación de marcar en el cartón premiado, en su caso, los números que hayan sido cantados.

Artículo 100. *Elementos personales*

1. Las categorías profesionales establecidas para las salas de bingo son las siguientes:

Categoría A: jefes/as de Sala.
Categoría B: jefes/as de Mesa-Cajeros/as.
Categoría C: locutores/as-vendedores/as y responsables de Admisión-Control.

2. Se establece la movilidad funcional entre categorías para el desempeño transitorio de funciones.

3. Las funciones esenciales características de cada puesto de trabajo son:

a) Jefe/a de Sala: ejercerá la dirección y control generales de la sala de bingo, adoptando las decisiones relativas al funcionamiento de las distintas operaciones, de acuerdo con las normas técnicas del juego previstas en este reglamento. Tendrá a su cargo el cuidado y funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de la sala, así como el control y supervisión de los libros obligatorios, en especial la contabilidad específica del juego. Será, igualmente, responsable del mantenimiento del orden en la sala, previniendo su alteración y restableciéndolo cuando fuese necesario, pudiendo, a tal fin, exigir el abandono de la sala a las personas que produzcan perturbaciones o participen en el juego de manera irregular.

El/la jefe/a de Sala podrá adscribir al personal a diferentes puestos de trabajo, de acuerdo con las normas previstas en este reglamento, ejerciendo su dirección efectiva en la sala.

Asimismo, ostentará la representación de la empresa titular de la sala, tanto frente a las personas jugadoras como ante la autoridad competente, a no ser que dicha representación esté atribuida a otra persona y esta se encuentre en la sala.

b) Jefe/a de Mesa-Cajero/a: será personalmente responsable de la comprobación de los cartones, bolas y premios, así como de la supervisión de los libros específicos del juego, determinando en cada jugada el número de cartones vendidos y los importes destinados a premios, informando de ello a las personas jugadoras. Tendrá en su poder los cartones y los entregará a las personas vendedoras, así como las cantidades correspondientes a premios, recaudando igualmente el dinero obtenido en la venta de cada jugada de los vendedores/as.

c) Locutor/a-Vendedor/a: realizará la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregará junto con los cartones sobrantes a la persona que ostente la jefatura de Mesa-Cajera. Manejará la máquina extractora de bolas, anunciando el número de bolas según su orden de extracción, y podrá entregar a las personas jugadoras el importe de los premios.

4. Las funciones atribuidas por este reglamento al personal de las salas de bingo tienen carácter meramente enunciativo, pudiendo realizar otras no específicamente mencionadas.

5. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

6. Las salas de bingo deberán tener contratado un cuadro de personal mínimo que, según su categoría, deberá constar de las siguientes personas:

a) Salas de 3ª categoría: siete personas.
b) Salas de 2ª categoría: diez personas.
c) Salas de 1ª categoría: catorce personas.
d) Salas de categoría especial: veinte personas.

7. Las gratificaciones que las personas jugadoras entreguen serán depositadas en una caja hermética, dotada de ranura, que se situará durante la celebración de las partidas en lugar visible de la mesa.

La custodia de la caja será responsabilidad del propio personal al servicio de la sala.

Finalizado el horario de juego, se contará el contenido de la caja anotando la cuantía en un libro normalizado y diligenciado por la Administración que se llevará al efecto, en el que se expresará la fecha del recuento y la cantidad recaudada, así como el D.N.I. y la firma de la persona que efectúe el recuento. De la veracidad de los datos reflejados, así como de la custodia de los fondos, serán responsables una o varias personas del personal elegidas entre ellos y, en su defecto, la totalidad de la plantilla.

El reparto de las citadas gratificaciones se realizará de acuerdo con los criterios establecidos por el propio personal.

La empresa titular de la sala de bingo podrá acordar temporal o definitivamente la no admisión de gratificaciones, y en este caso se advertirá tal circunstancia mediante anuncios colocados en la sala.

Artículo 101. *Reglas de juego*

1. Antes de iniciarse cada sesión deberá comprobarse el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que deban utilizarse; acto seguido se procederá al recuento de las bolas y a su introducción en el aparato extractor, pudiendo las personas jugadoras que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones.

2. Realizadas las actuaciones referidas en el párrafo anterior, se anunciará la serie o series de cartones puestas a la venta, el número de cartones de esta y el valor facial de cada cartón.

3. A continuación se iniciará la venta de los cartones, los cuales se venderán correlativamente según su número de orden dentro de cada serie, comenzando en cada partida con el número uno de cada serie, si esta se inicia, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, si esta se hubiese efectuado el mismo día o en otro anterior. Los cartones defectuosos se retirarán bien por series completas o aisladamente, reflejándose en este último caso en el libro de actas como cartón no vendido.

4. Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience esta o no por el número uno de dicha serie, fuese insuficiente para atender la demanda de las personas jugadoras, podrán ponerse a la venta para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie que vaya a emplearse con carácter complementario deberá ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie deberá comenzar o bien por el número uno de esta o por el siguiente al último número vendido de la serie anterior.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse dos cartones iguales en la misma partida.

5. La venta de cartones solo podrá realizarse dentro de la sala donde se desarrolle el juego, no pudiendo ninguna persona jugadora retener los cartones correspondientes a la partida anterior, que deberán quedar a disposición del personal empleado de la sala.

6. Los cartones deberán ser abonados en efectivo por las personas que jueguen, quedando prohibida su entrega a cuenta o su pago mediante cheques o cualquier otro medio de pago, salvo lo dispuesto en los párrafos siguientes, así como la práctica de operaciones de concesión de préstamo o crédito.

7. Conforme a las normas que dicte la consellería competente en materia de juego podrá autorizarse cualquier medio de pago electrónico, siempre que el resultado de las operaciones realizadas no suponga una operación de préstamo o crédito entre la empresa titular del establecimiento y la persona usuaria. Asimismo, podrá autorizarse por parte del organismo competente la expedición exclusiva para las salas de bingo de soportes o tarjetas electrónicas de prepago y reintegro, que deberán canjearse dentro de las dependencias de estos establecimientos.

8. Por la compra y tenencia de los cartones las personas jugadoras adquieren el derecho a que se desarrolle la partida de acuerdo con las normas contenidas en el presente reglamento y normas concordantes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución de los importes abonados por los cartones.

9. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado a premios quedará en poder y bajo la custodia del/de la jefe/a de mesa-cajero/a y afecto al pago de estos dentro de la propia sala, de la cual no podrá ser retirado.

10. Finalizada la venta de los cartones, el/la jefe/a de mesa-cajero/a procederá a la recogida de los cartones sobrantes y, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «cartones vendidos ... de la serie ... del número ... al ... y de la serie ...

(de ser el caso), del número ... al ...».

b) El importe de los premios de línea, bingo ordinario y prima.

c) El número máximo de extracciones para obtener el premio de la prima según lo dispuesto en el artículo 224 de este reglamento.

Asimismo, se expondrá en los paneles o pantallas informativas el número de cartones vendidos, los premios de línea, bingo ordinario y prima, y el número máximo de extracciones hasta el que puede obtenerse el premio de la prima.

11. Verificado lo anterior, el/la jefe/a de mesa-cajero/a anunciará el comienzo de la partida y, desde ese momento hasta su finalización, no se permitirá la entrada de nuevas personas jugadoras o visitantes en la sala donde se realice el juego.

12. A partir del anuncio del comienzo de la partida se irán extrayendo sucesivamente las bolas, y sus números se anunciarán a través de los altavoces y se mostrarán por su orden de salida en una pantalla o paneles fácilmente legibles por las personas jugadoras, debiendo efectuarse las extracciones y lecturas de las bolas a un ritmo adecuado para que todas las personas jugadoras puedan seguirlas y anotarlas en sus cartones y disponiéndose lo necesario para que quede constancia, en cada partida y hasta la partida siguiente, del orden de salida de las bolas.

13. Los números de los cartones deberán ser marcados por las personas jugadoras a medida que las correspondientes bolas sean extraídas y anunciadas. La marca deberá efectuarse de manera indeleble mediante el trazado de cualquier símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado, no siendo válidos, a efectos del premio, aquellos cartones cuya marca no permita identificar claramente el número ni aquellos en los que los números impresos hayan sido subrayados o manipulados gráficamente de cualquier forma o se hayan marcado mediante el empleo de lápiz u otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.

14. El juego se interrumpirá cuando algún jugador/a cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido entregará el cartón al/a la Jefe/a de Mesa-Cajero/a, procediendo este/a a su comprobación, mientras, para información de las personas jugadoras, se expone el cartón matriz en el circuito de monitores o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen errores, manipulaciones o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca una persona ganadora; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser positiva su verificación, se dará por finalizada la partida, procediéndose al pago del importe de los premios.

15. Comprobada la existencia de algún cartón premiado, el/la Jefe/a de Mesa-Cajero/a preguntará si existe alguna otra combinación ganadora con las expresiones «¿Alguna línea más?» o «¿Algún bingo más?», según proceda, dejando un plazo de tiempo

prudencial antes de dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso.

16. Finalizada cada partida, los cartones usados deberán ser recogidos y, tras las comprobaciones previas oportunas, destruidos antes de la sesión siguiente. Se exceptúan de tal destrucción los cartones premiados, los cuales se conservarán junto con el acta de la sesión, pudiendo ser destruidos una vez transcurrido el plazo de tres meses, salvo aquellos que correspondan a partidas objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de alguna persona jugadora; en este caso, la destrucción no podrá efectuarse hasta que recaiga resolución firme sobre dicha reclamación.

Tampoco se destruirán los cartones que pudieran constituir medios de prueba de infracción penal o administrativa en el caso de que apareciesen indicios reveladores de haberse cometido dicha infracción durante la partida; en este caso, tales cartones se pondrán, junto con copia del acta de la partida, a disposición de la autoridad competente.

Artículo 102. *Devoluciones*

1. Si durante la celebración de una partida y con anterioridad a la extracción de la primera bola se produjesen errores o averías en los aparatos o instalaciones o cualquier tipo de accidente que impida la continuación del juego, la partida se suspenderá provisionalmente.

Si en el plazo de quince minutos no pudiera resolverse el problema presentado, se procederá a devolver a las personas jugadoras el importe íntegro de los cartones y a la retirada de estos.

2. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual siempre que sea posible garantizar su aleatoriedad, empleándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer. Si no fuese posible garantizar la aleatoriedad de las extracciones o se descubriese cualquier anomalía en el juego de bolas que impidiese el normal desarrollo de la partida, se procederá a devolver a las personas jugadoras el importe íntegro de los cartones, que serán retirados.

3. La retirada de la persona jugadora durante el transcurso de las partidas no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otra persona jugadora.

Artículo 103. *Actas de las partidas*

1. El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta ajustada al modelo normalizado y que se redactará, partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de estas, no pudiendo comenzar la extracción de bolas hasta que no se consignen en las actas los datos respectivos.

2. Las actas se extenderán en libros encuadernados y foliados, que serán diligenciados previamente por el órgano autonómico competente en materia de juego.

Las actas podrán cumplimentarse mediante tratamiento informatizado; en este caso se extenderán en hojas numeradas correlativamente y previamente diligenciadas y se encuadernarán posteriormente.

3. Las actas se encabezarán con la diligencia de apertura de la sesión, en la cual se harán constar los datos identificativos de la sala, la fecha y la hora de apertura, siendo firmada por el/la jefe/a de mesa-cajero/a. A continuación se insertarán por cada partida los siguientes datos: fecha, hora y número de orden de la partida, serie o series de cartones vendidos, valor facial del cartón, cantidad total de cartones vendidos, importe total de la venta, cuantía detraída para los premios de línea, bingo ordinario y prima, cantidad acumulada para el premio de prima y cuantía del premio de prima en juego, número máximo de bolas para la obtención del premio de la prima. La secuencia de números extraídos en cada partida constará impresa en documento independiente que se imprimirá automáticamente por el sistema de control del juego, para cada una de las partidas. También se hará constar en el acta la sustitución del juego de bolas si esta circunstancia se produjese durante el desarrollo de la sesión. Al finalizar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, en la que se expresará la fecha y la hora de este y será firmada por el/la jefe/a de mesa-cajero/a.

CAPÍTULO III

Máquinas recreativas y de azar

Artículo 104. *Definición*

1. El juego con máquinas recreativas o de azar consiste en la introducción en la máquina de un medio de pago, de los permitidos en la normativa de desarrollo, lo que produce su accionamiento automático o permite su accionamiento manual, mecánico o electrónico, iniciándose el juego correspondiente.

2. Son máquinas recreativas o de azar los aparatos de funcionamiento manual o automático que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria de los juegos un tiempo de juego y la posibilidad de la obtención de un premio.

3. Las máquinas recreativas o de azar podrán permitir la participación de una única persona usuaria de los juegos o de varias personas simultáneamente.

Artículo 105. *Clasificación*

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas recreativas o de azar reguladas en esta norma se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas tipo A especial: son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria de los juegos un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero, en especie o en forma de tíckets, fichas, vales o semejantes, con puntos canjeables por objetos o dinero. Los premios se otorgarán conforme a los requisitos y límites especificados en este reglamento.

En todo caso tendrán la consideración de máquinas tipo A especial las máquinas que, bajo la denominación de grúas, cazadores o denominaciones semejantes, otorguen premios en metálico o en especie en los términos indicados.

b) Máquinas tipo B o recreativas con premio programado: son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria de los juegos un tiempo de ocio y, eventualmente, obtener un premio de acuerdo con el programa de juego, con los límites que se establecen en este reglamento.

c) Máquinas tipo B especial: son aquellas máquinas recreativas con premio programado de instalación exclusiva en salones de juego, bingos y casinos, que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria de los juegos un tiempo de ocio y, eventualmente, obtener un premio, conforme a los requisitos y límites que se establecen en este reglamento.

d) Máquinas tipo C o de azar: son aquellas de instalación exclusiva en casinos de juego que, a cambio de un precio de partida, conceden a la persona usuaria de los juegos un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar y dentro de los límites que se establecen en este reglamento. A estos efectos, se entenderá que existe azar cuando las probabilidades de obtención de cualquier símbolo, resultado, combinación o premio no dependan de los resultados de las partidas anteriores o posteriores o de la habilidad de la persona usuaria de los juegos.

CAPÍTULO IV

Rifas

Artículo 106. *Definición*

1. Se entiende por juego de la rifa aquella modalidad que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios previamente determinados entre diversas personas que previamente hayan adquirido papeletas o billetes. El importe de cada papeleta o billete deberá ser el mismo y el importe total de las papeletas o billetes emitidos deberá ser, como mínimo, igual al valor de los bienes o servicios sorteados. Las papeletas o billetes deberán estar numerados correlativamente o diferenciados entre sí de cualquier otra forma. Los premios no podrán consistir en dinero en metálico ni podrán ser sustituidos por dinero.

Cuando los números premiados de las rifas se hagan coincidir con los números correspondientes a sorteos de la ONCE o de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del

Estado, el número de papeletas o billetes deberá ser como mínimo igual al de una serie de las fijadas en dichos sorteos.

2. El número premiado podrá ser el que resulte de un sorteo específico realizado de forma pública y transparente o el que coincida con el que resulte de otro sorteo autorizado por la Administración autonómica o estatal.

Artículo 107. *Procedimiento de autorización*

1. La realización de una rifa está sujeta a autorización administrativa, salvo lo dispuesto en el artículo 26.7 de la Ley 3/2023, de 4 de julio. La solicitud deberá dirigirse al órgano autonómico competente en materia de juego con una antelación mínima de 30 días a la fecha de inicio de la venta o distribución de las papeletas o billetes. En la solicitud deberán constar los siguientes datos:

a) Identificación de la persona física o jurídica que presenta la solicitud, con indicación del sexo de la persona física o del representante de la persona jurídica.

b) Fecha y hora de realización del sorteo.

c) Número y características de las papeletas o billetes, con indicación del importe unitario.

d) Ámbito territorial que abarca.

e) Relación detallada de los premios que se otorgarán, con expresión de su valor y de la forma de adjudicación a las personas ganadoras, así como del lugar donde se encuentren los bienes muebles. Si se trata de bienes inmuebles se indicará la situación de la finca, sus límites, extensión, cargas y datos registrales, así como la forma de entrega del premio y cualquier tipo de gasto que deba satisfacer la persona ganadora. En el supuesto de que los premios consistan en viajes deberán especificarse los servicios que se incluyen. Igualmente, si los premios consisten en vehículos, deberá indicarse a quién corresponde el pago del impuesto especial sobre determinados medios de transporte o cualquier otro tributo que resulte aplicable.

f) Lugar donde se va a realizar el sorteo.

g) Destino de los beneficios obtenidos por la realización de la rifa.

h) Relación detallada de las personas designadas para vender las papeletas o billetes, con indicación del sexo de cada una de ellas.

2. Con la solicitud de autorización deberá acompañarse la siguiente documentación:

a) Acreditación de la representación en el caso de que se actúe por medio de representante.

b) Bases a las que deberá ajustarse la realización de la rifa.

c) Copia de la documentación que acredite la titularidad por parte de la persona organizadora de los premios que se van a sortear o documento acreditativo de la constitución de garantía por la cuantía de su valor.

d) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. Presentada la solicitud y la documentación señalada, el órgano autonómico competente en materia de juego dictará y notificará resolución de autorización o denegación en el plazo máximo de 15 días desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para resolver.

4. Si en el plazo indicado no se hubiese dictado y notificado la correspondiente resolución, la persona física o jurídica interesada podrá considerarla desestimada.

5. El sorteo de la rifa nunca podrá quedar desierto. Las bases deberán contener los sucesivos trámites que deban realizarse para dar cumplimiento a esta previsión, como sucesivos sorteos hasta la aparición de una persona ganadora o sistemas semejantes.

6. Finalizado el sorteo, la persona organizadora deberá remitir al órgano autonómico competente en materia de juego los datos identificativos de la persona ganadora de la rifa.

CAPÍTULO V

Tómbolas

Artículo 108. *Definición*

1. El juego de la tómbola consiste en la adquisición por un precio cierto de un sobre o papeleta que deberá contener ocultos números, símbolos o textos que determinen la obtención del premio, en el caso de premio instantáneo, o que determinen la obtención de puntos, cuando la obtención del premio se produzca por la suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

2. El premio del juego de la tómbola deberá ser uno o varios objetos y en ningún caso una cantidad en metálico. El premio no podrá sustituirse por dinero.

Artículo 109. *Procedimiento de autorización*

1. La realización de una tómbola está sujeta a autorización administrativa. La solicitud deberá dirigirse al órgano autonómico competente en materia de juego con una antelación mínima de 30 días a la fecha de realización de dicho juego. En la solicitud deberán constar los siguientes datos:

a) Identificación de la persona física o jurídica que presenta la solicitud con indicación del sexo de la persona física o del representante de la persona jurídica.

b) Fecha de realización del juego.

c) Número y características de los sobres o papeletas con indicación del precio unitario.

d) Ámbito territorial que abarca.

e) Relación detallada de los premios que se otorgarán, con expresión de su valor y de la forma de adjudicación a las personas ganadoras, así como del lugar donde se encuentren los bienes muebles. En el supuesto de que los premios consistan en viajes deberán especificarse los servicios que se incluyen. Igualmente, si los premios consisten en vehículos, deberá indicarse a quién corresponde el pago del impuesto especial sobre determinados medios de transporte o cualquier otro tipo de tributo que resulte aplicable.

f) Lugar donde se va a realizar la tómbola.

g) Destino de los beneficios obtenidos por la realización del juego de la tómbola.

h) Relación detallada de las personas designadas para vender las papeletas o sobres con indicación del sexo de cada una de ellas.

2. Con la solicitud de autorización deberá acompañarse la siguiente documentación:

a) Acreditación de la representación en el caso de que se actúe por medio de representante.

b) Bases a las que deberá ajustarse la realización del juego de la tómbola.

c) Copia de la documentación que acredite la titularidad por parte de la persona organizadora de los premios que se van a sortear o documento acreditativo de la constitución de garantía por la cuantía de su valor.

d) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. Presentada la solicitud y la documentación señalada, el órgano autonómico competente en materia de juego dictará y notificará resolución de autorización o denegación en el plazo máximo de 15 días desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para resolver.

4. Si en el plazo indicado no se hubiese dictado y notificado la resolución, la persona física o jurídica interesada podrá considerarla desestimada.

5. En los supuestos del juego de la tómbola organizado por colectivos de feriantes con ocasión de fiestas y verbenas populares, estos podrán presentar una única solicitud en la que especifiquen las fechas y los lugares en los que tendrá lugar dicha actividad a lo

largo del año y demás extremos previstos en el número 1, acompañando la documentación del número 2. En este caso se dictará una única resolución de autorización que abarcará todas las tómbolas incluidas en la solicitud y realizadas por la persona solicitante durante el año. La solicitud deberá presentarse con una antelación de 7 días al inicio de la primera fiesta o verbena popular en la que se pretenda celebrar la tómbola sujeta a autorización y la resolución se dictará y notificará en el plazo de 3 días posteriores a la entrada de la solicitud en el registro del órgano competente para resolver.

CAPÍTULO VI
Juego de Apuestas
Xogo de apostasapostas

Artículo 110. *Definición*

1. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las personas que intervienen en ella.

2. Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora; se entenderán comprendidas dentro de esta categoría las carreras de galgos y, en general, aquellas en las que participen animales.

Artículo 111. *Elementos materiales*

Las máquinas de apuestas son aquellas destinadas específicamente a la formalización de este tipo de juego.

Pueden ser de dos tipos:

a) Terminales de expedición, que son aquellos manipulados por una persona operadora de la empresa o del establecimiento en el que se encuentren instalados.

b) Máquinas auxiliares de apuestas, que son aquellas operadas directamente por las personas usuarias de los juegos.

Artículo 112. *Tipos de apuestas*

1. Atendiendo a la distribución de los ingresos obtenidos por las apuestas efectuadas o cantidades apostadas, las apuestas pueden ser de contrapartida, mutuas o cruzadas:

a) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el/la usuario/a apuesta contra una empresa autorizada, y el premio que obtendrá el/la apostante que haya acertado los resultados del acontecimiento al que se refiere su apuesta será el resultante de

multiplicar el importe apostado por el coeficiente o momio de la apuesta establecido por la empresa autorizada.

b) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre aquellos apostantes que hayan acertado el resultado al que se refiere la apuesta.

c) Apuesta cruzada es aquella en la que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo la comisión o corretaje autorizados que le correspondan.

En las apuestas cruzadas los/as usuarios/as efectúan propuestas de apuesta, consistentes en pronósticos sobre el resultado de acontecimientos pendientes de celebración, las cuales se publicitan por el sistema a fin de que, eventualmente, puedan ser aceptadas por otros/as usuarios/as de este.

2. Considerando su contenido, las apuestas pueden ser simples y combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o varios acontecimientos.

3. Según el lugar donde se formalicen, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde acontecen o se celebran los acontecimientos que son objeto de apuesta.

b) Apuesta externa es aquella que se realiza fuera del recinto o lugar donde acontecen o se celebran los acontecimientos que son objeto de apuesta.

También tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, aunque se celebren en aquel otros acontecimientos que sean, a su vez, objeto de apuesta, así como la formalizada en la modalidad de juego remoto.

4. Según el medio de formalización de las apuestas, estas pueden ser presenciales o no presenciales o en modo remoto:

a) Apuestas presenciales son las formalizadas con la presencia física de la persona usuaria a través de terminales de expedición o máquinas auxiliares de apuestas situadas en los establecimientos autorizados.

b) Apuestas no presenciales o en modo remoto son las que se formalizan fuera de los establecimientos autorizados, a través de medios electrónicos, en formato virtual, mediante medios interactivos y canales telemáticos.

Artículo 113. *Modalidades de las apuestas hípicas*

1. Las apuestas hípicas solo pueden realizarse fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, con independencia del lugar en que este se sitúe.

2. Según el objeto de las apuestas, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que proponga la persona solicitante y autorice el órgano autonómico competente en materia de juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Esta admite dos variantes: a ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que se atribuya el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, al menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que se atribuya, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1. El primero o el segundo lugar, cuando el número de participantes en la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2. El primero, el segundo y el tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en carreras en las que participen cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y estos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúna seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en las que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina tripla, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntupla.

Si el pronóstico selecciona seis caballos agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina tripla gemela.

Se denomina quíntupla especial la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntupla especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y del segundo de cualquiera de ellas, o, lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

Artículo 114. *Reglas básicas de las apuestas*

1. Las apuestas podrán formalizarse mediante máquinas de apuestas o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

Son máquinas de apuestas aquellas destinadas específicamente a la formalización de este tipo de actividad y pueden ser de dos tipos: terminales de expedición, que son aquellos manipulados por una persona operadora de la empresa o del establecimiento en los que se encuentren instalados, o máquinas auxiliares de apuestas, que son aquellas operadas directamente por el público.

Conforme a lo que se disponga en su regulación específica, podrá autorizarse la comercialización y explotación de las apuestas a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia. El ejercicio de dichas actividades requerirá la correspondiente autorización del órgano autonómico competente en materia de juego y apuestas, el cual queda facultado para dictar cuantas disposiciones sean necesarias al respecto.

2. Se entenderá válidamente formalizada una apuesta cuando la persona apostante reciba el boleto o resguardo acreditativo de esta. El boleto o resguardo es el comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada y a su validación y sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

Artículo 115. *Reglas específicas de las apuestas hípicas*

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las cuales se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezcan.

Sección 1ª Práctica de las apuestas

Artículo 116. *Formalización de las apuestas*

1. Las apuestas podrán formalizarse en modalidad presencial o no presencial.

2. Las empresas podrán ofrecer a los/as usuarios/as la posibilidad de formalizar las apuestas mediante el empleo de la firma electrónica o, en su caso, otros medios análogos que sirvan para acreditar la identidad personal del/de la usuario/a, de conformidad con lo establecido en la normativa sectorial de aplicación.

Artículo 117. *Realización de las apuestas en modalidad presencial*

1. Para su realización las apuestas deberán formalizarse válidamente, lo que podrá hacerse a través de los servicios ofrecidos en los mostradores o ventanillas de los establecimientos autorizados dotados de terminales de expedición o directamente por el/la usuario/a mediante la utilización de máquinas auxiliares de apuestas.

2. Las apuestas se formalizarán válidamente mientras se encuentren operativas las máquinas de apuestas y se entenderá que una apuesta ha sido formalizada válidamente cuando el/la apostante reciba el boleto o resguardo acreditativo.

3. En el caso de apuestas mutuas, la formalización de las apuestas deberá producirse en todo caso antes del comienzo de los acontecimientos o eventos objeto de aquellas, debiendo bloquearse automáticamente en las máquinas de apuestas la posibilidad de validación de nuevas apuestas sobre los mismos en el momento señalado por la empresa autorizada para el cierre.

4. Tratándose de apuestas de contrapartida o cruzadas, las máquinas de apuestas deberán bloquear la posibilidad de validar apuestas antes de la finalización del acontecimiento o evento objeto de apuesta.

Artículo 118. *Realización de apuestas en modalidad no presencial o remota*

1. Conforme a lo que se disponga en su regulación específica, el órgano autonómico competente en materia de juego podrá autorizar la comercialización y explotación de

las apuestas a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

2. El procedimiento para la formalización de apuestas en modalidad remota deberá desarrollarse en condiciones de máxima seguridad para el/la usuario/a que, entre otras cuestiones, garanticen la autenticidad del/de la receptor/a, la confidencialidad y la integridad en las comunicaciones.

3. La recogida de datos personales de los/as usuarios/as, el tratamiento de la información y su utilización posterior deberán ajustarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

4. En todo caso, la explotación de apuestas en modalidad no presencial se ajustará a su regulación específica, a las disposiciones de este reglamento, a la normativa que lo desarrolle y, en su caso, a la ordenación del juego electrónico practicado remotamente a través de medios o sistemas interactivos, telemáticos o de comunicación a distancia.

Artículo 119. *Límites cuantitativos de las apuestas*

1. La unidad máxima de apuesta será de 100 € para las apuestas mutuas y de contrapartida y de 600 € para las cruzadas. En los locales de hostelería el importe máximo de la apuesta será en todo caso de 20 €.

2. No obstante, se faculta a la persona titular de la consellería competente en materia de juego para modificar los límites previstos en el párrafo anterior.

Artículo 120. *Aplazamiento, suspensión o anulación de los acontecimientos objeto de las apuestas*

1. La empresa deberá regular en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones que regirán las apuestas formalizadas en el supuesto de que la celebración de uno o más de los acontecimientos sobre cuyos resultados se hubiesen formalizado aquellas resulte aplazada, suspendida o anulada.

2. En todo caso, los resultados del acontecimiento se considerarán nulos si el aplazamiento o la suspensión superan el período máximo que en las citadas normas de organización y funcionamiento se hubiese establecido a efectos de la validez de los resultados producidos en él. Asimismo, cuando un acontecimiento sea anulado, los resultados de este se considerarán también nulos.

3. Las empresas autorizadas deberán recoger en dichas normas de organización y funcionamiento el modo de proceder en caso de que no se celebre o se anule alguno de los eventos previstos cuando se hubiese formalizado una apuesta combinada o múltiple. En todo caso, para el cálculo del coeficiente o momio resultante en una apuesta combinada o múltiple de contrapartida en la que se hubiesen incluido pronósticos anulados, se aplicará el coeficiente uno a cada uno de los pronósticos anulados.

Artículo 121. *Devolución del importe de las apuestas anuladas*

1. Si, por cualquier circunstancia, una apuesta fuese anulada, la empresa autorizada devolverá a las personas usuarias el importe íntegro de la apuesta, una vez que se tenga constancia de dicha anulación, sin perjuicio de las responsabilidades que resultasen exigibles en el caso de que la anulación fuese debida a causas imputables a la citada empresa autorizada. Las devoluciones de estos importes se realizarán en los términos establecidos para el abono de premios en el artículo 125.

2. En el caso de las apuestas múltiples o combinadas, la empresa autorizada informará previamente a las personas usuarias sobre la forma de proceder para el caso de que uno o varios de los resultados de los acontecimientos sobre los cuales se formalizó la apuesta resulten anulados.

Sección 2ª. Resultados y premios

Artículo 122. *Validez de los resultados*

1. Sin perjuicio de los requisitos generales del sistema previstos en el apartado primero del artículo 304 de este reglamento, la empresa autorizada deberá establecer igualmente en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas las condiciones en las que se considerará válido el resultado de los acontecimientos objeto de estas, así como las reglas aplicables en el supuesto de que un resultado dado por válido en un primer momento sea modificado posteriormente.

2. Corresponderá a la empresa autorizada dar publicidad de los resultados válidos en los locales y espacios de apuestas y a través de los medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia empleados para la realización de las apuestas.

Artículo 123. *Apuestas premiadas*

Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en ella coincidan con el resultado considerado válido, según las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecidas por la empresa autorizada.

Artículo 124. *Reparto de premios*

1. En las apuestas mutuas, el fondo repartible no será inferior al 65 por 100 del fondo inicial y regirán para el reparto las siguientes reglas:

a) El dividendo por apuesta unitaria será la cantidad resultante de dividir el fondo destinado a premios entre el número de apuestas unitarias acertadas. En las divisiones que se realicen para determinar cualquier premio por apuesta unitaria se calculará el cociente entero con dos decimales, debiendo llevarse a cabo las operaciones de redondeo, en su caso, por exceso o por defecto, según corresponda.

b) En caso de no haber acertantes en una apuesta mutua sobre un determinado acontecimiento, el fondo destinado a premios se acumulará a un fondo de idéntica naturaleza de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano autonómico competente en materia de juego.

2. En las apuestas de contrapartida, el premio por apuesta se obtendrá multiplicando el coeficiente validado previamente por la empresa autorizada por el importe apostado, sin perjuicio de que:

a) Cuando los resultados del acontecimiento o acontecimientos sobre los cuales se hubiesen realizado los pronósticos de una apuesta permitan considerar acertantes dos o más pronósticos distintos y, como consecuencia de ello, resulten premiadas las apuestas formalizadas sobre cada uno de ellos, el coeficiente o momio de la apuesta podrá ser modificado siguiendo las reglas que al efecto hayan sido establecidas por la empresa autorizada en sus normas de organización y funcionamiento.

b) Cuando uno o más de los pronósticos de una apuesta resulten anulados, el coeficiente o momio aplicable para la determinación del premio obtenido se calculará conforme a lo establecido en el número 3 del artículo 120.

3. En las apuestas cruzadas, el premio consistirá en la cantidad apostada por cada jugador/a previa detracción de la comisión sobre las apuestas ganadoras que, en su caso, la empresa comercializadora y explotadora tenga autorizada, la cual no podrá exceder del 5 por ciento del importe de dichas apuestas.

Artículo 125. *Pago de apuestas premiadas*

1. El tiempo necesario para la realización de las operaciones de reparto de premios no excederá de veinticuatro horas computadas a partir de la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de apuesta.

2. El abono de las apuestas premiadas se realizará mediante el empleo de medios legales de pago, en la forma establecida en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas de la empresa de apuestas autorizada.

3. Sin perjuicio de lo anterior, el cobro de los premios deberá realizarse sin coste alguno para el/la usuario/a en las tiendas de apuestas, así como en otros lugares que la empresa autorizada pueda disponer, previa presentación del correspondiente boleto o resguardo una vez finalizadas las operaciones de reparto de premios, sin perjuicio de que eventualmente puedan ofrecerse al/a la jugador/a alternativas de cobro sujetas al pago de comisiones o gastos de gestión que serán de libre aceptación por este.

4. Las empresas autorizadas comunicarán al órgano competente de la Administración tributaria de la Comunidad Autónoma de Galicia, en los plazos y forma que determine la consellería competente en materia de hacienda mediante orden, la relación de los

premios cuyo importe sea igual o superior a la cifra determinada en dicha orden, consignando, además, la identidad (nombre, apellidos y número de identificación fiscal) de aquellos/as jugadores/as que hubiesen percibido dichos premios, los cuales serán, asimismo, advertidos de esta circunstancia.

Artículo 126. *Caducidad del derecho al cobro de premios*

El derecho al cobro de los premios no caducará antes de los tres meses desde la fecha de su puesta a disposición del/de la usuario/a conforme a lo establecido en el artículo anterior.

Artículo 127. *Depósito y custodia de los boletos*

1. Los boletos premiados, una vez satisfecho el importe de los premios a través de cualquier punto de venta, quedarán invalidados.

2. La empresa autorizada conservará los boletos premiados a disposición de los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de Galicia competentes en materia de juego y apuestas y de hacienda, para su comprobación, resolución de incidencias y cotejo con los datos que consten en las declaraciones tributarias, durante el período de prescripción determinado por la normativa tributaria de los tributos que gravan dichas actividades y sus premios.

CAPÍTULO VII

Terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado

Artículo 128. *Definición*

Tienen la consideración de terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado aquellos a los que hace referencia el artículo 9.1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Estos equipos que permiten la participación en los juegos de ámbito estatal no reservado necesitarán autorización autonómica para su instalación en los establecimientos de juego.

Artículo 129. *Procedimiento de autorización*

El procedimiento para la autorización de su instalación y uso en los establecimientos de juego del ámbito territorial autonómico se regirá por las normas previstas en el título IX de este reglamento.

XUNTA DE GALICIA

TÍTULO II

Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia

Artículo 130. *Definición*

De conformidad con el artículo 6.1 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia es aquel registro de titularidad pública en el que constan inscritas aquellas personas físicas que lo soliciten, con el fin de hacer efectivo el derecho de la ciudadanía a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego, así como aquellas personas físicas que, por resolución judicial, tengan limitado el acceso a las actividades de juego o personas con discapacidad que, por resolución judicial, estén sujetas a medidas de apoyo que afecten a su libre participación en los juegos y apuestas.

Artículo 131. Datos de la inscripción

1. Los datos que, como mínimo, deben constar en el Registro son los siguientes:

a) Nombre, apellidos, sexo y fecha de nacimiento de la persona inscrita.
b) Domicilio.
c) Número del documento nacional de identidad o documento identificativo equivalente.
d) Fecha de presentación de la solicitud de inscripción.
e) Fecha de la inscripción en el Registro.
f) Vigencia de la inscripción.

2. En aquellos casos en los que la inscripción haya sido realizada a instancia de un tercero en los casos previstos en la Ley 3/2023, de 4 de julio, deberá constar además en el Registro su nombre, apellidos, domicilio y DNI o equivalente. Asimismo, constará la legitimación del tercero para solicitar la inscripción y, en su caso, la resolución judicial firme, fecha de la misma y órgano judicial que hubiera dictado la resolución.

3. En aquellos casos en los que la inscripción sea ordenada por resolución judicial, deberán constar además en el Registro los datos que permitan la identificación de la resolución judicial, su fecha y el órgano judicial que la hubiera dictado.

TÍTULO III

Régimen de publicidad, promoción y patrocinio del juego

Artículo 132. *Principios generales y régimen jurídico*

1. Las actividades de publicidad, promoción y patrocinio del juego se ajustarán a los siguientes principios:

a) Principio de veracidad, conforme al cual las actividades deberán ser veraces; no inducir a error a las personas destinatarias ni omitir o silenciar datos sustanciales o hechos relevantes de la actividad en cuestión.

b) Principio de identificación, conforme al cual deberán ser fácilmente identificables y reconocibles como tales, sin que puedan confundirse con acciones de oferta de los juegos a las personas usuarias.

c) Principio de juego informado, conforme al cual deberá advertirse a las personas usuarias, de forma clara y visible, de los riesgos derivados del juego, evitando presentarlo como solución a problemas económicos, fuente de ingresos o como una forma de obtener el éxito social.

d) Principio de responsabilidad social, conforme al cual los mensajes de carácter promocional se dirigirán a todas las personas sin discriminación alguna por razón de género, religión, raza o cualquier otro motivo que pueda menoscabar los derechos individuales.

e) Principio de protección de las personas menores de edad, de conformidad con el cual las actividades publicitarias no podrán dirigirse directa o indirectamente a las personas menores de edad, ni podrán destinarse a la incitación al juego de este colectivo. Asimismo, deberán respetarse todas las previsiones establecidas en la normativa de protección de menores.

2. En todo caso, las actividades de publicidad, promoción y patrocinio del juego estarán sujetas a lo establecido en la Ley 3/2023, de 4 de julio, en este reglamento, así como en la legislación general en materia de publicidad.

Artículo 133. *Prohibiciones*

1. Se prohíbe la publicidad o promoción del juego y de sus locales en los siguientes casos:

a) Cuando contenga mensajes directos de incitación a la práctica del juego.

b) Cuando se lleve a cabo en centros y dependencias de la Administración pública gallega, centros y servicios sanitarios y sociosanitarios, centros de enseñanza y establecimientos deportivos, públicos o privados.

c) Cuando se desarrolle en centros y espectáculos destinados mayoritariamente a las personas menores de edad.

d) Cuando reproduzca, mediante vídeos o sonidos, a personas practicando algún juego o participando de forma directa o indirecta en el mismo, exceptuando imágenes y salvo que se trate de la retransmisión de un torneo autorizado, en cuyo caso deberá ajustarse a los horarios que establece el presente reglamento para la publicidad en radio y televisión.

e) Cuando implique la entrega de artículos o regalos promocionales al margen de lo establecido en este reglamento.

f) Cuando consista o implique operaciones de préstamo o anticipos de dinero a las personas usuarias de los juegos.

g) Cuando contenga mensajes racistas, sexistas, pornográficos, haga apología de la violencia, fomente comportamientos compulsivos o cualquier trato discriminatorio o contrario a los derechos fundamentales de la persona.

h) Cuando sugiera que las personas menores de edad pueden jugar.

i) Cuando utilice, incluya o vaya dirigida a personas menores de edad.

2. Se prohíben las actividades de patrocinio del juego y de sus locales en los siguientes casos:

a) Cuando consistan en la utilización del nombre, marca o denominación comercial de una empresa de juego para identificar una instalación deportiva o cualquier centro de entretenimiento.

b) Cuando impliquen sustituir o añadir al nombre de un equipo o competición deportiva o de cualquier otra entidad ajena al sector de los juegos de azar y las apuestas el nombre o la denominación comercial de una empresa de juego.

c) Cuando se lleven a cabo en camisetas o equipaciones deportivas.

d) Cuando se trate de cualquier forma de patrocinio de actividades deportivas o culturales en las que participen mayoritariamente personas menores de edad.

Artículo 134. *Requisitos de la actividad publicitaria*

1. En toda actividad publicitaria del juego deberá constar con claridad y de forma legible, mediante textos o imágenes, según el soporte utilizado, que el juego está prohibido a las personas menores de edad y que su práctica puede generar adicción. Asimismo, dichas actividades deberán incluir logotipos alusivos a la prohibición del juego a las personas menores de edad y a la práctica del juego responsable y seguro.

2. Las actividades publicitarias o promocionales que se desarrollen en el interior de los establecimientos de juego no podrán interrumpir el desarrollo del juego.

Artículo 135. *Publicidad y promoción en el interior de los establecimientos de juego*

1. En el interior de los establecimientos de juego de cada una de las empresas inscritas en los correspondientes registros de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia podrán realizarse, previa comunicación al órgano autonómico competente en materia

de juego, cualesquiera actividades publicitarias de empresas y establecimientos de juego, servicios complementarios y actividades, juegos y premios, siempre que se respeten los principios y prohibiciones establecidos en este reglamento.

2. En el interior de los establecimientos de juego podrán entregarse consumiciones de escasa cuantía con carácter promocional. No podrán entregarse artículos promocionales que puedan ser extraídos de los propios establecimientos de juego.

3. En el interior de los establecimientos de juego podrán realizarse combinaciones aleatorias con carácter promocional únicamente para las personas usuarias de los propios establecimientos de juego. Su realización quedará sometida a las normas generales de derecho mercantil y civil que les puedan resultar de aplicación.

4. Queda prohibido cualquier otro tipo de promoción que implique conceder bonificaciones, partidas gratuitas o elementos que puedan canjearse por dinero a las personas usuarias de los juegos.

5. Queda prohibido cualquier tipo de publicidad y promoción del juego en los locales de hostelería y de ocio y entretenimiento.

Artículo 136. *Publicidad en los medios de comunicación audiovisuales y radiofónicos*

1. De acuerdo con el artículo 5.6 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, queda prohibida la publicidad del juego no presencial a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos y de cualquier modalidad de juego presencial, de competencia autonómica, en la Radio y en la Televisión públicas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. De acuerdo con el artículo 5.2 in fine de la Ley 3/2023, de 4 de julio, queda prohibida la publicidad del juego efectuada en la Radio o en la Televisión cuyo ámbito de cobertura no sobrepase el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia durante el programa y en los inmediatamente anteriores o posteriores a los programas dirigidos específica y primordialmente al público infantil.

3. Queda prohibida la publicidad del juego en los cines instalados en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

4. El resto de publicidad en los medios de comunicación audiovisuales o radiofónicos estará sujeta a previa autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, pudiendo emitirse únicamente en la franja horaria de las 00:00 h a las 6:00 h.

Artículo 137. *Publicidad en prensa, revistas y suplementos*

1. Podrán realizarse actividades de publicidad de juego en la prensa escrita o digital y revistas especializadas en materia de juego, previa autorización del órgano autonómico competente en materia de juego y siempre que no se incorporen en las secciones correspondientes a cultura, ocio y deportes.

2. El tamaño máximo de la inserción en medios escritos no podrá superar el treinta por ciento de la superficie de la página donde se incluya el anuncio correspondiente.

Artículo 138. *Publicidad estática*

1. Queda prohibida la publicidad estática en la vía pública, en fachadas o en los medios de transporte.

2. Se entiende por publicidad estática la que se lleva a cabo mediante vallas, marquesinas, carteles, monitores o pantallas o cualquier tipo de mobiliario urbano, así como la que se fije sobre elementos móviles y medios de transporte, sean colectivos o particulares. A estos efectos, no se considerará publicidad la rotulación de los vehículos propios de las empresas de juego siempre que consten únicamente rotulados los datos identificativos de la correspondiente empresa.

Artículo 139. *Folletos de distribución masiva*

1. Se prohíbe la distribución de folletos informativos o publicitarios de las actividades de juego y de los establecimientos de juego en la vía pública.

2. Se prohíbe la utilización de medios de distribución masiva de publicidad tales como buzoneo, correo electrónico o redes sociales, salvo que, en este último caso, la persona receptora sea mayor de edad y consienta expresamente a través del servicio de admisión al establecimiento de juego o en el formulario de registro de la correspondiente página web.

Artículo 140. *Publicidad en las páginas web*

1. En las páginas web de las empresas inscritas en los correspondientes registros de juego podrá efectuarse, previa autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, cualquier actividad publicitaria de empresas y establecimientos de juego, servicios complementarios y actividades, juegos y premios, siempre que se respeten los principios y prohibiciones establecidos en este reglamento.

2. Las páginas web propias de las empresas de juego no podrán insertar vínculos que redirijan a páginas de entidades bancarias o, en general, a páginas de entidades que puedan ofrecer servicios de crédito a las personas jugadoras.

3. Las páginas redirigidas desde o hacia páginas web de juego únicamente podrán tener carácter de información comercial relativa a las actividades de juego.

Artículo 141. *Exhibiciones comerciales de elementos de juego*

1. Podrán realizarse exhibiciones comerciales de elementos de juego destinadas exclusivamente a profesionales del juego, o en eventos de turismo, ocio o espectáculos

en los que no participen personas menores de edad, quedando prohibida, en todo caso, la práctica de juegos o apuestas con dinero.

2. Las exhibiciones comerciales deberán ser comunicadas al órgano competente con una antelación de al menos 7 días naturales a la fecha de su celebración. En dicha comunicación constará con claridad el lugar y la fecha en que tendrá lugar la exhibición y el evento en el que se producirá. También se acompañará de una memoria explicativa y detallada de la exhibición comercial que se pretende realizar.

Artículo 142. *Procedimiento de autorización de la actividad publicitaria, promocional o de patrocinio*

1. El procedimiento de autorización de toda actividad publicitaria, de promoción o de patrocinio requerirá la presentación de solicitud previa dirigida al órgano autonómico competente en materia de juego con una antelación mínima de 30 días hábiles al inicio de la correspondiente actividad.

2. Junto con la solicitud deberá aportarse la siguiente documentación:

a) Datos identificativos del anunciante, de la agencia de publicidad y de la agencia de medios y, en su caso, de la empresa patrocinadora.
b) Medio de difusión, soporte y formato en los que aparecerá la publicidad, la promoción o el patrocinio que se pretenda realizar.
c) Ámbito territorial de difusión.
d) Características de las actividades y servicios cuya publicidad, promoción o patrocinio se pretenda.
e) Fechas de inicio y, en su caso, de finalización de la campaña.
f) Proyecto de la actividad publicitaria, promocional o de patrocinio que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos, imágenes, cuñas radiofónicas o filmaciones que, en todo caso, deberán incluir las creatividades propuestas.
g) Cuanta documentación complementaria considere oportuna el anunciante para presentar de forma adecuada su proyecto publicitario.

3. El órgano autonómico superior competente en materia de juego dictará resolución en el plazo máximo de un mes. Transcurrido dicho plazo sin que se haya notificado la resolución, esta deberá entenderse desestimada por silencio administrativo.

TÍTULO IV

Comisión de Juegos de Galicia

Artículo 143. *Naturaleza jurídica y adscripción*

1. De conformidad con el artículo 20.1 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, la Comisión de Juego de Galicia es el órgano consultivo de estudio, coordinación y asesoramiento

sobre actividades relacionadas con la práctica de los juegos en el territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. De conformidad con el artículo 20.2 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, la Comisión de Juego de Galicia es un órgano de la Administración general de la Comunidad Autónoma de Galicia adscrito a la consellería competente en materia de juego.

Artículo 144. *Funciones*

1. La Comisión de Juego de Galicia tendrá las siguientes funciones:

a) La emisión de informes facultativos y no vinculantes en aquellas materias relacionadas con las actividades reguladas en la Ley 3/2023, de 4 de julio, que sean competencia del Consello de la Xunta de Galicia.

b) La emisión de informes facultativos y no vinculantes que le sean solicitados por el Consello de la Xunta, la persona titular de la consellería competente en materia de juego o cualquier órgano superior o directivo de la Administración general de la Comunidad Autónoma de Galicia respecto de aquellas materias relacionadas con las actividades que se regulan en la Ley 3/2023, de 4 de julio.

2. Los datos recogidos en dichos informes, siempre que sea posible, estarán desagregados por sexos.

Artículo 145. *Composición*

1. La Comisión de Juego de Galicia estará compuesta por una presidencia, una vicepresidencia y diecisiete vocalías.

2. La presidencia corresponderá a la persona titular de la consellería competente en materia de juego.

3. La vicepresidencia corresponderá a la persona titular del órgano autonómico competente en materia de juego.

4. Las vocalías estarán formadas por:

a) Ocho vocales en representación de la Administración autonómica o de sus entidades instrumentales, cuyas personas titulares deberán tener rango de dirección general o equivalente de los centros directivos competentes en las materias siguientes:

1.ª educación,
2.ª sanidad,
3.ª familia e infancia,
4.ª juventud,
5.ª deportes,
6.ª hacienda,

7.ª igualdad y
8.ª comercio y consumo.

Las personas titulares de las vocalías podrán delegar la vocalía en una persona funcionaria que ocupe un puesto de nivel mínimo de jefatura de servicio adscrito a la respectiva dirección general u órgano equivalente del que sean titulares.

En caso de ausencia o enfermedad y, en general, cuando concurra alguna causa justificada, las personas titulares de las vocalías serán sustituidas por aquellas designadas por la persona titular del órgano superior del que dependa la persona titular de la vocalía.

b) Nueve vocales en representación de los siguientes sectores:

1.º Una persona en representación de cada uno de los sectores de juego de los casinos, bingos, máquinas recreativas y apuestas.

2.º Una persona en representación de la Federación Gallega de Municipios y Provincias.

3.º Una persona en representación del sector de la hostelería de Galicia.

4.º Una persona en representación de las asociaciones que tratan los problemas de adicción al juego.

5.º Una persona en representación de las asociaciones gallegas de madres y padres.

6.º Una persona en representación de las personas consumidoras y usuarias.

En caso de ausencia o enfermedad y, en general, cuando concurra alguna causa justificada, las personas titulares de las vocalías serán sustituidas por aquellas designadas por la entidad a la que representan.

5. La secretaría será ejercida por una persona funcionaria al servicio de la Administración general de la Comunidad Autónoma que ocupe un puesto de trabajo con nivel mínimo de jefatura de servicio, que será nombrada por la persona titular de la consellería competente en materia de juego y que actuará con voz y sin voto.

6. La composición y organización de esta comisión se regirá por el principio de paridad y tratará de garantizar una representación proporcionada entre hombres y mujeres.

Artículo 146. *Nombramiento de las personas integrantes de la Comisión*

Las personas titulares de las vocalías serán nombradas por la persona titular de la consellería competente en materia de juego:

a) A propuesta de la Secretaría General de la Presidencia en el ámbito de la Presidencia de la Xunta de Galicia, para las vocalías en representación de los órganos superiores dependientes de la Presidencia de la Xunta de Galicia.

b) A propuesta de las diferentes consellerías, para las demás vocalías en representación de la Administración autonómica.

c) A propuesta de la Federación Gallega de Municipios y Provincias respecto de su vocalía.

d) A propuesta del órgano autonómico competente en materia de juego para el resto de las vocalías, teniendo en cuenta la representatividad que ostenten dentro del sector concreto y la importancia de la actividad que realizan en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 147. *Duración del mandato y causas de cese*

1. Las personas que ostenten la condición de integrante de la Comisión por razón de su cargo perderán dicha condición cuando cesen en el cargo.

2. El resto de las personas integrantes cesarán por las siguientes causas:

a) Por la finalización de su mandato, que tendrá una duración de cinco años, pudiendo ser renovado por idénticos períodos de tiempo. Una vez finalizado su mandato, permanecerán en el desempeño de sus funciones hasta el nombramiento de las nuevas personas integrantes.

b) Incapacidad permanente, física o mental, que inhabilite para el ejercicio de las funciones inherentes a la condición de integrante del órgano colegiado o fallecimiento.

c) Pérdida de las condiciones que determinaron su nombramiento.

d) Renuncia.

e) Remoción por incumplimiento grave de sus obligaciones.

De producirse alguna de las causas relacionadas anteriormente, la nueva persona integrante designada ostentará esta condición durante el tiempo que reste hasta la finalización de la duración del mandato.

3. La competencia para acordar el cese corresponde a la persona titular de la consellería competente en materia de juego.

Artículo 148. *Presidencia*

1. Corresponde a la presidencia de la Comisión:

a) Desempeñar la representación de la Comisión.

b) Acordar la convocatoria de las sesiones ordinarias y extraordinarias y fijar el orden del día, teniendo en cuenta, en su caso, las peticiones de las demás personas miembros formuladas con suficiente antelación.

c) Presidir las sesiones, moderar el desarrollo de los debates y suspenderlos por causas justificadas.

d) Dirimir con su voto los empates a efectos de adoptar acuerdos.

e) Visar las actas y certificaciones de los acuerdos del órgano.

f) Ejercer cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de persona titular de la presidencia de la Comisión.

2. La persona que ejerza la presidencia siempre tendrá la condición de integrante de la Comisión.

3. En los casos de vacante, ausencia, enfermedad u otra causa legal, la persona titular de la presidencia será sustituida por la persona titular de la vicepresidencia.

Artículo 149. *Vicepresidencia*

Corresponde a la vicepresidencia de la Comisión:

a) Sustituir a la persona titular de la presidencia en los casos de vacante, ausencia, enfermedad u otra causa legal que concurra en aquella.

b) Ejercer cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de integrante de la Comisión.

Artículo 150. *Personas integrantes de la Comisión*

1. Corresponde a las personas integrantes de la Comisión:

a) Recibir, con la antelación mínima establecida, la convocatoria que contenga el orden del día de las reuniones. La información sobre los temas que figuren en el orden del día estará a disposición de las personas integrantes de la Comisión con la antelación referida.

b) Participar en los debates de las sesiones.

c) Ejercer su derecho al voto y formular su voto particular, así como expresar el sentido de su voto y los motivos que lo justifican.

d) No abstenerse en las votaciones aquellas que, por su condición de autoridades o personal al servicio de las administraciones públicas, tengan la condición de personas integrantes de la Comisión en virtud del cargo que desempeñan.

e) Formular ruegos y preguntas.

f) Obtener la información precisa para cumplir las funciones asignadas.

g) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición.

2. Las personas integrantes de la Comisión no podrán atribuirse las funciones de representación reconocidas a esta, salvo que expresamente les hayan sido otorgadas por una norma o por acuerdo válidamente adoptado, para cada caso concreto, por el propio órgano.

Artículo 151. *Secretaría*

1. Corresponde a la secretaría de la Comisión:

a) Asistir a las reuniones, con voz pero sin voto.

b) Efectuar la convocatoria de las sesiones de la Comisión por orden de su presidencia, así como las citaciones a sus personas integrantes.

c) Recibir los actos de comunicación de las personas integrantes del órgano, así como las notificaciones, peticiones de datos, rectificaciones o cualquier otra clase de escritos de los que deba tener conocimiento.

d) Preparar el despacho de los asuntos y redactar y autorizar las actas de las sesiones.

e) Expedir certificaciones de las consultas, dictámenes y acuerdos aprobados.

f) Velar por la legalidad formal y material de las actuaciones del órgano colegiado, certificar sus actuaciones y garantizar que los procedimientos y reglas de constitución y adopción de acuerdos son respetados.

g) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de persona titular de la secretaría.

2. En los supuestos de vacante, ausencia o enfermedad, la persona que ejerza la secretaría será sustituida por otra persona funcionaria que ocupe un puesto de trabajo con nivel mínimo de jefatura de servicio, que será nombrada por la persona titular de la consellería competente en materia de juego y actuará con voz pero sin voto.

Artículo 152. *Funcionamiento de la Comisión*

1. La Comisión de Juego se reunirá como mínimo una vez al año y siempre que sea necesario.

2. La convocatoria expresará el orden del día, irá acompañada de la documentación necesaria para la deliberación de los asuntos incluidos en el orden del día y fijará el lugar, día y hora de la reunión, en primera y segunda convocatorias, separadas, al menos, por treinta minutos de diferencia, en previsión de que en la primera convocatoria no se alcance el quórum de constitución.

3. Para la válida constitución de la Comisión, a efectos de la celebración de sesiones, deliberaciones y adopción de acuerdos, en primera convocatoria se requerirá la asistencia de la presidencia y de la secretaría o, en su caso, de las personas que legalmente las sustituyan y de la mitad, al menos, de sus personas integrantes.

4. En segunda convocatoria se considerará válidamente constituida cuando, además de la presidencia y de la secretaría, o de las personas que las sustituyan, asista, al menos, una cuarta parte de sus personas integrantes.

5. La Comisión adoptará los acuerdos por mayoría simple de votos y, en caso de empate, decidirá el voto de calidad de la persona titular de la presidencia.

6. La persona que ejerza la presidencia de la Comisión podrá convocar las sesiones de esta por iniciativa propia o a solicitud de cualquiera de las personas integrantes, personas expertas, personal asesor técnico o representantes empresariales, sociales o sindicales que puedan tener interés en cuestiones concretas que se vayan a tratar, quienes asistirán a las sesiones con voz pero sin voto.

7. De conformidad con el artículo 17.2, párrafo 3.º, de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, cuando estén reunidos, de manera presencial o a distancia, la persona titular de la secretaría y todas las personas integrantes del órgano colegiado o, en su caso, las personas que las sustituyan, podrán constituirse válidamente como órgano colegiado para la celebración de sesiones, deliberaciones y adopción de acuerdos sin necesidad de convocatoria previa, cuando así lo decidan todas sus integrantes.
8. De acuerdo con el artículo 19.3 de la Ley 16/2010, de 17 de diciembre, de organización y funcionamiento de la Administración general y del sector público de la Administración autonómica de Galicia, no podrá ser objeto de deliberación o acuerdo ningún asunto que no figure incluido en el orden del día, salvo que asistan todos los miembros del órgano colegiado y sea declarada la urgencia del asunto por el voto favorable de la mayoría.

Artículo 153. *Uso de medios electrónicos*

1. La Comisión desarrollará su actividad en un entorno digital. Su constitución, la celebración de sesiones, la adopción de acuerdos y la remisión de actas se realizarán preferentemente por medios electrónicos.

2. Salvo que no resulte posible, las convocatorias serán remitidas a las personas integrantes de la Comisión a través de medios electrónicos, haciendo constar en ellas el orden del día junto con la documentación necesaria para su deliberación cuando sea posible, las condiciones en que se va a celebrar la sesión, el sistema de conexión y, en su caso, los lugares en que estén disponibles los medios técnicos necesarios para asistir y participar en la reunión.

3. La convocatoria podrá efectuarse por medios electrónicos siempre que permitan dejar constancia de su envío y puesta a disposición de la persona destinataria, de la recepción o acceso por la persona interesada, de sus fechas y horas, del contenido íntegro y de la identidad fidedigna de la persona remitente y destinataria de esta. Las personas integrantes de la Comisión deberán facilitar un dispositivo electrónico y/o una dirección de correo electrónico que servirán para el envío del aviso de envío y puesta a disposición de la convocatoria.

4. Se presumirá que se ha producido la comunicación de la convocatoria a las personas interesadas una vez transcurridas veinticuatro horas desde su puesta a disposición.

5. Las sesiones de la Comisión podrán celebrarse presencialmente o a distancia. De conformidad con el artículo 17.1, párrafo segundo, de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, en las sesiones que celebre la Comisión a distancia, sus miembros podrán encontrarse en distintos lugares siempre y cuando se asegure por medios electrónicos, considerándose también tales los telefónicos y audiovisuales, la identidad de los miembros o de las personas que los sustituyan, el contenido de sus manifestaciones, el momento en que estas se producen, así como la interactividad e intercomunicación entre ellos en tiempo real y la disponibilidad de los medios durante la sesión. Entre otros, se considerarán incluidos entre los medios electrónicos válidos el correo electrónico, las audioconferencias y las videoconferencias.

Artículo 154. *Régimen jurídico*

La Comisión de Juego de Galicia se regirá por los preceptos básicos sobre órganos colegiados de la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de régimen jurídico del sector público; por la regulación sobre órganos colegiados contenida en la Ley 16/2010, de 17 de diciembre, de organización y funcionamiento de la Administración general y del sector público autonómico de Galicia; por la Ley 3/2023, de 4 de julio; por el presente reglamento y por las disposiciones dictadas en desarrollo de este.

Artículo 155. *Régimen económico*

1. Las actuaciones del órgano colegiado regulado en este reglamento no generarán incremento de las consignaciones presupuestarias del órgano autonómico competente en materia de juego.

2. Las personas integrantes de la Comisión de Juego no percibirán ningún tipo de derecho económico ni indemnización en concepto de asistencia a reuniones.

XUNTA DE GALICIA

TÍTULO V

Registros en materia de juego

Artículo 156. *Estructura*

Los registros en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia tendrán la siguiente estructura:

Libro 1. Registro de modelos

- Sección I – Modelos de máquinas de juego
  - Subsección 1.ª – Máquinas de tipo A especial
  - Subsección 2.ª – Máquinas de tipo B
  - Subsección 3.ª – Máquinas de tipo B especial
  - Subsección 4.ª – Máquinas de tipo C
  - Subsección 5.ª – Máquinas auxiliares de apuestas
  - Subsección 6.ª – Terminales de expedición de apuestas
  - Subsección 7.ª – Terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado
- Sección II – Sistemas
  - Subsección 1.ª – Sistemas de interconexión
  - Subsección 2.ª – Sistemas de apuestas
  - Subsección 3.ª – Sistemas de control de acceso
  - Subsección 4.ª – Otros sistemas
- Sección III – Material de casinos
- Sección IV – Material de bingos

Libro 2. Registro de empresas de máquinas de juego

- Sección I – Empresas operadoras de máquinas de juego
- Sección II – Empresas fabricantes de material de juego
- Sección III – Empresas importadoras
- Sección IV – Empresas comercializadoras y distribuidoras
- Sección V – Empresas de servicios técnicos
- Sección VI – Empresas prestadoras de servicios de interconexión
- Sección VII – Empresas titulares de salones de juego

Libro 3. Registro de establecimientos autorizados

- Sección I – Casinos de juego
- Sección II – Salas de bingo
- Sección III – Salones de juego
- Sección IV – Tiendas de apuestas

Libro 4. Registro de empresas de apuestas
Sección I – Empresas fabricantes de material de apuestas
Sección II – Empresas importadoras de material de apuestas
Sección III – Empresas comercializadoras y explotadoras de apuestas
Sección IV – Empresas de servicios técnicos

Libro 5. Registro 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 servicios técnicos

Libro 6. Registro de empresas del juego del bingo

Artículo 157. *Inscripciones*

1. Las inscripciones y anotaciones que se practiquen en el Libro 1 deberán contener la siguiente información:

a) Tipo de material de que se trate.
b) Denominación del material de que se trate.
c) Número de inscripción.
d) Fecha de la resolución de homologación.
e) Identificación de la empresa fabricante.
f) Identificación de la empresa solicitante de la homologación.
g) Premios máximos, precio de la partida, número de personas jugadoras.

2. Las inscripciones y anotaciones que se practiquen en los Libros 2, 4, 5 y 6 deberán contener la siguiente información:

a) Datos identificativos de la empresa.
b) Capital social.
c) Fianzas.
d) Fecha de la resolución de inscripción.

3. Las inscripciones y anotaciones que se practiquen en el Libro 3 deberán contener la siguiente información:
a) Tipo de establecimiento.
b) Datos identificativos del titular.
c) Dirección del establecimiento con los códigos GPS.
d) Fecha de la resolución de inscripción.

Artículo 158. *Procedimiento de inscripción y vigencia*

1. Las inscripciones se practicarán de oficio por el órgano autonómico competente en materia de juego una vez concedida la homologación o la autorización correspondiente.

2. Las inscripciones tendrán el mismo período de vigencia que las autorizaciones de las que deriven y podrán ser prorrogadas en las mismas condiciones que dichas autorizaciones.

TÍTULO VI

Locales habilitados para la práctica de los juegos

CAPÍTULO I

Establecimientos de juego

Artículo 159. *Tipos de establecimientos de juego*

Son establecimientos de juego los siguientes:

a) Los casinos.
b) Las salas de bingo.
c) Los salones de juego.
d) Las tiendas de apuestas.

Artículo 160. *Emplazamiento de los establecimientos de juego*

1. No podrá autorizarse ningún establecimiento de juego a una distancia inferior a 300 metros de los centros oficiales que impartan enseñanza reglada a menores de edad y de los centros oficiales de rehabilitación de personas jugadoras patológicas.

2. No podrá autorizarse ningún establecimiento de juego a una distancia inferior a 300 metros de cualquier establecimiento de juego ya autorizado o respecto del cual se encuentre en tramitación el procedimiento de otorgamiento de la autorización, incluidos los espacios de apuestas en recintos deportivos y feriales existentes.

3. Se entiende por centro oficial el que conste reconocido como tal por la consellería correspondiente respecto de la materia concreta de que se trate. A tal efecto, el órgano autonómico competente en materia de juego publicará anualmente en la página web el listado de centros oficiales comunicados por las consellerías competentes en materia de educación y sanidad o política social, que serán los únicos que se tendrán en cuenta al efectuar las correspondientes mediciones. En todo caso, tendrán la referida consideración los centros de iniciativa privada inscritos en el Registro de centros, servicios y establecimientos sanitarios de Galicia.

4. No será de aplicación el requisito de las distancias establecido en este artículo cuando la apertura del centro de enseñanza o centro oficial de rehabilitación de personas jugadoras patológicas sea posterior a la fecha de autorización del establecimiento de juego. La Administración pública autonómica tendrá en cuenta estas distancias en los distintos planes de instalación de centros oficiales de

enseñanza y de centros oficiales de rehabilitación a los que hace referencia este artículo.

Artículo 161. *Medición de distancias*

1. Las distancias serán medidas radialmente. Se entiende por distancia radial la medida del radio de una circunferencia cuyo centro sea el punto central de las puertas de acceso del establecimiento que se pretenda instalar.

Se entenderá que cumplen las distancias mínimas con los centros referidos en el artículo anterior aquellos establecimientos en cuyo radio no se encuentre el acceso principal a dichos centros.

2. Las empresas interesadas podrán realizar consulta previa acerca de la viabilidad del emplazamiento dirigida al órgano autonómico competente en materia de juego, aportando la dirección completa y las correspondientes coordenadas geográficas de la pretendida localización. El órgano competente para autorizar el establecimiento de juego comunicará a la persona interesada, en un plazo máximo de quince días, si el emplazamiento pretendido cumple con las distancias de juego exigidas. Esta comunicación se refiere a la fecha en que se notifica a la persona interesada y no constituye ni genera derecho alguno para instalar el local objeto de consulta ni reserva dicha localización.

3. Para dar respuesta a la consulta previa se atenderá a las siguientes previsiones:

a) El órgano competente en materia de juego tomará como referencia los datos registrados de las coordenadas geográficas de localización de los establecimientos de juego ya autorizados. Del mismo modo, tomará como referencia los datos de las coordenadas geográficas de localización de los centros de enseñanza o centros oficiales de rehabilitación de personas jugadoras patológicas que consten registrados según los datos proporcionados oficialmente por las consellerías correspondientes.

b) Las empresas interesadas deberán formular la consulta previa por escrito, aportando un plano del inmueble en el que figure la pretendida localización del establecimiento de juego, las coordenadas geográficas (GPS) referidas a la entrada al público o, en caso de tener varias entradas, de todas las entradas, y el justificante de haber abonado la tasa correspondiente.

Artículo 162. *Comunicación entre establecimientos*

Los establecimientos de juego tendrán carácter independiente, no pudiendo estar comunicados entre sí ni con ningún otro establecimiento abierto al público. No obstante, podrán emplazarse en los establecimientos comerciales de carácter colectivo regulados por la Ley 10/2013, de 17 de diciembre, de comercio interior de Galicia, siempre que mantengan su diferenciación y no se comuniquen entre sí ni con el resto de establecimientos comerciales integrados en el establecimiento colectivo.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 163. *Título habilitante*

1. La instalación de un establecimiento de juego requiere la obtención de una previa autorización administrativa por parte del órgano autonómico competente en materia de juego.

2. En la correspondiente resolución de autorización constará el sexo de la persona física solicitante o del representante de la persona jurídica.

3. La autorización se otorgará siempre que se cumplan los requisitos establecidos en este reglamento para cada uno de los establecimientos especificados.

4. La autorización autonómica es independiente de la licencia de apertura que corresponda otorgar al ayuntamiento correspondiente.

Artículo 164. *Requisitos*

Los establecimientos de juego deberán cumplir las siguientes condiciones técnicas:

a) Situación. Los establecimientos de juego deben cumplir el régimen de distancias previsto en este reglamento. Al mismo tiempo, los accesos y salidas, puertas, escaleras y rampas deberán garantizar el cumplimiento de las condiciones de seguridad y distancia que establece el Código Técnico de la Edificación y normativa complementaria.

b) Superficie. Los establecimientos de juego deben tener una superficie mínima de 100 metros cuadrados.

c) Aseos. Los establecimientos de juego deberán contar con aseos de acuerdo con lo dispuesto en la normativa correspondiente.

d) La fachada debe estar totalmente diferenciada del acceso al establecimiento y cerrada de forma que únicamente permita el acceso por las entradas claramente identificadas y con los controles exigidos.

e) Los establecimientos de juego no podrán contar con terrazas o zonas que sean accesibles al público general o de paso, ajenas al control de acceso que debe estar operativo en cada una de las entradas de que disponga el establecimiento.

Artículo 165. P*rocedimiento de autorización de instalación de los establecimientos de juego*

1. Las autorizaciones de instalación de establecimientos de juego se otorgarán por concurso público. La convocatoria del concurso se publicará en el Diario Oficial de Galicia e incluirá las bases por las que debe regirse dicho concurso.

2. Las empresas interesadas en la obtención de la autorización de instalación de un establecimiento de juego y que reúnan los requisitos exigidos en esta norma podrán participar en el concurso público mediante la presentación de la solicitud acompañada de la documentación exigida en las correspondientes bases de la convocatoria.

3. Una vez transcurrido el plazo de presentación de solicitudes, el órgano competente para resolver solicitará de los ayuntamientos afectados la emisión de un informe acerca de la idoneidad de la instalación, en el que se consideren cuestiones urbanísticas relativas a la instalación proyectada. Dicho informe deberá emitirse en el plazo de treinta días desde su solicitud y se considerará favorable en el caso de que, finalizado dicho plazo, no se haya recibido comunicación expresa.

4. En el caso de que alguna solicitud no reúna los requisitos exigidos, se requerirá a la persona interesada para que, en el plazo de diez días, subsane la falta o aporte los documentos preceptivos, con indicación de que, de no hacerlo, quedará excluida del concurso.

5. El concurso público finalizará mediante resolución de la persona titular de la consellería competente en materia de juego, debidamente motivada y que será dictada y notificada en el plazo máximo de tres meses contados a partir del día siguiente a aquel en que finalice el plazo de presentación de solicitudes.

6. La resolución autorizará la instalación o declarará desierto el concurso. Procederá declararlo desierto en el caso de que no existan solicitudes o en el caso de que las solicitudes presentadas no reúnan las condiciones exigidas o las propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

7. La persona titular de la consellería competente en materia de juego podrá dictar una resolución de adjudicación provisional en los siguientes supuestos:

a) En el caso de que alguna de las personas adjudicatarias fuese una sociedad en proyecto, dispondrá de un plazo máximo de treinta días hábiles contados desde el siguiente a aquel en que se notifique la resolución de adjudicación provisional para la constitución de la sociedad y acreditarlo aportando copia auténtica de la escritura de constitución y el justificante acreditativo de su presentación en el Registro Mercantil correspondiente para su inscripción, así como copia de su número de identificación fiscal. La sociedad quedará excluida del concurso si transcurrido el plazo concedido no acredita la constitución.

b) En el caso de que alguna de las personas adjudicatarias fuese una sociedad constituida con un capital inferior al exigido en la normativa, que tendrá un plazo de 30 días hábiles siguientes a la notificación de la resolución de adjudicación provisional para elevar el capital social al mínimo establecido. La empresa quedará excluida del concurso si transcurrido el plazo concedido no acredita el aumento del capital social.

8. Finalizados los plazos del número anterior, la persona titular de la consellería competente en materia de juego dictará resolución de adjudicación definitiva con el resultado que corresponda.

9. Con la resolución de autorización de instalación se aprobará el proyecto propuesto y en ella se expresarán los siguientes aspectos:

a) Identificación de la entidad adjudicataria.
b) Las medidas de seguridad.
c) La fecha máxima para proceder a la apertura al público del establecimiento de juego, así como de los servicios complementarios, en el caso de los casinos y de las salas de bingo.
d) Los períodos de funcionamiento, en el supuesto de que no sea permanente.
e) La capacidad.
f) La superficie de las distintas dependencias de juego y, en el caso de los salones de juego y de las tiendas de apuestas, la superficie, en caso de existir, dedicada al servicio de bar.
g) El número y tipología de las máquinas a instalar.
h) En el caso de los casinos, salas de bingo y salones, la relación detallada de los juegos que se van a practicar y, en el caso de los casinos, con indicación, en su caso, de la banda de fluctuación de mínimos, así como el número mínimo de mesas a instalar.

Artículo 166. *Comunicación de inicio de actividad*

1. La empresa titular de la autorización de instalación de un establecimiento de juego debe comunicar al órgano autonómico competente en materia de juego, con una antelación mínima de 30 días hábiles, la finalización de las obras y la fecha de inicio de actividad. A dicha comunicación deberá acompañar el certificado final de obra y la licencia municipal de apertura.

2. Recibida dicha comunicación, el personal de inspección de juego procederá a realizar visita de comprobación a los efectos de acreditar el cumplimiento de los requisitos de la autorización.

Artículo 167. *Vigencia y renovación de las autorizaciones*

1. Las autorizaciones de instalación de los establecimientos de juego otorgadas con posterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia máxima de quince años a contar desde la fecha de la resolución de autorización y sin posibilidad de prórroga.

2. Las autorizaciones de instalación de los establecimientos de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia máxima de quince años a contar desde la fecha de entrada en vigor de dicha ley. Estas autorizaciones podrán prorrogarse por períodos sucesivos de igual duración y siempre que cumplan los requisitos establecidos en la normativa vigente en el momento de su renovación.

3. La empresa titular de la autorización debe instar al órgano autonómico competente en materia de juego su renovación, como mínimo con una antelación de seis meses a la

fecha de expiración del plazo de quince años. Agotada la vigencia de la autorización de instalación sin que se haya solicitado su prórroga en el plazo previsto, se producirá su caducidad y dará lugar a la extinción de la autorización, que será declarada de oficio por el órgano autonómico competente en materia de juego.

4. La solicitud de prórroga deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Certificado técnico de revisión de las instalaciones del casino con el objeto de comprobar su grado de mantenimiento y el cumplimiento de los requisitos y condiciones legales y reglamentarias exigidas.

b) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución de la autorización de renovación será de tres meses, contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado resolución expresa legitimará a la empresa para entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

Artículo 168. *Transmisión de las autorizaciones*

1. Previa autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, podrá transmitirse la autorización de instalación, siempre que hayan transcurrido al menos cinco años desde el otorgamiento de la autorización.

2. Únicamente podrá autorizarse la transmisión de la autorización en el caso de que la nueva titular cumpla todos los requisitos necesarios para poder ser titular de la autorización. Junto con la solicitud, la interesada deberá presentar los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil. Si la escritura de constitución se encuentra en trámite de inscripción, se aportará copia o testimonio notarial de esta y el justificante acreditativo de su presentación en el Registro Mercantil.

Si la sociedad se constituye con un capital inferior al exigido, se aportará documento suscrito por las personas socias que recoja el compromiso de elevar el capital social hasta alcanzar la cifra exigida y dentro de los 30 días hábiles siguientes a la notificación de la resolución de concesión de la autorización de transmisión.

Para el supuesto de que la adquirente sea un proyecto de sociedad, se presentará escritura pública en la que se recoja el compromiso de las personas socias promotoras de constituir la sociedad para el caso de que se estime la solicitud de autorización de transmisión, proyecto de escritura y proyecto de estatutos sociales.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en caso de que no se autorice su consulta.

Para el supuesto de que la adquirente sea un proyecto de sociedad, se aportará copia del NIF de las personas socias promotoras solicitantes en caso de que no se autorice su consulta o del documento equivalente en caso de personas extranjeras.

c) Relación de las personas socias y copias de los NIF de todas ellas en caso de que no se autorice su consulta o documento equivalente en caso de personas extranjeras.

Cuando se trate de personas jurídicas, copia de la escritura pública de constitución y copia del NIF en caso de que no se autorice su consulta o documento equivalente en el supuesto de personas extranjeras.

d) Certificado acreditativo de que las personas socias no tienen antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de las personas a las que se haya conferido poder de representación de la empresa y copia de su NIF en caso de que no se autorice su consulta o documento equivalente en el supuesto de personas extranjeras, así como el plazo de permanencia en el cargo y copia de la escritura notarial en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación.

En el caso de tratarse de personas jurídicas deberán aportar también la escritura pública de constitución y copia del NIF en caso de no autorizarse la consulta o documento equivalente en el supuesto de personas extranjeras.

Para el supuesto de que la adquirente sea un proyecto de sociedad, se aportará copia o testimonio notarial del poder que las personas socias promotoras otorguen a favor de la persona firmante de la solicitud.

f) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en caso de que no se autorice su consulta.

A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado su suspensión como consecuencia de la impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos, o se acuerde la suspensión, en caso de que no se autorice su consulta.

g) En caso de ser propietario, certificación del Registro de la Propiedad correspondiente al inmueble donde esté instalado el casino de juego o, en otro caso, los documentos que acrediten su disponibilidad presente y futura.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución de la autorización de transmisión será de tres meses. Dicho plazo se contará desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado

resolución expresa legitimará a la persona interesada para entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

4. La nueva titular se subrogará en todos los derechos y obligaciones derivados de la autorización, incluido su plazo de vigencia.

Artículo 169. *Extinción de las autorizaciones de instalación de establecimientos de juego*

1. Las autorizaciones de instalación de establecimientos de juego se extinguirán por las siguientes causas:

a) Por el transcurso de treinta días naturales consecutivos desde el cese de la actividad sin causa justificada.
b) Por la solicitud del titular de la correspondiente autorización de instalación.
c) Transcurrido el plazo de duración de la autorización de instalación del establecimiento de juego o de las correspondientes prórrogas.
d) La disolución o extinción de la empresa titular de la autorización.
e) La declaración de concurso o la declaración de insolvencia de la empresa titular de la autorización.
f) El incumplimiento de las condiciones esenciales de la autorización o la desaparición de alguno de los requisitos necesarios y tenidos en cuenta en el momento de la concesión de la autorización.
g) La cesión o transmisión de la autorización de instalación sin la previa autorización.
h) La obtención de la autorización de instalación con falsedad o alteración de las condiciones que determinaron su otorgamiento.
i) La pérdida de la disponibilidad legal o real del uso del local donde esté situado el establecimiento de juego, salvo en los supuestos de traslado previstos por la normativa.
j) No abrir el establecimiento de juego en los plazos señalados en la autorización de instalación o en la prórroga concedida. En este caso, la Administración adjudicará la autorización de instalación del establecimiento de juego a otra de las empresas que hayan participado en el concurso y siempre que cumpla los requisitos exigidos siguiendo el orden de prelación establecido en la adjudicación.

2. Se considerarán causas justificadas a los efectos de lo dispuesto en el número 1, apartado a), las siguientes:

a) El cierre del establecimiento por vacaciones del personal debidamente acreditadas.
b) El cierre del establecimiento por obras debidamente acreditadas.
c) El cierre del establecimiento por una nueva planificación de las áreas de juego que no precise la realización de obras.

3. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.a) y siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos requerirá autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de la documentación acreditativa correspondiente. Este cierre no podrá tener una duración superior a 60 días naturales consecutivos o 90 días naturales no consecutivos.

4. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.b) y siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos requerirá autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, previa solicitud acompañada del título habilitante del ayuntamiento y memoria técnica acreditativa de las obras a realizar en el establecimiento y de la duración prevista de estas.

5. El cierre del establecimiento por nueva planificación de las áreas de juego que no precise la realización de obras, y siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de memoria explicativa de los cambios a realizar en el establecimiento y de la duración prevista.

Artículo 170. *Personal de los establecimientos de juego*

Sin perjuicio de las prohibiciones específicas que para cada tipo de establecimiento de juego se regulan en este reglamento, al personal de los establecimientos autorizados para la práctica de juegos le está prohibido:

a) Conceder préstamos o créditos a las personas usuarias de los juegos.
b) Participar en los juegos, directamente o mediante terceros, o utilizar las máquinas de juego y apuestas instaladas en aquellos, salvo cuando dicha utilización se realice en auxilio o ayuda de las personas usuarias de estas.

Sección 1ª. Casinos

Artículo 171. *Definición*

1. Tendrán la consideración legal de casinos los establecimientos de juego que sean autorizados para la práctica de los juegos especificados en el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia como exclusivos de casinos.

2. Asimismo, podrán practicarse en los casinos otros juegos de los incluidos en dicho Catálogo de juegos y se permitirá la instalación de cualquier terminal de juego cuya autorización corresponda otorgar a la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 172. *Juegos permitidos en los casinos*

En los casinos de juego estarán permitidos los siguientes juegos:

a) Ruleta francesa,
b) Ruleta americana,
c) Veintiuno o Black-jack,
d) Bola o boule,
e) Treinta y cuarenta,
f) Punto y banca,
g) Ferrocarril, bacará o chemin de fer,

h) Bacará a dos paños,
i) Dados o craps,
j) Póquer,
k) Ruleta de la fortuna,
l) máquinas de azar tipo C,
m) el juego del bingo,
n) las máquinas recreativas tipo A especial, B y B especial,
ñ) las rifas,
o) las tómbolas,
p) las apuestas, y
q) los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

Artículo 173. *Planificación del número de casinos*

Únicamente se autorizará la instalación y el funcionamiento de un casino en cada provincia de la Comunidad Autónoma que, en todo caso, deberá contar en un radio de 50 kilómetros desde el lugar de su localización con un asentamiento de población superior a 70.000 habitantes.

Artículo 174. *Servicios complementarios*

1. Los casinos de juego podrán prestar al público servicios complementarios como bar, restaurante, salas de estar, cafetería, salas de teatro o cinematográficas, sala de congresos y convenciones, actividad comercial, sala de fiestas o instalaciones hoteleras, que deberán localizarse en el mismo inmueble.

2. La prestación de los servicios complementarios será facultativa, pero será obligatoria en el caso de aquellos que aparezcan incluidos en la inscripción del casino y en la correspondiente resolución de autorización. La inclusión y cancelación de nuevos servicios complementarios deberán ser comunicadas en el plazo máximo de un mes desde que se produzcan.

Artículo 175. *Modificación de autorizaciones de instalación de los casinos*

1. Todas las modificaciones relativas a aspectos recogidos en la resolución de autorización de instalación, así como el cierre temporal del casino por más de treinta días naturales consecutivos, requerirán autorización previa del órgano autonómico competente en materia de juego. La autorización de modificación no supondrá ampliación del período de vigencia de la autorización de instalación otorgada en su día.

2. Con la solicitud de modificación se acompañará escrito justificativo de esta y justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. La adaptación del establecimiento de juego a la modificación autorizada deberá llevarse a cabo en los 15 días siguientes a su notificación. Si fuese necesario más tiempo para efectuar la adaptación a las nuevas circunstancias, este extremo será indicado en la solicitud de modificación con expresión del período temporal estimado.

4. El cierre temporal del casino por más de treinta días naturales consecutivos únicamente podrá autorizarse en los siguientes supuestos:

a) Por la realización de obras en el local y durante el plazo estrictamente necesario para la realización de estas. En este caso deberá acompañarse a la solicitud el título habilitante del ayuntamiento correspondiente justificativo de la realización de las obras, así como la documentación técnica presentada en el ayuntamiento.

b) Por causas de fuerza mayor debidamente justificadas.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses, que se contarán desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la interesada para entender desestimada su solicitud.

6. Cualquier variación de los datos que consten en el Registro de casinos de juego distinta de las recogidas en el número 1 deberá ser comunicada al órgano autonómico competente en materia de juego en el plazo máximo de un mes desde que se produzca y deberá acompañarse a dicha comunicación la documentación acreditativa de los cambios comunicados. Si la comunicación no reúne los requisitos exigidos o no se aportan los documentos preceptivos, se requerirá a la persona interesada para que, en un plazo de diez días, subsane la comunicación o aporte los documentos preceptivos, con la indicación de que, si así no lo hiciera, se tendrá la comunicación por no realizada.

Subsección 1ª. Salas adicionales

Artículo 176. *Concepto*

1. Podrá autorizarse, respecto de cada uno de los casinos de juego autorizados, la instalación de una sala adicional que, formando parte del casino, se encuentre localizada fuera del recinto o del complejo donde esté situado este, pero dentro de la misma provincia.

2. Dicha sala funcionará como apéndice del casino matriz. En ella podrán practicarse todos los juegos para cuya práctica esté habilitado dicho casino.

3. El número de mesas en funcionamiento de la sala adicional no podrá superar, en ningún momento, el 80 % del número de mesas en funcionamiento del casino matriz. El casino matriz y la sala adicional deberán tener el mismo horario de funcionamiento en todo momento. La sala adicional nunca podrá estar en funcionamiento si el casino matriz está cerrado, salvo supuestos de fuerza mayor debidamente acreditados.

4. En las salas adicionales podrán prestarse los servicios complementarios propios del casino matriz.

Artículo 177. *Autorización de instalación*

1. La instalación de una sala adicional de un casino de juego requerirá la previa autorización administrativa. La empresa interesada en obtener dicha autorización presentará la correspondiente solicitud dirigida al órgano autonómico competente en materia de juego y deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Ser titular de una autorización de instalación en vigor de un casino de juego en la Comunidad Autónoma de Galicia.

b) Estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social.

2. Con la solicitud de autorización se acompañará la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la disponibilidad del local.
b) Relación de los servicios complementarios que se vayan a prestar.
c) Proyecto técnico del establecimiento presentado en el ayuntamiento para la solicitud de la licencia de obras y redactado por técnico competente y visado, si procede, por el colegio oficial correspondiente.
d) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. Con la autorización de la sala adicional la empresa incrementará su fianza hasta el máximo exigido de 750.000 euros.

4. En la resolución de autorización, que deberá ser emitida en el plazo máximo de tres meses desde que fue solicitada, constarán los mismos aspectos recogidos en la resolución de autorización del casino matriz.

Artículo 178. V*igencia, extinción y transmisión de la autorización*

1. La autorización de instalación de la sala adicional tendrá la misma vigencia que la autorización de instalación del casino matriz.

2. La autorización de instalación de una sala adicional podrá transmitirse únicamente de forma conjunta con la autorización del casino matriz y en los mismos términos previstos para esta.

3. La autorización de instalación de una sala adicional se extinguirá en los mismos supuestos previstos para la extinción del casino matriz, así como en el caso de que se extinga la autorización de dicho casino matriz.

Artículo 179. *Comunicación de inicio de actividad*

1. La empresa titular de la autorización de instalación de la sala adicional deberá comunicar al órgano autonómico competente en materia de juego, con una antelación mínima de 30 días hábiles, la finalización de las obras y la fecha de inicio de la

actividad. Con la comunicación deberá aportar el certificado final de obra y la licencia municipal de apertura.

2. Recibida dicha comunicación, el personal de inspección de juego procederá a realizar visita de comprobación a efectos de acreditar el cumplimiento de los requisitos de la autorización.

Subsección 2.ª. Dependencias del casino

Artículo 180. *Salas de juego*

1. Para la práctica de los diferentes juegos, los casinos podrán disponer de los siguientes tipos de salas:

a) Sala de máquinas.
b) Sala de mesas de juego.
c) Sala de torneos.

2. En su interior podrán instalarse servicios complementarios de los autorizados para el casino.

3. Dichas salas dispondrán de un sistema de grabación de vídeo que, en los casos de la sala de mesas de juego y de torneos, dará cobertura a todas y cada una de las mesas. El sistema de grabación deberá indicar la fecha y la hora. El casino conservará las grabaciones como mínimo durante cinco días y, en caso de existir reclamación, hasta que esta sea resuelta.

Artículo 181. *Sala de máquinas*

1. La sala de máquinas podrá albergar máquinas de tipo A especial, B, B especial, C, máquinas de apuestas y terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

2. Las máquinas de apuestas estarán colocadas en un espacio diferenciado del resto de máquinas de juego y dentro de la misma sala de máquinas.

Artículo 182. S*ala de mesas de juego*

La sala de mesas de juego albergará todas las mesas de los distintos juegos de casino y podrá albergar también máquinas de juego en el supuesto de que el casino no cuente con una sala específica de máquinas de juego.

Artículo 183. *Sala de torneos*

La sala de torneos albergará los torneos organizados dentro del casino y respecto de los juegos autorizados.

Subsección 3.ª. Registro de admisión, entrada e información

Artículo 184. *Registro de admisión*

1. Los casinos de juego deberán disponer de un registro de admisión que se encargará de la identificación y registro de todas las personas que accedan al establecimiento. El registro de admisión deberá estar disponible en todos los accesos de que disponga el casino.

2. En el registro de admisión deberá estar disponible, mediante soporte o sistema informático, un listado de las personas que acceden al establecimiento y de las tarjetas de entrada que se expiden. En él se anotarán los datos identificativos de las personas que accedan por primera vez y las sucesivas visitas que realicen.

3. El registro deberá realizarse en la primera visita al casino y contener el nombre y apellidos del cliente, su fecha de nacimiento, el domicilio que figure en el documento identificativo exhibido, el número del documento identificativo exhibido y la fecha de la visita. Para la anotación de las sucesivas visitas será suficiente con la identificación del visitante mediante la exhibición de su documento identificativo y la comprobación de que los datos del domicilio están actualizados y son correctos.

4. El registro de admisión tendrá carácter reservado y reunirá los requisitos exigidos por la normativa de protección de datos de carácter personal. Su contenido únicamente podrá ser revelado, en los términos previstos en dicha normativa y a instancia del personal del órgano autonómico competente en materia de juego para las comprobaciones que correspondan.

5. El registro de admisión del casino deberá ofrecer información sobre las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección del casino considere de interés y, necesariamente, las relativas al horario, al cambio de moneda extranjera, a las apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, a las condiciones de admisión, a los precios de las tarjetas y a los juegos que se puedan practicar en el casino. Deberá ofrecer también la información a que se refiere el artículo 187 de este reglamento.

Asimismo, deberá disponer de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia, en número suficiente, que se encontrarán expuestos de manera visible en la recepción de la sala y a disposición de todas las personas visitantes.

Artículo 185. Tarjetas de entrada

1. Para tener acceso a las distintas salas de juego, los visitantes deberán acreditar su identidad mediante DNI o cualquier documento identificativo que lo sustituya y en el que conste la fotografía del visitante.

2. Para acceder tanto a la sala de mesas de juego como a la sala de torneos, los visitantes deberán obtener en el registro de admisión una tarjeta de entrada de carácter nominativo.

3. La tarjeta de entrada dará derecho al acceso a las salas mencionadas en el número anterior, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos. Las personas portadoras de dichas tarjetas de entrada están obligadas a exhibirlas en todo momento a requerimiento del personal del casino o del personal de inspección. Si no lo hiciesen o no pudiesen hacerlo, deberán abandonar de inmediato la sala de mesas de juego o la sala de torneos en la que se encuentren, pudiendo permanecer únicamente en la sala de máquinas.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los siguientes datos: nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad o equivalente, número de ficha personal del cliente, fecha de emisión y plazo de vigencia.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán, con carácter general, con validez de un solo día y por un precio unitario, que fijará la sociedad titular del establecimiento, pudiendo expedir también tarjetas gratuitas. Podrán expedirse tarjetas con validez superior a un día, por períodos de una semana, de un mes o para toda la temporada anual, o incluso con validez permanente, cuyo precio será fijado por la empresa titular del establecimiento.

6. El acceso y disfrute de los servicios complementarios del casino pueden estar subordinados a la expedición de entradas independientes con sujeción a las normas específicas de cada tipo de actividad.

7. En el caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino, la expedición de tarjetas podría sustituirse transitoriamente por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificativo y del importe de la tarjeta, que deberá ser entregada posteriormente a cada titular una vez formalizada.

Artículo 186. *Excepciones a la expedición de las tarjetas de entrada*

1. No se exigirá la expedición de tarjetas de entrada para el acceso al personal que realice las funciones de inspección y control de las actividades de juego.

2. Dicho personal deberá acreditar su identidad en el registro de admisión del casino y tendrá libre acceso a todas las dependencias, de acuerdo con sus funciones. No podrá participar en los juegos ni disfrutar de los servicios complementarios de los casinos.

Artículo 187. *Información al público*

1. En los locales del casino existirá a disposición del público un ejemplar de la ley reguladora de los juegos de Galicia y un ejemplar de este reglamento.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a esta, y en un lugar visible para cualquiera de las personas jugadoras, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas autorizadas en los juegos.

3. En todos los accesos al establecimiento deberá constar con claridad las prohibiciones de acceso y el cartel al que hace referencia el artículo 30 del Decreto 226/2022, de 22 de diciembre, por el que se regulan determinados aspectos de la organización y desarrollo de los espectáculos públicos y actividades recreativas y se constituye el Registro de empresas y establecimientos.

4. En el interior del establecimiento deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas las personas usuarias el cartel con los principios de juego responsable facilitado por el órgano autonómico competente en materia de juego, así como la información acerca de las organizaciones existentes en Galicia de ayuda a las personas con problemas de adicción al juego.

Subsección 4ª. Dirección y personal de los casinos

Artículo 188. *Órganos de dirección*

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

2. La persona que ejerza la dirección de juegos podrá ser auxiliada en el desarrollo de sus funciones por uno o varios subdirectores o por un comité de dirección.

3. El/la director/a de juegos, las personas integrantes del comité de dirección, así como el/la subdirector/a deberán ser nombrados por el órgano de administración de la sociedad titular de la autorización o por el órgano o persona en quien estén delegadas sus facultades, pudiendo ser nombrados con carácter permanente o discontinuo dentro de un período anual.

El/la director/a será único para la sala principal y, en su caso, la sala adicional. En todo caso deberá nombrarse como mínimo un/a subdirector/a para la sala adicional.

4. El comité de dirección, en su caso, estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales deberá ser necesariamente el/la director/a de juegos.

Artículo 189. *Comunicación del nombramiento de los órganos de dirección*

El nombramiento del/de la director/a de juegos o director del casino, de los restantes miembros del comité de dirección y de los/as subdirectores/as deberá ser comunicado al órgano autonómico competente en materia de juego en el plazo máximo de un mes

desde que se produzca y se tramitará como una modificación no sustancial de la autorización.

Artículo 190. *Facultades de los órganos de dirección del casino*

1. El/la director/a de juegos y, en su caso, los/as subdirectores/as y los miembros del comité de dirección son las personas responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos frente a la Administración dentro de los términos de la autorización y de la normativa reguladora.

2. El/la director/a de juegos o alguno/a de los/as subdirectores/as deberá permanecer en el casino siempre que alguna mesa de contrapartida permanezca en funcionamiento. En caso de ausencia, podrán ser sustituidos en sus funciones por los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente y nunca en más de seis ocasiones al año, podrán ser sustituidos por aquel miembro del personal del casino de la máxima categoría que esté presente.

3. El/la director/a de juegos o persona que lo sustituya es responsable de la custodia del material de juego existente en el casino, de los ficheros de las personas jugadoras y demás documentación, así como de la correcta gestión de la contabilidad específica de los juegos. Todos los elementos indicados deberán encontrarse permanentemente a disposición de la Inspección.

Artículo 191. *Prohibiciones para los órganos de dirección*

Está prohibido al/a la director/a de juegos, a los/as subdirectores/as y a los miembros del comité de dirección:

a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o por persona interpuesta.

b) Desarrollar funciones propias del personal empleado de las salas de juego, salvo en el caso de los miembros del comité de dirección que tengan la consideración de jefes de sala. Excepcionalmente, los/as subdirectores/as y los/as jefes/as de sala podrán sustituir transitoriamente a los/as jefes/as de mesa en el desarrollo de su función.

c) Percibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo en aquellos casos en los que se pacte una retribución salarial variable en función de estos.

d) Participar en el reparto del tronco de propinas, salvo en el caso de los miembros del comité de dirección que, en su caso, presten servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos, entre los que se encuentran los/as jefes/as de sector, crupieres, personal de caja, máquinas, así como los servicios de recepción, entre otros.

e) Solicitar propinas a las personas jugadoras o aceptarlas a título personal.

Artículo 192. *Prohibiciones para el personal de servicios y de juego*

1. A todo el personal que trabaje en el casino le está prohibido:

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de las horas de servicio o por razones ajenas al servicio, salvo con autorización de la dirección del casino.
b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo en aquellos casos en que se pacte una retribución salarial variable en función de los mismos.

c) Transportar fichas, placas o dinero durante el servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista reglamentariamente o guardarlas de modo que su procedencia o utilización no puedan ser justificadas.

d) Consumir bebidas alcohólicas o drogas tóxicas, estupefacientes o sustancias psicotrópicas durante las horas de servicio.

2. Las personas que desarrollen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

3. No podrán participar en los juegos que se practiquen en el casino, ni directamente ni mediante tercera persona interpuesta, el personal de juego, incluido el auxiliar, el personal de recepción, caja y seguridad ni los cónyuges o personas con quienes convivan, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad.

Artículo 193. *Propinas*

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la admisión o no de propinas por parte de las personas jugadoras. En el caso de que las admita, su entrega será siempre discrecional en cuanto a su ocasión y cuantía. En el caso de que no las admita, incluirá advertencias en tal sentido que deberán ser visibles en el acceso al casino o en el servicio de admisión.

2. Sin perjuicio de lo anterior, el órgano competente en materia de juego, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hayan cometido abusos en su exigencia o percepción.

3. Queda prohibido al personal de juegos solicitar propinas a las personas jugadoras o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que, por cualquier título, entreguen las personas jugadoras deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que, a ese efecto, existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción, máquinas y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el/la director/a de juegos dispondrá lo procedente respecto de su devolución.

4. El importe de las propinas de las mesas de juego se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

5. El tronco de propinas estará constituido por la masa global de las propinas y se repartirá de forma que una parte se distribuya entre el personal empleado y otra se destine a atender los costes de personal y las atenciones a clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y la representación del personal empleado, teniendo en cuenta lo dispuesto, en todo caso, por el convenio colectivo de aplicación.

Artículo 194. *Escuelas de crupieres*

1. Los casinos de juego podrán establecer escuelas de crupieres tanto en el interior de los casinos de juego como fuera de estos y cuya finalidad sea la formación de personal para la futura prestación de los servicios.

2. El personal en formación podrá asistir como espectador a las sesiones de juego, aunque no podrá desarrollar funciones de manejo de dinero, fichas o placas de valor. Durante el horario en que la sala de juego se encuentre cerrada al público, las prácticas de la escuela de crupieres podrán realizarse en las propias mesas de dicha sala de juegos y con las fichas utilizadas habitualmente en el desarrollo de las partidas, siendo quien ejerza la dirección de juego, o quien lo sustituya, la persona responsable última de la custodia de dicho material de juego.

Subsección 5.ª. Funcionamiento de las salas

Artículo 195. *Horario de funcionamiento*

1. El horario de funcionamiento del casino será el establecido para este tipo de establecimientos en la Orden de 23 de octubre de 2020, por la que se determina el horario de apertura y cierre de los establecimientos abiertos al público y de inicio y finalización de los espectáculos públicos y las actividades recreativas.

2. El casino deberá respetar siempre el horario autorizado por el órgano autonómico competente en materia de juego y que conste en la resolución de autorización. Cualquier modificación de dicho horario deberá tramitarse mediante una modificación de la resolución de autorización.

3. El horario deberá ser idéntico para la sala matriz y la correspondiente sala adicional en todo momento.

4. Dentro de los límites establecidos, el casino podrá determinar el horario de las distintas salas de juego que tenga autorizadas, pero siempre respetando los horarios comunicados y con cumplimiento de lo dispuesto en el número anterior para cada una de las salas de juego que existan tanto en el casino matriz como en la sala adicional.

5. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre,

transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en las distintas salas de juego.

Artículo 196. *Cambios de divisas y cajeros automáticos*

Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio de moneda extranjera en las mesas de juego. Igualmente, los casinos de juego podrán instalar cajeros automáticos de entidades bancarias.

Artículo 197. *Funcionamiento de las mesas de juego*

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en ellos. No obstante, las sillas y banquetas de las mesas de juego y máquinas de azar están reservadas para las personas jugadoras.

2. Durante todo el horario de funcionamiento de las mesas de juego deberá estar en servicio y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de juego. En todo caso, una vez abierto al público el casino, la apertura de las mesas de juego se llevará a cabo a medida que lo demanden las necesidades de las personas usuarias presentes.

3. En el caso de que alguna de las personas usuarias de los juegos lo solicite y la dirección de juego del casino lo considere oportuno, el casino podrá disponer de mesas de juego privadas.

4. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente la primera persona jugadora y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa del modo descrito, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando las personas jugadoras se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto al que se refiere el apartado siguiente. El/la director/a de juegos, con la conformidad del personal funcionario de la Inspección de Juego, en caso de encontrarse presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulenta, de lo que se levantará la oportuna acta.

5. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida pierda animación en alguna de ellas, el/la director/a de juegos podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que las personas jugadoras presentes puedan continuar la partida. La misma regla será de aplicación al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de personas jugadoras presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo. En este caso, la apertura de mesas podrá efectuarse de forma paulatina.

6. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el/la jefe/a de mesa anunciará en voz alta

«las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta francesa y ruleta americana; «el último tirador» en las mesas de dados; «las tres últimas tiradas» en la rueda de la fortuna; «las cinco últimas manos» en las mesas de punto y banca, bacará y póquer en cualquiera de sus modalidades, y «el último sabot» o «los cinco últimos pases» en las mesas de Black-Jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida deberá detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos del horario.

7. El/la director/a del casino, dentro de los límites autorizados, podrá variar el límite de las apuestas de un juego o mesa determinados una vez puestos en funcionamiento, previo anuncio a las personas jugadoras.

8. El casino podrá disponer de mesas reversibles que podrán servir para jugar a dos juegos previamente homologados. Para poder reconvertir la mesa a otro juego, deberá cerrarse previamente el juego que se estuviese desarrollando.

Artículo 198. *Naturaleza de las apuestas*

1. Los juegos se practicarán con dinero de curso legal o con fichas o placas, salvo en las máquinas, que se regirán conforme a los requisitos que se especifican para los distintos tipos de máquinas en este reglamento. Están prohibidas y carecen de todo valor las apuestas de palabra y toda forma de asociación de dos o más personas jugadoras con el ánimo de exceder los límites máximos de apuesta establecidos en las diferentes mesas de juego.

2. Las cantidades correspondientes a las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal o por fichas o placas facilitadas por el casino por su cuenta y riesgo a cambio de medios legales de pago.

3. La dirección del casino puede establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos enteros del mínimo autorizado para cada mesa.

4. El casino de juego podrá contar con sistemas informatizados para el control y funcionamiento de los diferentes juegos.

5. Con independencia de lo indicado en los números anteriores de este artículo, en las instalaciones del casino podrán funcionar mesas tipo demostración en las cuales se mostrará o instruirá sobre la forma de practicar los distintos juegos y en las cuales las personas usuarias no podrán apostar dinero.

Este tipo de mesas podrán situarse fuera del recinto del casino, pero exclusivamente con ocasión de ferias y congresos relacionados con el juego, siempre que sean atendidas por personal del casino y se comunique al órgano competente en materia de juego, al menos, con tres días hábiles de antelación. Estas mesas no tendrán la consideración de mesas de juego a ningún efecto.

Artículo 199. *Apuestas en los juegos de contrapartida*

1. En los juegos denominados de contrapartida, las apuestas solo podrán efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas para los juegos mencionados puede efectuarse en las dependencias de caja que deberán existir en las salas de juego o en la propia mesa. Se prohíbe, en todo caso, efectuar cambios por mediación de las personas empleadas que se encuentren entre las personas jugadoras, salvo en las salas de máquinas.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en las mesas de juego lo efectuará el/la crupier que, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí, de forma ostensible, las fichas, se las pasará al/a la cliente o efectuará la apuesta solicitada por este/a. Finalmente, y asimismo de forma ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa e introducirá el billete en un recipiente que forma parte de la propia mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja hasta el final de la partida y con objeto de efectuar el recuento en el departamento de caja. No obstante, si la acumulación de billetes en las cajas es excesiva, podrán extraerse de estas y efectuar su recuento en el departamento de caja. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta firmada por el/la cajero/a y el/la jefe/a de mesa correspondiente; una copia de esta será introducida en la caja que deba volver a colocarse en la mesa o en la que se haya colocado para sustituirla. Este procedimiento será también aplicable para el recuento parcial de propinas en el caso de que la correspondiente caja no admita más fichas.

Artículo 200. *Operaciones de cambio en juegos de círculo*

Las operaciones de cambio podrán ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas o en las mesas de juego por el/la crupier. En este último caso, para las operaciones de cambio se extraerán las fichas o placas cambiadas de una caja especial situada junto a la mesa, que contendrá una cantidad fijada por el/la director/a de juegos al comienzo de cada sesión de juego.

Artículo 201. *Apuestas olvidadas o extraviadas*

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo/a propietario/a se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un libro registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que presente el libro registro antes mencionado.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en él las ganancias

que pudieran acumularse hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario/a, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el/la legítimo/a propietario/a de la cantidad o apuesta hallada aparece y demuestra de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el libro registro antes mencionado, haciéndose constar en este la fecha del reintegro, nombre y apellidos y domicilio del/de la interesado/a, pruebas presentadas y referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino por este concepto serán entregadas dentro de los treinta primeros días de cada año a entidades de asistencia social o beneficencia.

Artículo 202. *Naipes*

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupados en mazos de seis o de diez. Cada juego de seis o de diez llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará en el momento de su recepción en un libro registro especial, que estará visado por el órgano competente en materia de juego.

2. Los casinos de juego solo podrán adquirir barajas o juegos completos de naipes a las empresas fabricantes inscritas en el Registro de Casinos de Juego. Dichas empresas fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. Los documentos de adquisición de naipes a la empresa fabricante deberán estar autorizados por el órgano competente en materia de juego.

3. En cada casino, y dentro de las salas de juego, existirá un armario en el que se guardarán necesariamente las cajas de naipes nuevos o usados, junto con el libro registro a que alude el número primero. Este armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del/de la director/a de juegos o persona que lo/la sustituya. El armario solo se abrirá para la extracción de barajas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia de la persona titular de la llave y del/de la empleado/a que deba hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del personal funcionario encargado de la inspección del casino.

4. No obstante lo anterior, la utilización de una dependencia fuera de las salas de juego que sirva para almacenar el resto de las cajas nuevas de naipes adquiridos que no quepan en aquel deberá ser comunicada previamente al órgano competente en materia de juego.

5. El casino solo empleará naipes que se encuentren en perfecto estado y que cumplan las normas de homologación determinadas por la consellería competente en materia de juego y apuestas.

6. Los juegos de barajas desechadas, marcadas o deterioradas deberán ser colocados en el depósito de naipes hasta su posterior destrucción, sin que en ningún caso puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se realizará en presencia de un/a funcionario/a encargado/a de la inspección del casino, quien previamente comprobará si las cajas están completas y anotará posteriormente la destrucción en el libro registro.

7. Lo dispuesto en los números anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados que deberán romperse a la vista del público o ante el/la funcionario/a encargado/a de la inspección del casino antes de su utilización. Su conservación y destrucción se efectuarán en la forma prevista para los naipes.

Artículo 203. *Comprobación y barajado de los naipes*

1. Los naipes serán extraídos de su depósito en el momento en que vayan a ser utilizados. Si son nuevos, se desempaquetarán en la propia mesa de juego y se invitará al público y a las personas jugadoras a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en su orden de colocación por el fabricante. El/la crupier los contará y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará siempre con las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubiesen sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

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

4. Cuando la sesión de juego en la mesa finalice, los naipes deberán volver a colocarse de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que pudieran tener.

5. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que parezcan extraños al mazo de origen o marcados, se retirará de la mesa el mazo correspondiente y se dará cuenta inmediatamente, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al personal funcionario encargado de la inspección del casino si está presente o, en su defecto, se levantará acta que se comunicará a este.

6. En todos los juegos de naipes, previa autorización del órgano competente en materia de juego, podrán utilizarse mecanismos automatizados y manuales, debidamente homologados, para efectuar las operaciones de mezcla.

Artículo 204. *Canje de fichas y placas*

1. El casino canjeará a las personas jugadoras las fichas y placas que se encuentren en su poder por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El casino podrá denegar a la persona visitante o jugadora el cambio de fichas o placas cuando tenga sospechas fundadas de su procedencia ilícita. En este caso, la persona que ejerza la dirección del juego del casino deberá remitir informe al órgano competente en materia de juego y dar cuenta inmediata a sus servicios de inspección y control, si están presentes en el casino.

3. El pago en metálico a los/as clientes podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra la cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el/la perceptor/a y un/a cajero/a o persona que lo/la sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar. En todo caso, se observará lo dispuesto en la normativa de prevención del blanqueo de capitales y demás normas de aplicación. El pago mediante cheque solo procederá por petición del/de la jugador/a o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se hubiese agotado en la caja central del casino la suma en metálico que establece esta norma. Si el cheque no resulta pagado en todo o en parte, el/la jugador/a podrá dirigirse al órgano competente en materia de juego para reclamar la cantidad debida, acompañando copia del acta a que se refiere este punto. Tras oír al/a la director/a de juegos y comprobada la autenticidad del acta y la falta de pago de la deuda, el órgano competente concederá al casino un plazo de tres días hábiles para depositar en la Caja General de Depósitos de la Comunidad Autónoma de Galicia la cantidad debida, que se entregará al/a la jugador/a. Si no lo hace, expedirá al/a la jugador/a el oportuno mandamiento de pago con el que podrá hacer efectiva la cantidad contra la fianza depositada por el casino. En cualquier caso, en la resolución que dicte el órgano competente se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que puedan corresponder a las partes.

4. El casino estará obligado a expedir a las personas jugadoras certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 205. *Anticipos mínimos*

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de las personas jugadoras.

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

3. El importe mínimo de los anticipos será el que el/la director/a de juego, a su libre criterio, entienda necesario para el normal desarrollo de los juegos.

Artículo 206. *Depósito mínimo*

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía que el importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuesta más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, previa autorización del órgano competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50 % del total.

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

Subsección 6.ª. Mecanismos y libros registro de control

Artículo 207. *Control de resultados en cada mesa de juego*

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa y se conservarán en ella para el normal desarrollo de las partidas. Una vez efectuado el cierre de las mesas, las fichas remanentes del anticipo se trasladarán a la caja central en una caja especialmente destinada a esta finalidad.

2. Al finalizar la jornada, al cerrar cada mesa o cuando sea preciso efectuar nuevos anticipos durante el transcurso de la partida, deberán contarse las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en ella, y anotarse las cantidades resultantes en el libro registro de anticipos. Este recuento deberá ser realizado por, al menos, un/a empleado/a de la mesa y un/a cajero/a en presencia del/de la director/a de juegos o persona que lo/la sustituya, quienes certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada y, a continuación, la firmarán. En cualquier caso, en la apertura y cierre de las mesas, la presencia del/de la director/a de juegos en el recuento podrá ser suplida por la de un/a subdirector/a, algún miembro del comité de dirección o alguien del personal empleado de máxima categoría.

3. Las operaciones referidas en el número anterior deberán realizarse con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de las personas que asistan al acto podrá solicitar el libro registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas corresponden exactamente a las pronunciadas.

Artículo 208. *Documentación contable*

1. Con independencia de la normativa contable y fiscal de la empresa titular del casino, el control documental de los ingresos producidos por los juegos deberá llevarse a cabo, siempre que no exista un sistema informatizado y autorizado por el órgano

competente en materia de juego, mediante el libro registro de beneficios en los juegos de círculo, el libro registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el libro registro de control de ingresos, obligatorio para uno y otro tipo de juegos.

2. Los citados libros deberán estar encuadernados y foliados, y deberán estar diligenciados por el órgano competente en materia de juego. Además, se llevarán con el cuidado y regularidad exigidos para los libros de comercio y no podrán presentar enmiendas ni raspaduras. Las correcciones que sean necesarias deberán hacerse en tinta roja y serán salvadas con la firma del/de la director/a de juegos o persona que lo/la sustituya.

Artículo 209. *Libro registro de anticipos*

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida deberá existir un libro registro de anticipos que deberá llevar un número que tendrá que ser el mismo que el de la mesa a la que se refiere.

2. En los libros registro de anticipos deberán anotarse el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el recuento final de las existencias de placas, fichas, billetes y monedas en las cajas correspondientes a cada mesa de juego. Estas anotaciones se realizarán al final de cada sesión, debiendo anotarse el importe del resultado final de la mesa.

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

Artículo 210. *Libro registro de beneficios*

1. En cada una de las mesas de juego de círculo deberá existir un libro registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de estos juegos.

2. En este libro registro deberán hacerse constar los siguientes datos:

a) Nombre exacto del juego al que corresponde cada mesa.
b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo que el de la mesa.
c) Hora de apertura de la partida.
d) Horas de interrupción y de reinicio de la partida, en su caso.
e) Nombre de los/as crupieres y cambista.
f) Nombre del/de la banquero/a o banqueros/as en el bacará a dos paños, ya sea banca abierta o limitada.

3. Al finalizar la partida, el/la crupier, en presencia del/de la director/a de juegos o persona que lo/la sustituya y de un/a cajero/a, deberá abrir el pozo o cagnotte, contar las fichas y placas que existan y pronunciar en voz alta la cantidad total. Esta deberá anotarse inmediatamente en el correspondiente libro registro de beneficios, en el que

el/la director/a de juegos, el/la cajero/a y un/a empleado/a de la mesa deberán certificar, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada y firmar a continuación.

4. En las operaciones a que se refiere el número anterior, el/la director/a de juegos podrá ser sustituido por un/a subdirector/a o por un miembro del comité de dirección.

Artículo 211. *Libro registro de control de ingresos*

1. En el libro registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los libros registro de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro registro de control de ingresos deberán efectuarse al final de la jornada y necesariamente antes del inicio de la siguiente. Deberá obtenerse el resultado total, que se hará constar en números y letras, y, a continuación, deberá certificar su exactitud el/la director/a de juegos o un/a subdirector/a o miembro del comité de dirección.

Artículo 212. *Deber de información*

1. El director o directora de juegos del casino o la persona que lo/la sustituya tendrá permanentemente a disposición del órgano autonómico competente en materia de juego información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, cantidades apostadas por las personas jugadoras e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Semestralmente, la empresa titular del casino deberá remitir al órgano autonómico competente en materia de juego, dentro de los dos primeros meses posteriores a cada semestre, una memoria con los datos estadísticos del semestre anterior que le sean requeridos por aquel, de conformidad con la orden sobre suministro de información aprobada por la consellería competente en materia de juego.

Sección 2ª. Salas de bingo

Artículo 213. *Definición*

Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos de juego autorizados específicamente para la práctica de este juego.

Los casinos de juego podrán instalar salas de bingo dentro de la edificación del propio casino, pero siempre en salas separadas e independientes de las restantes salas del casino, estando sujetas en cuanto a su autorización y funcionamiento a los preceptos recogidos en esta sección 2.ª.

La autorización de la sala de bingo dentro de un casino se tramitará con unidad de expediente respecto de la propia solicitud del casino.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 214. *Juegos permitidos en las salas de bingo*

1. En las salas de bingo estarán permitidos los siguientes juegos:

a) el juego del bingo,
b) las máquinas recreativas tipo A especial, B y B especial,
c) las rifas,
d) las tómbolas,
e) las apuestas, y
f) los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

2. Los juegos diferentes del propio juego del bingo deberán realizarse en dependencias distintas del salón donde se realiza el juego del bingo, de manera que no se impida el normal desarrollo de este.

Artículo 215. *Planificación del número de salas de bingo*

1. Se limita a 12 el número máximo de salas de bingo que podrán autorizarse en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia. En este límite se incluyen también las salas de bingo que puedan instalarse en los casinos de juego.

2. No podrá autorizarse la instalación de una nueva sala de bingo o la ampliación de la capacidad de otra ya autorizada cuando ello implique exceder de los siguientes límites en el correspondiente municipio:

a) Municipios de hasta 50.000 habitantes de hecho según el censo oficial: Capacidad máxima: 300 personas jugadoras. Número máximo de salas: 1.
b) Municipios entre 50.001 y 150.000 habitantes de hecho según el censo oficial: Capacidad máxima: 600 personas jugadoras. Número máximo de salas: 2.
c) Municipios de más de 150.000 habitantes de hecho según el censo oficial: Capacidad máxima: 1.800 personas jugadoras. Número máximo de salas: 4.

Artículo 216. *Servicios complementarios*

Las salas de bingo podrán disponer de servicios de hostelería y restauración, pero en ningún caso la superficie dedicada a estas actividades podrá superar el 50 % de la superficie dedicada al juego del bingo.

Artículo 217. *Condiciones de las salas*

1. Las salas de bingo deberán estar dispuestas de modo que las extracciones de bolas sean visibles por todas las personas jugadoras, bien directamente o mediante el empleo de monitores y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y el adecuado seguimiento de la partida.

2. Será preceptiva la existencia en dichas salas del aparato de extracción de bolas, instalación de sonido y circuito cerrado de televisión.

3. Las salas de bingo no podrán admitir un número de personas que exceda de la capacidad autorizada, que no podrá ser inferior a cien personas ni superior a ochocientas. La capacidad se fijará en función del número máximo de plazas de personas jugadoras sentadas de que disponga la sala una vez instalado el mobiliario, sin que este número pueda ser superior al número de metros cuadrados de espacio útil para personas jugadoras y teniendo en cuenta la facilidad de circulación entre las mesas.

En el cómputo del número de personas, a efectos de capacidad, se excluirá, en todo caso, al personal trabajador de servicio en la sala.

Artículo 218. *Instalación de datáfonos y cajeros automáticos*

1. El órgano autonómico competente en materia de juego podrá autorizar la instalación y utilización de datáfonos para la adquisición de cartones en las salas de juego de las salas de bingo. Asimismo, podrá autorizar en las salas de bingo la instalación de cajeros automáticos de entidades financieras y bancarias autorizadas.

2. Los datáfonos solo podrán estar instalados, bien en la zona habilitada para caja y cambios, bien en una zona diferenciada especialmente para su instalación dentro de la zona de juego. En las zonas destinadas a restaurante de las salas de bingo, los datáfonos podrán instalarse libremente.

Los cajeros solo podrán estar instalados fuera de la sala de juegos.

3. La solicitud de autorización de instalación de datáfonos y cajeros automáticos deberá precisar los siguientes extremos:

a) Identificación de las unidades de datáfonos o cajeros que se pretenden instalar.
b) Identificación de la entidad financiera gestora titular de estos.

Artículo 219. *Modificación de autorizaciones de instalación de las salas de bingo*

1. Requerirán autorización previa:

a) Los cambios de localización de la sala de bingo en los supuestos especificados en el artículo 14 de la Ley 3/2023, de 4 de julio.

b) El cierre de la sala por más de treinta días naturales, salvo que el período de funcionamiento se limite a una temporada concreta según la autorización.

c) La transmisión de la titularidad de la autorización de instalación.

d) Las modificaciones sustanciales de la sala, entendiendo por tales las que supongan un cambio de categoría de la sala, amplíen o disminuyan la superficie útil de la sala, afecten a las condiciones de seguridad o todas aquellas que no tengan la consideración de no sustancial de conformidad con el número siguiente.

2. Tendrá la consideración de no sustancial cualquier cambio de configuración del espacio de juego que no afecte a las condiciones básicas del proyecto autorizado. Los cambios no sustanciales deberán ser comunicados al órgano autonómico competente en materia de juego con carácter previo a su realización.

3. Con la solicitud de modificación se acompañará escrito justificativo de esta y justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

4. La adaptación del establecimiento de juego a la modificación autorizada deberá llevarse a cabo en los 15 días siguientes a su notificación. Si fuese necesario más tiempo para efectuar la adaptación a las nuevas circunstancias, este extremo se indicará en la solicitud de modificación con expresión del período temporal estimado.

5. El cierre temporal de la sala de bingo por más de treinta días naturales consecutivos únicamente podrá autorizarse en los siguientes supuestos:

a) Por la realización de obras en el local y durante el plazo estrictamente necesario para su realización. En este caso, deberá acompañarse a la solicitud el título habilitante del ayuntamiento correspondiente justificativo de la realización de las obras, así como la documentación técnica presentada en el ayuntamiento.

b) Por causa de fuerza mayor debidamente acreditada.

6. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses, contados desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la interesada para entender desestimada su solicitud.

Subsección 1.ª. Dependencias de la sala de bingo

Artículo 220. *Clasificación de las salas*

Las salas de bingo se clasificarán según su capacidad en las siguientes categorías:

a) De tercera categoría: hasta 200 personas jugadoras.
b) De segunda categoría: de 201 a 400 personas jugadoras.
c) De primera categoría: de 401 a 600 personas jugadoras.
d) De categoría especial: de 601 a 800 personas jugadoras.

Artículo 221. *Horario de las salas*

1. El horario de funcionamiento de la sala de bingo deberá respetar los límites que para este tipo de establecimientos se fijan en la Orden de 23 de octubre de 2020 por la que se determina el horario de apertura y cierre de los establecimientos abiertos al público y de inicio y finalización de los espectáculos públicos y las actividades recreativas.

2. La sala de bingo deberá respetar siempre el horario autorizado por el órgano autonómico competente en materia de juego y que consta en la resolución de autorización. Cualquier modificación de dicho horario deberá tramitarse mediante una modificación de la resolución de autorización.

3. Dentro de los límites establecidos, la sala de bingo podrá determinar un horario diferente para el desarrollo del juego del bingo y para el desarrollo del resto de juegos autorizados, pero siempre respetando los horarios comunicados.

Subsección 2.ª. Premios en la modalidad de bingo tradicional

Artículo 222. *Tipos de combinaciones ganadoras*

Serán premiadas las siguientes combinaciones formadas por las personas jugadoras:

a) Línea: se entenderá formada la línea cuando durante la celebración de una partida hubiesen sido extraídos todos los números que integran una de las tres líneas horizontales en que se distribuye el cartón, siempre y cuando no hubiese resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente.

b) Bingo ordinario: se entenderá formado el bingo ordinario cuando durante la celebración de una partida hubiesen sido extraídos todos los números que integran un cartón.

c) Prima: se atribuirá como premio adicional a la persona o personas jugadoras que durante la celebración de la partida formen el bingo ordinario.

Artículo 223. *Porcentaje destinado a premios en el bingo tradicional*

El porcentaje destinado a premios en el juego del bingo, en su modalidad de bingo tradicional, será del 70 % de las cantidades jugadas.

Artículo 224. *Premio de la prima en el bingo tradicional*

1. La dotación del premio de la prima se dividirá en dos categorías de premio denominadas prima y prima-plus.

2. La distribución del porcentaje de la prima entre el premio de la prima y el premio de la prima-plus estará sometida a las siguientes reglas:

a) El premio de la prima estará dotado con un 12 % y el de la prima-plus con un 3 %.

b) En el premio de la prima-plus se dotará el 80 % de su importe para el premio en juego hasta alcanzar su importe máximo determinado, mientras que el 20 % restante constituirá la reserva, que pasará íntegramente a constituir la dotación inicial del nuevo premio de prima-plus.

c) El premio de prima será otorgado a la persona o personas que completen y canten el bingo ordinario con un número de extracciones menor o igual al fijado por la sala, que no podrá ser inferior a 40, a partir de la partida inmediata posterior a aquella en que se haya alcanzado el importe o cuantía mínima necesaria para obtener el premio.

En el supuesto de que el premio de prima no fuese adjudicado por superarse el número de extracciones fijado inicialmente, este se incrementará en una unidad de extracción en cada una de las partidas posteriores hasta que se produzca la adjudicación.

El premio de prima-plus será otorgado a la persona o personas que completen y canten el bingo con un número de extracciones menor o igual al fijado por la sala, que no podrá ser inferior a 38.

El supuesto de que el premio de prima-plus no fuese adjudicado por haberse superado el número de extracciones fijado y una vez alcanzada la cuantía máxima, este se incrementará en una unidad de extracción diaria en cada una de las sesiones de juego posteriores hasta que se produzca la adjudicación y las detracciones adicionales se destinarán en su totalidad a constituir el importe del nuevo premio de prima-plus.

El número de extracciones necesarias para cada sesión se anunciará al comienzo de cada una de las partidas sucesivas.

d) La cantidad máxima que se otorgará por el premio de la prima será determinada por cada sala en el momento de fijar el número de extracciones para este premio y tendrá como límite máximo la cuantía de 1.500 €.

La cantidad máxima que se otorgará por el premio de la prima-plus será determinada por cada sala y tendrá como límite máximo la cuantía de 15.000 €.

Artículo 225. *Obtención y abono de los premios en el bingo tradicional*

1. Para tener derecho a reclamar los premios de línea, bingo ordinario y prima durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hubiesen sido extraídos y cantados por el locutor en el transcurso de esa determinada partida y que la persona jugadora cante la jugada de línea o bingo en voz alta, independientemente del momento en que hubiese sido completada tal combinación, excepto, respecto de esto último, para los premios de prima, en los cuales será necesario para tener derecho a reclamarlos que la persona jugadora cante la jugada de bingo antes de que sea extraída la bola siguiente a la de referencia prevista para tales premios.

Si otra persona jugadora cantase en el transcurso de una misma partida las jugadas de línea o bingo se perderá todo derecho a la reclamación sobre dichas jugadas una vez dada por el/la jefe/a de mesa-cajero/a la correspondiente orden de reiniciar la partida o de darla por finalizada. En caso de error por parte del locutor al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído, prevalecerá el que figure en la bola extraída. Dicho error será corregido por el/la jefe/a de mesa, haciéndolo constar por diligencia en el libro de actas. De igual forma se procederá en caso de error u omisión al mostrar en la pantalla los números extraídos.

2. Los premios se abonarán al finalizar cada partida, previa comprobación y contra entrega de los cartones premiados, que deberán presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se incorporarán al acta y se conservarán durante el período indicado en este reglamento.

3. Los premios de línea, bingo ordinario y prima de hasta 1.000 euros se abonarán a las personas jugadoras en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, dicho pago en metálico podrá ser sustituido, a petición de la persona jugadora o con su conformidad, por la entrega de un cheque librado a su favor contra una cuenta corriente de la empresa titular de la sala o por transferencia bancaria.

Los premios de línea, bingo ordinario y prima por importe igual o superior a 1.000 euros se abonarán, en todo caso, mediante cheque nominativo o transferencia bancaria.

Las personas ganadoras deberán quedar siempre identificadas.

En cualquier caso, los pagos en efectivo de los premios de línea, bingo ordinario y prima deberán respetar las condiciones y límites previstos por las normas que establecen las medidas de prevención y lucha contra el fraude fiscal.

4. Si en cualquiera de los premios hubiese más de una combinación ganadora, se procederá al reparto del importe del premio entre las personas jugadoras que la hubiesen obtenido.

Subsección 3.ª. Premios en la modalidad de bingo electrónico

Artículo 226. *Combinaciones ganadoras*

1. Las combinaciones ganadoras deberán ajustarse a las características básicas del formato numérico del juego y podrán consistir en agrupaciones de números dentro del cartón, o en una determinada disposición de los números en el cartón formando figuras o relaciones reconocibles e identificables dentro de ellos.

Además, podrá condicionarse su obtención a que estas se obtengan en o antes de un número de bolas en un orden de extracción determinado previamente, o que,

habiéndose fijado un límite cuantitativo máximo, una vez alcanzado este se modifiquen las condiciones de su obtención en cuanto a la bola de referencia en orden de extracción, todo ello en los términos fijados en la correspondiente autorización del programa de juego. También podrán fijarse reglas de determinación y obtención de premios en relación con una fracción o secuencia de tiempo previamente determinada, así como la obtención de un premio obtenido por sorteo entre las personas participantes en una determinada partida de forma aleatoria.

2. En cada jugada de bingo electrónico deberá otorgarse, como mínimo, un premio de línea y un premio de bingo.

Artículo 227. *Porcentaje de distribución en premios*

1. El porcentaje de distribución en premios en el conjunto de las partidas celebradas consistirá como mínimo en el 70 % de las cantidades recaudadas por la venta de cartones electrónicos entre todos los terminales en juego, debiendo destinarse a premios propios de la sala al menos el 40 % de dicho porcentaje.

2. Los porcentajes específicos que se destinarán a cada uno de los premios se determinarán en la autorización del programa de juego a que se refiere el artículo anterior y podrán variarse con periodicidad mensual por la empresa autorizada, mediante comunicación dirigida al órgano autonómico competente en materia de juego, como mínimo, quince días antes de la fecha en que vaya a aplicarse dicho porcentaje.

En todo caso, una vez determinado el reparto del porcentaje entre los diversos premios, este deberá ser público y estar a la vista de todas las personas jugadoras tanto en el servicio de admisión como en la sala donde se venga desarrollando la modalidad del juego del bingo electrónico.

Artículo 228. *Premios*

1. Se establecen los siguientes tipos de premios:

a) Premio colectivo. Su valor es proporcional a las cantidades aportadas por las personas jugadoras. Sobre el importe total de la recaudación efectuada para cada sorteo, la empresa o entidad autorizada propondrá el porcentaje que se va a destinar a estos premios.

b) Premio de estructura fija. Su valor es invariable y determinado y será propuesto por la empresa o entidad autorizada. En cualquier caso, dicho premio deberá obtenerse de las cantidades recaudadas, conjunta y simultáneamente, por la venta de cartones electrónicos entre todos los terminales en juego.

c) Premio acumulado. La dotación de su valor resulta de detraer un porcentaje propuesto por la empresa o entidad autorizada sobre el importe total de los cartones vendidos y que se irá sumando en cada partida a una o más bolsas de acumulado.

El premio acumulado podrá ser de sala o de red, este último cuando el juego del bingo electrónico se desarrolle simultáneamente en más de una sala. Los premios acumulados de sala tendrán un importe máximo de 10.000 euros, mientras que en los premios acumulados de red el importe máximo será de 30.000 euros.

Los premios acumulados, tanto de sala como de red, podrán ser varios y podrán consistir en cuantías fijas o en porcentajes sobre las bolsas existentes, y deberán estar previamente determinados.

2. La empresa o entidad autorizada podrá decidir establecer uno o varios de los premios referidos en el párrafo anterior y, en los términos fijados en la correspondiente autorización del programa de juego, podrá condicionar su obtención de alguna de las siguientes formas:

a) Podrá establecer la condición de que los premios se obtengan en o antes de un número de bolas en un orden de extracción previamente determinado.

b) Podrá decidir que, habiendo fijado un límite cuantitativo máximo, una vez alcanzado este, se modifiquen las condiciones de su obtención en cuanto a la bola de referencia en orden de extracción.

c) Podrá fijar reglas de determinación y obtención de premios en relación con una fracción o secuencia de tiempo previamente determinada.

d) Podrá establecer la obtención de un premio obtenido por sorteo entre las personas participantes en una determinada partida de forma aleatoria.

Asimismo, podrán incrementarse los premios inicialmente previstos con opciones complementarias de juego y también ofrecer premios adicionales, siempre que el porcentaje total destinado a premios sea superior al establecido como mínimo en este reglamento.

3. El derecho al cobro efectivo de un premio caduca a los noventa días naturales, contados a partir de la fecha de celebración de la correspondiente partida, fecha que se verificará mediante el registro de juego del sistema previsto en el anexo de esta orden. El pago de los premios será exigible en las salas de bingo donde la persona jugadora participe y los obtenga y será responsabilidad exclusiva de la empresa autorizada para la explotación de esta modalidad.

4. En caso de coincidir dos o más combinaciones ganadoras para un mismo premio, el importe de este se repartirá entre ellas.

Subsección 4ª. Registro de admisión, entrada e información

XUNTA DE GALICIA

Artículo 229. *Registro de admisión*

1. Las salas de bingo deberán disponer de un Registro de admisión que se encargará de la identificación y registro de todas las personas que accedan al establecimiento. El registro de admisión deberá estar disponible en todos los accesos de que disponga la sala.

2. En el registro de admisión deberá estar disponible, mediante soporte o sistema informático, un listado de las personas que acceden al establecimiento. En él se anotarán los datos identificativos de las personas que accedan por primera vez y las sucesivas visitas que realicen.

3. El registro deberá realizarse en la primera visita a la sala de bingo y contener el nombre y apellidos del cliente, su fecha de nacimiento, el domicilio que figure en el documento identificativo exhibido, el número del documento identificativo exhibido y la fecha de la visita. Para la anotación de las sucesivas visitas será suficiente con la identificación de la persona visitante mediante la exhibición de su documento identificativo y la comprobación de que los datos del domicilio están actualizados y son correctos.

4. El registro de admisión tendrá carácter reservado y reunirá los requisitos exigidos por la normativa de protección de datos de carácter personal. Su contenido únicamente podrá ser revelado, en los términos previstos en dicha normativa y a instancia del personal del órgano autonómico competente en materia de juego y de la inspección de juego, para las comprobaciones que correspondan.

5. El registro de admisión de la sala de bingo deberá ofrecer información sobre las normas generales de funcionamiento de las salas de bingo que la empresa titular de la autorización considere de interés y, necesariamente, las relativas al horario, las condiciones de admisión y los juegos que puedan practicarse en la sala de bingo, así como la normativa de aplicación a cada uno de ellos. Deberá ofrecer también la información a la que se refiere el artículo 230 de este reglamento.

Asimismo, deberá disponer de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia, en número suficiente, que se encontrarán expuestos de manera visible en la recepción de la sala y a disposición de todas las personas visitantes.

Artículo 230. *Información al público*

1. En las salas de bingo existirá a disposición del público un ejemplar de la ley reguladora de los juegos de Galicia y un ejemplar de este reglamento.

2. En todos los accesos al establecimiento deberá constar con claridad las prohibiciones de acceso y el cartel al que hace referencia el artículo 30 del Decreto 226/2022, de 22 de diciembre, por el que se regulan determinados aspectos de la

organización y desarrollo de los espectáculos públicos y actividades recreativas y se constituye el Registro de empresas y establecimientos.

3. En el interior del establecimiento deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas las personas usuarias el cartel con los principios de juego responsable facilitado por el órgano autonómico competente en materia de juego, así como la información acerca de las organizaciones existentes en Galicia de ayuda a las personas con problemas de adicción al juego.

Artículo 231. *Deber de información*

1. La empresa titular de la autorización de instalación de la sala de bingo deberá tener a disposición de la inspección de juego información suficiente sobre el número de visitantes, así como las cantidades jugadas y los premios repartidos.

2. Semestralmente, la empresa titular de la autorización deberá remitir al órgano competente en materia de juego, dentro de los dos primeros meses posteriores a cada semestre, una memoria con los datos estadísticos del semestre anterior que le sean requeridos por aquel, los datos de recaudación de las máquinas de juego y los premios repartidos, así como las cantidades jugadas y los premios repartidos en el juego del bingo, de conformidad con la orden sobre suministro de información aprobada por la consellería competente en materia de juego.

Sección 3ª. Salones de juego

Artículo 232. *Definición*

Tendrán la consideración de salones de juego los establecimientos de juego autorizados conforme a lo dispuesto en el artículo 14 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, para explotar en ellos máquinas de tipo A especial, B y B especial, máquinas de apuestas y los terminales de juego cuya autorización corresponda otorgar a la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 233. *Juegos permitidos en los salones de juego*

En los salones de juego únicamente estarán permitidos los siguientes juegos:

a) las máquinas recreativas de tipo A especial, B y B especial,
b) las rifas,
c) las tómbolas,
d) las apuestas, y
e) los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

Artículo 234. *Planificación del número de salones de juego*

XUNTA DE GALICIA

Se limita a 118 el número máximo de salones de juego que podrán autorizarse en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 235. *Modificación de autorizaciones de instalación de los salones de juego*

1. Requerirán autorización previa del órgano autonómico competente en materia de juego las modificaciones que impliquen una alteración sustancial de los planos aportados en el seno del procedimiento administrativo de autorización de instalación de los establecimientos de juego, debiendo acompañarse con la correspondiente solicitud los nuevos planos de reforma redactados por personal técnico competente y visados por el colegio oficial correspondiente en los supuestos en que proceda dicho visado. En el caso de que no proceda el visado se aportará informe justificativo firmado por el personal técnico encargado de la redacción del proyecto.

2. También requerirán autorización previa los siguientes supuestos:

a) La suspensión del funcionamiento del salón de juego por más de treinta días naturales consecutivos.
b) La transmisión de la titularidad de la autorización de instalación.
c) El cambio de localización del establecimiento.

3. Con la solicitud de modificación se acompañará escrito justificativo y justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

4. La adaptación del establecimiento de juego a la modificación autorizada deberá llevarse a cabo en los 15 días siguientes a su notificación. Si fuese necesario más tiempo para efectuar la adaptación a las nuevas circunstancias, este extremo se indicará en la solicitud de modificación con expresión del período temporal estimado.

5. El cierre temporal del salón de juego por más de 30 días naturales consecutivos únicamente podrá autorizarse en los siguientes supuestos:

a) Por la realización de obras en el local y durante el plazo estrictamente necesario para su realización. En este caso deberá acompañarse a la solicitud el título habilitante del ayuntamiento correspondiente justificativo de la realización de las obras, así como copia de la documentación técnica presentada en el ayuntamiento.

b) Por causa de fuerza mayor debidamente acreditada y justificada.

6. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses, que se contarán desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la interesada para entender desestimada su solicitud.

7. Las restantes modificaciones se considerarán no sustanciales, especialmente las que supongan una mera redistribución interior de espacios, pequeñas mejoras o simple

decoración y variación en la modalidad o en el número de máquinas autorizadas, siempre que en este último caso sean respetados los límites máximos y mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen en esta norma.

Dichas modificaciones deberán ser comunicadas al órgano autonómico competente en materia de juego con carácter previo a su realización, aportando el plano justificativo de la nueva redistribución y la memoria acreditativa de los cambios efectuados.

Subsección 1.ª. Funcionamiento del salón de juego

Artículo 236. *Dependencias*

Los salones de juego podrán contar con un servicio de bar cuya superficie, en ningún caso, podrá superar el 35 % de la superficie útil del espacio habilitado para los juegos. El servicio de bar reunirá los requisitos especificados para este tipo de establecimientos en el Catálogo de espectáculos públicos y actividades recreativas de Galicia y se limitará exclusivamente a los servicios que entran en dicha tipología.

Artículo 237. *Horario de funcionamiento*

1. El horario de funcionamiento del salón de juego deberá respetar los límites que para este tipo de establecimientos se fijan en la Orden de 23 de octubre de 2020, por la que se determina el horario de apertura y cierre de los establecimientos abiertos al público y de inicio y finalización de los espectáculos públicos y las actividades recreativas.

2. El salón de juego deberá respetar siempre el horario autorizado por el órgano autonómico competente en materia de juego y que consta en la resolución de autorización. Cualquier modificación de dicho horario deberá tramitarse mediante una modificación de la resolución de autorización.

Subsección 2ª. Control de acceso e información

Artículo 238. *Control de acceso*

Los salones de juego deberán contar con un sistema de control de acceso en cada una de las entradas del establecimiento en los términos especificados en este reglamento para impedir el acceso al establecimiento a las personas que lo tengan prohibido según lo dispuesto en la Ley 3/2023, de 4 de julio.

Artículo 239. *Información al público y deber de información*

1. En los salones de juego existirá a disposición del público un ejemplar de la Ley reguladora de los juegos de Galicia y un ejemplar de este reglamento.

2. En todos los accesos al establecimiento deberá constar con claridad las prohibiciones de acceso y el cartel al que hace referencia el artículo 30 del Decreto 226/2022, de 22 de diciembre, por el que se regulan determinados aspectos de la organización y desarrollo de los espectáculos públicos y actividades recreativas y se constituye el Registro de empresas y establecimientos.

3. En el interior de los establecimientos deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas las personas usuarias el cartel con los principios de juego responsable facilitado por el órgano autonómico competente en materia de juego, así como la información acerca de las organizaciones existentes en Galicia de ayuda a las personas con problemas de adicción al juego.

Asimismo, deberán disponer de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia, en número suficiente, que se encontrarán expuestos de manera visible en la recepción de la sala y a disposición de todas las personas visitantes.

4. Semestralmente, la empresa titular del salón deberá remitir al órgano autonómico competente en materia de juego, dentro de los dos primeros meses posteriores a cada semestre, una memoria con los datos estadísticos del semestre anterior que le sean requeridos por aquel, de conformidad con la orden sobre suministro de información aprobada por la consellería competente en materia de juego.

Sección 4ª. Tiendas de apuestas

Artículo 240. *Definición*

Tendrán la consideración de tiendas de apuestas los establecimientos de juego que sean autorizados de forma exclusiva para la comercialización y explotación de apuestas de ámbito autonómico.

Artículo 241. *Juegos permitidos en las tiendas de apuestas*

En las tiendas de apuestas únicamente estarán permitidos los siguientes juegos:

a) las apuestas,
b) las rifas,
c) las tómbolas, y
e) los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado.

Artículo 242. *Planificación del número de tiendas de apuestas*

Se limita a 41 el número máximo de tiendas de apuestas que podrán autorizarse en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 243. *Modificación de la autorización de instalación de las tiendas de apuestas*

1. Requerirán autorización previa del órgano autonómico competente en materia de juego las modificaciones que impliquen una alteración sustancial de los planos aportados en el seno del procedimiento administrativo de autorización de instalación de la tienda de apuestas y deberán acompañarse a la correspondiente solicitud los nuevos planos de reforma redactados por personal técnico competente y visados por el colegio oficial correspondiente en los supuestos en que proceda dicho visado. En caso de que no proceda el visado se aportará informe justificativo firmado por el personal técnico encargado de la redacción del proyecto.

2. También requerirán autorización previa los siguientes supuestos:

a) La suspensión del funcionamiento de la tienda de apuestas por más de treinta días naturales consecutivos.
b) La transmisión de la titularidad de la autorización de instalación.
c) El cambio de localización del establecimiento.

3. Con la solicitud de modificación se acompañará escrito motivado y justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

4. La adaptación del establecimiento de juego a la modificación autorizada deberá llevarse a cabo en los 15 días siguientes a su notificación. Si fuese necesario más tiempo para efectuar la adaptación a las nuevas circunstancias, este extremo será indicado en la solicitud de modificación con expresión del período temporal estimado.

5. El cierre temporal de la tienda de apuestas por más de 30 días naturales consecutivos únicamente podrá autorizarse en los siguientes supuestos:

a) Por la realización de obras en el local y durante el plazo estrictamente necesario para su realización. En este caso deberá acompañarse a la solicitud el título habilitante del ayuntamiento correspondiente justificativo de la realización de las obras, así como copia de la documentación técnica presentada en el ayuntamiento.

b) Por causa de fuerza mayor debidamente acreditada.

6. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses, contados desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la interesada para entender desestimada su solicitud.

7. Las restantes modificaciones se considerarán no sustanciales, especialmente las que supongan una mera redistribución interior de espacios, pequeñas mejoras o simple decoración y variación en la modalidad o en el número de máquinas autorizadas, siempre que en este último caso se respeten los límites máximos y mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen en esta norma.

Dichas modificaciones deberán ser comunicadas al órgano autonómico competente en materia de juego con carácter previo a su realización, aportando el plano justificativo de la nueva redistribución y la memoria acreditativa de los cambios efectuados.

Subsección 1ª. Funcionamiento de las tiendas de apuestas

Artículo 244. *Dependencias*

Las tiendas de apuestas podrán contar con un servicio de bar cuya superficie, en ningún caso, podrá superar el 35 % de la superficie útil del espacio habilitado para los juegos. El servicio de bar reunirá los requisitos especificados para este tipo de establecimientos en el Catálogo de espectáculos públicos y actividades recreativas de Galicia y se limitará exclusivamente a los servicios que entran dentro de dicha tipología.

Artículo 245. *Horario de funcionamiento*

1. El horario de funcionamiento de la tienda de apuestas será el establecido para este tipo de establecimientos en la Orden de 23 de octubre de 2020, por la que se determina el horario de apertura y cierre de los establecimientos abiertos al público y de inicio y finalización de los espectáculos públicos y las actividades recreativas.

2. La tienda de apuestas deberá respetar siempre el horario autorizado por el órgano autonómico competente en materia de juego y que consta en la resolución de autorización. Cualquier modificación de dicho horario deberá tramitarse mediante una modificación de la resolución de autorización.

Subsección 2ª. Control de acceso e información

Artículo 246. *Control de acceso*

Las tiendas de apuestas deberán contar con un sistema de control de acceso en cada una de las entradas del establecimiento en los términos especificados en este reglamento para impedir el acceso al establecimiento a las personas que lo tengan prohibido según lo dispuesto en la Ley 3/2023, de 4 de julio.

Artículo 247. *Información al público*

1. En las tiendas de apuestas existirá a disposición del público un ejemplar de la Ley reguladora de los juegos de Galicia y un ejemplar de este reglamento.

2. En todos los accesos al establecimiento deberá constar con claridad las prohibiciones de acceso y el cartel al que hace referencia el artículo 30 del Decreto 226/2022, de 22 de diciembre, por el que se regulan determinados aspectos de la

organización y desarrollo de los espectáculos públicos y actividades recreativas y se constituye el Registro de empresas y establecimientos.

3. En el interior de los establecimientos deberá estar colocado en lugar perfectamente visible para todas las personas usuarias el cartel con los principios de juego responsable facilitado por el órgano autonómico competente en materia de juego, así como la información acerca de las organizaciones existentes en Galicia de ayuda a las personas con problemas de adicción al juego.

Asimismo, deberá disponer de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia, en número suficiente, que se encontrarán expuestos de manera visible en la recepción de la sala y a disposición de todas las personas visitantes.

CAPÍTULO II

Espacios de apuestas y otros locales habilitados para la práctica de juegos

Sección 1ª. Espacios de apuestas

Artículo 248. *Definición*

Son aquellos espacios física y funcionalmente diferenciados en los que podrán instalarse máquinas de apuestas y que podrán ser autorizados en los casinos, salas de bingo y salones de juego.

Artículo 249. *Juegos permitidos en los espacios de apuestas*

En los espacios de apuestas estarán permitidos los siguientes juegos:

a) las apuestas,
b) las rifas, y
c) las tómbolas.

Subsección 1ª. Autorizaciones de instalación

Artículo 250. *Procedimiento de autorización*

1. La solicitud de autorización para la instalación de espacios de apuestas en salones de juego, bingos y casinos deberá ser formulada por la empresa autorizada para la comercialización y explotación de apuestas.

2. En la solicitud, que se ajustará al modelo normalizado, deberá indicarse el número de terminales y máquinas auxiliares que se pretenden instalar.

Con la solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Documento de conformidad firmado por la empresa autorizada para la comercialización y explotación de apuestas y la persona titular del establecimiento.

b) Un plano del local, suscrito por personal técnico competente, en el cual se indique lo siguiente: la zona del recinto donde se vaya a situar la zona de apuestas, a escala 1/100; la situación tanto de los terminales de expedición como de las máquinas auxiliares de apuestas; la longitud de los pasillos (que no podrá ser inferior a 1,20 metros) y la zona en que está situado el servicio de control de entrada.

c) Resguardo acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de dos meses, contados desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la empresa para entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

Artículo 251. *Comunicación de inicio de actividad*

1. La empresa titular de la autorización de instalación del espacio de apuestas deberá comunicar al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, con una antelación mínima de 30 días hábiles, la fecha de inicio de actividad.

2. Recibida dicha comunicación, la inspección de juego procederá a realizar visita de comprobación a los efectos de acreditar el cumplimiento de los requisitos de la autorización.

Artículo 252. *Extinción de las autorizaciones de instalación*

A las autorizaciones de instalación de los espacios de apuestas les serán de aplicación las mismas causas de extinción que las establecidas en este reglamento para los establecimientos de juego, salvo lo previsto en relación con la adjudicación a otra de las empresas que hayan participado en el concurso para el caso de extinción por no abrir el establecimiento de juego en los plazos señalados en la autorización de instalación o en la prórroga concedida.

Artículo 253. *Vigencia y renovación de las autorizaciones*

1. Las autorizaciones de instalación de los espacios de apuestas otorgadas con posterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia máxima de quince años a contar desde la fecha de la resolución de autorización y sin posibilidad de prórroga.

2. Las autorizaciones de instalación de los espacios de apuestas otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia

máxima de quince años a contar desde la fecha de entrada en vigor de dicha ley. Estas autorizaciones podrán ser prorrogadas por períodos sucesivos de igual duración y siempre que cumplan los requisitos establecidos en la normativa vigente en el momento de su renovación.

3. La empresa titular de la autorización deberá instar ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego su renovación, como mínimo con una antelación de seis meses a la fecha de expiración del plazo de quince años. Agotada la vigencia de la autorización de instalación sin que se haya solicitado su prórroga en el plazo previsto, se producirá su caducidad y dará lugar a la extinción de la autorización, que será declarada de oficio por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

4. La solicitud de prórroga deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Memoria técnica de revisión del espacio de apuestas con el objeto de comprobar su grado de mantenimiento y el cumplimiento de los requisitos y condiciones legales y reglamentarias exigidas.

b) El justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución de la autorización de renovación será de tres meses, que se contarán desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la empresa para entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

Artículo 254. *Modificación de la autorización de instalación de los espacios de apuestas*

1. Requerirán autorización previa del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego las modificaciones que impliquen una alteración sustancial de los planos aportados en el seno del procedimiento administrativo de autorización de instalación del espacio de apuestas y deberán acompañarse con la solicitud correspondiente los nuevos planos de reforma redactados por personal técnico competente y visados por el colegio oficial correspondiente en los supuestos en que proceda dicho visado. En caso de que no proceda el visado se aportará informe justificativo firmado por el personal técnico encargado de la redacción del proyecto.

2. También requerirán autorización previa los siguientes supuestos:

a) la suspensión del funcionamiento del espacio de apuestas por más de treinta días naturales consecutivos.

b) la transmisión de la titularidad de la autorización de instalación.

c) el cambio de localización del establecimiento.

3. Con la solicitud de modificación se acompañará escrito motivado y justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

4. La adaptación del espacio de apuestas a la modificación autorizada deberá llevarse a cabo en los 15 días siguientes a su notificación. Si fuese necesario más tiempo para efectuar la adaptación a las nuevas circunstancias, este extremo será indicado en la solicitud de modificación con expresión del período temporal estimado.

5. El cierre temporal del espacio de apuestas por más de 30 días naturales consecutivos únicamente podrá autorizarse en los siguientes supuestos:

a) por la realización de obras en el local y durante el plazo estrictamente necesario para su realización. En este caso deberá acompañarse a la solicitud el título habilitante del ayuntamiento correspondiente justificativo de la realización de las obras, así como copia de la documentación técnica presentada en el ayuntamiento.

b) por causa de fuerza mayor debidamente acreditada.

6. Las restantes modificaciones se considerarán no sustanciales, especialmente las que supongan una mera redistribución interior de espacios, pequeñas mejoras o simple decoración y variación en la modalidad o en el número de máquinas autorizadas, siempre que en este último caso se respeten los límites máximos y mínimos que para cada tipo de máquinas se establecen en esta norma.

Dichas modificaciones deberán ser comunicadas al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego con carácter previo a su realización, aportando el plano justificativo de la nueva redistribución y la memoria acreditativa de los cambios efectuados.

Subsección 2ª. Funcionamiento de los espacios de apuestas

Artículo 255. *Dependencias*

Los espacios de apuestas podrán contar con un servicio de bar que será el mismo que el existente en el establecimiento de juego del que formen parte.

Artículo 256. *Horario de funcionamiento y personal*

1. El horario de funcionamiento del espacio de apuestas será el mismo que el autorizado para el establecimiento de juego del que forme parte.

2. Al personal al servicio de los espacios de apuestas se les aplicarán las prohibiciones de carácter general establecidas en este reglamento para los establecimientos de juego.

XUNTA DE GALICIA

Subsección 3ª. Control de acceso e información

Artículo 257. *Control de acceso*

El control de acceso del espacio de apuestas será el mismo que el exigido para el establecimiento de juego del que forme parte.

Artículo 258. *Información al público*

En los espacios de apuestas existirá a disposición del público un ejemplar de la Ley reguladora de los juegos de Galicia y un ejemplar de este reglamento, así como un ejemplar actualizado de las Normas de organización y funcionamiento de las apuestas.

Asimismo, deberán disponer de los correspondientes formularios oficiales de solicitud de inclusión en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia, en número suficiente, que se encontrarán expuestos de manera visible en la recepción de la sala y a disposición de todas las personas visitantes.

Sección 2ª. Locales habilitados para la práctica de juegos

Artículo 259. *Definición y procedimiento de habilitación*

1. Son locales habilitados para la práctica de juegos los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento tal y como vienen definidos en los correspondientes epígrafes del Catálogo de espectáculos públicos y actividades recreativas de Galicia.

2. Los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que pretendan instalar máquinas de juego de cualquiera de los tipos permitidos, como actividad complementaria de la principal de dicho establecimiento, deberán estar previamente habilitados.

3. La persona titular del establecimiento deberá presentar una comunicación ante el órgano autonómico competente en materia de juego, junto con la que aportará la siguiente documentación:

a) Copia del DNI de la persona solicitante, titular de la explotación del local, en caso de no autorizar su consulta por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

b) Título habilitante actualizado del ayuntamiento que autorice el desarrollo de la actividad de restauración y de ocio y entretenimiento en dicho local.

c) Copia actualizada del censo de actividades económicas en caso de no autorizar su consulta por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

4. La referida comunicación comportará la habilitación del establecimiento desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección atribuidas al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

5. La habilitación se extinguirá por alguna de las siguientes causas:

a) Solicitud de la persona titular del establecimiento de restauración y de ocio y entretenimiento.

b) Cese de la actividad como local de restauración y de ocio y entretenimiento.

6. Los cambios de titularidad de dichos locales deberán ser comunicados al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego por la nueva persona titular en el plazo de 15 días hábiles siguientes a la fecha en la que tenga lugar la modificación. Dichos cambios de titularidad no serán causa de extinción de la habilitación en vigor. Las nuevas personas titulares quedarán subrogadas en los derechos y obligaciones que para las anteriores derivasen de la habilitación en vigor, sin perjuicio de la posibilidad de extinción si concurriera alguna de las causas previstas en el número anterior de este artículo.

7. Con dicha comunicación deberá aportarse la misma documentación prevista en el número 3 de este artículo. Comprobada la documentación, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego emitirá una nueva habilitación en la que constarán los datos correspondientes a la referida comunicación.

Artículo 260. *Juegos permitidos en los locales habilitados para la práctica de juegos*

En los locales habilitados estarán permitidos los siguientes juegos:

a) las máquinas auxiliares de apuestas,
b) las máquinas de tipo A especial y de tipo B,
c) las rifas, y
d) las tómbolas.

Artículo 261. *Planificación de los juegos*

1. En los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento podrán instalarse un máximo de 2 terminales de juego de los permitidos en estos concretos establecimientos, que no sean del mismo tipo.

2. El número total de autorizaciones para la instalación de máquinas auxiliares de apuestas en este tipo de establecimientos no podrá superar las 3.400.

3. El número total de autorizaciones para la instalación de máquinas de tipo B en este tipo de establecimientos no podrá superar las 8.500.

Artículo 262. *Control de acceso*

1. Las máquinas auxiliares de apuestas que se instalen en este tipo de establecimientos deberán disponer de sistemas o mecanismos que impidan la participación en los juegos de las personas menores de edad, de conformidad con los requisitos y condiciones que se especifican en este reglamento.

2. Las máquinas de tipo B que se instalen en este tipo de establecimientos deberán disponer de los indicados sistemas o mecanismos de control cuando la persona titular del establecimiento así lo exija a la empresa de juego para facilitar su labor de control. Dicho dispositivo deberá reunir los requisitos y condiciones que se especifican en este reglamento.

Artículo 263. I*nformación al público*

1. Las personas titulares de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento serán responsables de tener a disposición de las personas usuarias de los juegos las hojas de reclamaciones, conforme a lo establecido en la normativa de defensa de las personas consumidoras y usuarias.

2. En los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento estará colocado un cartel con la prohibición de uso de las máquinas de juego por las personas menores de edad y por las personas que lo tengan prohibido conforme a lo dispuesto en el artículo 9 de la Ley 3/2023, de 4 de julio.

3. Los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que cuenten con una máquina auxiliar de apuestas no podrán instalar pantallas específicamente destinadas al seguimiento por las personas apostantes de los acontecimientos objeto de las apuestas o de sus resultados, aunque podrán disponer de televisión, conforme a los usos y costumbres, para el seguimiento de la programación por las personas usuarias del establecimiento.

4. El personal de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento de ningún modo podrá satisfacer, ni directa ni indirectamente, el pago de los premios obtenidos por las personas usuarias de las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en ellos.

CAPÍTULO III

Medidas de seguridad de los establecimientos de juego

Artículo 264. *Medidas de seguridad en los casinos de juego*

1. Los casinos de juego dispondrán de un recinto cerrado en el que existirá una caja fuerte, en la que se custodiarán los efectos y el dinero en metálico, que deberá cumplir

las características establecidas en el artículo 9 de la Orden INT/317/2011, de 1 de febrero, sobre medidas de seguridad privada.

2. La parte del recinto destinada al público estará totalmente separada, por elementos o materiales de blindaje, de la zona reservada al personal empleado que realice transacciones con el público, la cual estará permanentemente cerrada desde su interior y dotada de dispositivos que impidan el ataque a dicho personal.

3. Las transacciones con el público se realizarán a través de ventanillas dotadas de un dispositivo tipo túnel, bandeja de vaivén o giratoria con seguro.

4. Los casinos de juego dispondrán de un sistema de grabación de vídeo que dé cobertura a todas y cada una de las mesas. El sistema de grabación deberá indicar la fecha y la hora. El casino conservará las grabaciones durante un período mínimo de 15 días y, en caso de existir reclamación, hasta que esta sea resuelta.

Artículo 265. *Medidas de seguridad en las salas de bingo*

1. Las salas de bingo para más de 150 personas jugadoras dispondrán de una caja fuerte con sistema o mecanismo que impida la extracción del dinero a través de la apertura destinada a su introducción en la caja y dos cerraduras protegidas.

2. La caja deberá tener las características enumeradas en el artículo 9 de la Orden INT/317/2011 y estará empotrada en una estructura de hormigón armado, preferentemente en el suelo. Una de las llaves de la caja fuerte estará en poder del/de la encargado/a del negocio u otro/a empleado/a, y la otra en posesión del/de la propietario/a o persona responsable de la recogida de los fondos, sin que en ningún caso pueda coincidir la custodia de las dos llaves en la misma persona ni en personas que trabajen juntas.

Artículo 266. *Medidas de seguridad en los salones de juego*

1. Los salones de juego con más de 75 puestos de máquinas autorizados dispondrán de una caja fuerte con sistema o mecanismo que impida la extracción del dinero a través de la apertura destinada a su introducción en la caja y dos cerraduras protegidas.

2. La caja deberá tener las características enumeradas en el artículo 9 de la Orden INT/317/2011 y estará empotrada en una estructura de hormigón armado, preferentemente en el suelo. Una de las llaves de la caja fuerte estará en poder del/de la encargado/a del negocio u otro/a empleado/a, y la otra en posesión del/de la propietario/a o persona responsable de la recogida de los fondos, sin que en ningún caso pueda coincidir la custodia de las dos llaves en la misma persona ni en personas que trabajen juntas.

XUNTA DE GALICIA

TÍTULO VII

Homologación e inscripción de material de juego

CAPÍTULO I

Condiciones generales

Artículo 267. *Condiciones generalas para a homologación e inscripción de material de juego*

1. Solo podrán ser objeto de fabricación, importación, distribución, comercialización, explotación e instalación en la Comunidad Autónoma de Galicia las máquinas y material de juego previamente inscritos en las correspondientes secciones del Registro de Modelos de esta Comunidad Autónoma.

2. Para la inscripción de todo este material de juego será necesaria la homologación previa.

3. Se entiende por homologación, a los efectos de este reglamento, el procedimiento administrativo en virtud del cual el órgano encargado del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia acredita que el prototipo de material que se pretende homologar e inscribir cumple con las características y requisitos técnicos establecidos en esta norma.

Artículo 268. *Ensayos previos*

Todo el material que se pretenda homologar deberá ser sometido, con anterioridad a su homologación e inscripción, a las correspondientes pruebas en laboratorios de ensayo debidamente acreditados. Dichos laboratorios emitirán un informe acreditativo de que el material objeto de homologación cumple todos los requisitos de la normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 269. *Definición de laboratorios de ensayo*

A los efectos de esta norma, se entiende por laboratorio de ensayo la entidad pública o privada con personalidad jurídica propia, encargada de la verificación de la conformidad del material de juego con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos en esta norma.

Artículo 270. *Autorización para el funcionamiento como laboratorio de ensayo*

El ejercicio de sus funciones por los laboratorios de ensayo requerirá autorización administrativa previa.

Artículo 271. *Requisitos para la autorización como laboratorio de ensayo*

1. Los laboratorios de ensayo deberán disponer de los medios materiales y humanos suficientes y de la solvencia técnica y financiera necesarias para garantizar el correcto ejercicio de sus funciones con imparcialidad e independencia.

2. El laboratorio que solicite la preceptiva autorización deberá disponer de la correspondiente acreditación concedida por una entidad habilitada para expedirla de conformidad con lo dispuesto en la normativa aplicable en materia de calidad y seguridad industrial, que se aportará junto con la solicitud. Dicha acreditación no será exigible para la verificación de la conformidad del material de juego en el caso de que no se hayan establecido criterios o requisitos específicos o métodos precisos de evaluación por una entidad acreditadora.

3. Cuando la titularidad del laboratorio corresponda a una entidad privada, deberá disponer de un seguro de responsabilidad civil en los términos establecidos por la normativa sectorial aplicable.

Artículo 272. *Procedimiento de autorización de los laboratorios de ensayo*

1. La solicitud de autorización como laboratorio de ensayo se dirigirá al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego expresando el alcance de la autorización solicitada.

2. A efectos de garantizar la imparcialidad e independencia de los laboratorios de ensayo en el ejercicio de sus funciones de verificación, deberán aportar con la solicitud la siguiente documentación:

a) Documento que contenga la denominación de la entidad, con indicación de su naturaleza jurídica y domicilio social.

b) En el caso de personas jurídicas, escritura de constitución y estatutos sociales. En el supuesto de tratarse de una sociedad mercantil deberá aportar la acreditación de inscripción en el Registro Mercantil, u organismo equivalente en el caso de sociedades extranjeras.

c) Relación nominal y datos personales identificativos del personal que preste servicios en el laboratorio.

d) Declaración responsable suscrita por el responsable legal de la entidad de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de las verificaciones, así como de la confidencialidad de estos. Cuando el laboratorio dependa de una entidad pública no será necesaria dicha declaración.

e) En el caso de tratarse de una entidad privada deberá aportar copia de la póliza de responsabilidad civil.

3. A efectos de garantizar la capacidad y solvencia técnica de los laboratorios en el desarrollo de los ensayos, deberán aportar con la solicitud los siguientes documentos:

a) Acreditación de la disponibilidad de personal dotado de la adecuada cualificación y formación técnica para la realización de las verificaciones requeridas.

b) Acreditación de la capacidad del laboratorio para realizar las pruebas, ensayos y demás actuaciones de verificación de la conformidad del material de juego con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos por la normativa en materia de juego.

c) Acreditación de la capacidad del laboratorio para realizar comprobaciones en actividades complementarias de aquellos otros elementos que intervienen en los juegos, tales como verificaciones o controles metrológicos, mecánicos, climáticos, de seguridad eléctrica, de compatibilidad electromagnética, así como cualesquiera otros aspectos técnicos, cuando por la naturaleza de dichos juegos resulte adecuado.

d) Acreditación de la disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por la administración competente en cuestiones relacionadas con los ensayos y pruebas del material de juego, asistencia a reuniones de trabajo para la unificación de criterios o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección cuando así sea requerido por la administración competente.

4. El plazo máximo para resolver será de tres meses a contar desde que la solicitud tenga entrada en el registro del órgano competente para resolver. Transcurrido dicho plazo, la solicitud podrá entenderse desestimada por silencio administrativo.

5. La resolución de concesión de la autorización contendrá, como mínimo, las siguientes especificaciones:

a) Denominación, número y código de identificación fiscal y domicilio social de la entidad.

b) Código de autorización.

c) Número de acreditación concedida por una entidad de acreditación inscrita en el registro correspondiente.

d) Contenido y alcance de la autorización: material de juego cuya verificación comprende.

e) Fecha de expedición y vigencia.

Artículo 273. *Vigencia de la autorización*

1. La autorización como laboratorio de ensayo tendrá una vigencia máxima de 15 años y podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración siempre que se cumplan los requisitos establecidos en la normativa vigente en el momento de su renovación. La renovación deberá solicitarse con una antelación mínima de seis meses a la fecha de caducidad de la autorización.

2. La modificación de las condiciones que determinaron la concesión de la autorización requerirá autorización previa del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

Artículo 274. *Extinción y revocación de la autorización*

1. La autorización como laboratorio de ensayo se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por la expiración del período de vigencia.
b) Por la renuncia de la persona interesada.
c) Por la extinción de la personalidad jurídica de la empresa titular de la autorización.
d) Por la revocación en los supuestos enumerados en el número 2 de este artículo.

2. Procederá la revocación de la autorización en los siguientes supuestos:

a) Cuando desaparezcan los requisitos y condiciones establecidos para obtener la autorización.

b) Cuando no se mantenga vigente la póliza del seguro de responsabilidad civil o no se mantenga en los límites y cuantía exigidos.

c) Cuando haya incurrido en falsedades, inexactitudes o irregularidades esenciales en alguno de los datos contenidos en su solicitud de autorización.

d) Cuando se produzca el cese definitivo en el desarrollo de su actividad como laboratorio de ensayo durante un período superior a un año.

Artículo *275. Reconocimiento de los laboratorios de ensayo autorizados por otras administraciones públicas*

Los laboratorios de ensayo de material de juego autorizados por otras administraciones públicas serán reconocidos por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, siempre que los requisitos exigidos para su habilitación sean análogos a los establecidos en este reglamento.

CAPÍTULO II

Procedimiento de inscripción y homologación

Artículo 276. *Inscripción del material de juego*

1. En la inscripción del material de juego se especificará, como mínimo, su denominación, características generales, los datos de identificación de la empresa fabricante, el código de inscripción y la fecha de la homologación.

2. La inscripción en el Registro correspondiente otorgará al solicitante el derecho a fabricar el material que se ajuste a dicha homologación y a su posterior comercialización y distribución en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia.

3. No podrá inscribirse en el Registro material que tenga nombres idénticos a otros ya inscritos previamente.

Artículo 277. *Cesión de la inscripción de material de juego*

1. Solo podrá cederse la habilitación para la fabricación o comercialización del material de juego previamente inscrito cuando el cedente y el cesionario se encuentren inscritos en el Registro de empresas fabricantes o comercializadoras, respectivamente.

2. El cesionario deberá comunicar por escrito dicha cesión al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, que resolverá lo que proceda.

3. Con la comunicación deberá remitirse copia autorizada ante notario del contrato de cesión. En dicha comunicación deberá indicarse también el número de serie del material que se cede para su comercialización y que ya conste fabricado, así como la identificación de los modelos que en el futuro se pretendan fabricar.

Artículo 278. *Procedimiento de inscripción y homologación*

1. Las empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras o comercializadoras de material de juego que deseen homologar el material de juego e inscribirlo en el correspondiente Registro, deberán presentar solicitud dirigida al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego con los siguientes datos:

a) Nombre comercial del modelo.
b) Identificación de la empresa fabricante.
c) Descripción del material de juego que se pretende inscribir.

2. Con la solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotografías identificativas, nítidas y en color, del material que se pretende homologar e inscribir y de sus parámetros exteriores.

b) Un ejemplar de los planos del material de juego y de su sistema eléctrico, cuando proceda teniendo en cuenta la naturaleza del material de juego a homologar, suscrito por personal técnico competente.

c) Memoria explicativa firmada por la empresa fabricante en la que se describa con claridad el material a homologar, su funcionamiento y sus características técnicas.

d) Declaración de conformidad CE o certificado de conformidad CE, según los casos, que acredite que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas directivas de aplicación.

e) Certificación de ensayo previo del material elaborada por laboratorio de ensayo acreditado conforme a lo dispuesto en este reglamento, acreditativa de que el material de juego cumple la normativa especificada en la ley y en este reglamento.

f) En el caso de las máquinas recreativas de tipo B y tipo B especial, informe-resumen estadístico de una simulación de secuencia del juego que incluirá, al menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. Dicho informe-resumen acreditará que las máquinas cumplen el porcentaje mínimo de devolución en premios en los ciclos que se especifican en este reglamento y que el precio máximo de partida en todos los juegos de los que dispone la máquina y en todas las posibles jugadas es siempre de 0,20 euros, sin perjuicio de la posibilidad de realización de partidas simultáneas según lo previsto en este reglamento.

g) En el caso de las máquinas B, B especial y C, un ejemplar físico del soporte en el que se almacena el juego. Este soporte solo podrá ser sustituido tras una nueva homologación. Cuando así lo requiera el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, la empresa solicitante estará obligada a proporcionar, a su costa, el correspondiente lector de memoria.

h) En el caso de las máquinas B, B especial y C, descripción del tipo de contador que incorpora el modelo, declaración de conformidad de este y certificado de ensayos realizado por el organismo de control metrológico correspondiente.

3. Comprobada la documentación aportada y el cumplimiento de los requisitos especificados en este reglamento para cada uno de los tipos de material de juego de que se trate, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego dictará la correspondiente resolución de homologación e inscripción del material, otorgando el código que proceda.

4. La resolución se dictará en el plazo máximo de tres meses a contar desde la entrada de la solicitud en el Registro del órgano competente para resolver. El silencio, en este caso, tendrá carácter negativo.

Artículo 279. *Modificación de las inscripciones*

1. Las modificaciones del material de juego tendrán la consideración de sustanciales o no sustanciales.

2. En el supuesto de las máquinas recreativas y de azar, se entiende por modificación sustancial aquella alteración de los elementos del material previamente homologado que afecte, de forma directa, al precio de partida, al programa de juego o a su plan de ganancias. Dichas cuestiones deberán ser acreditadas, de forma concreta, mediante un informe de laboratorio autorizado aportado por la persona solicitante de la modificación.

En el supuesto del material de apuestas, tendrá la consideración de modificación sustancial aquella que afecte a los boletos o resguardos de las apuestas en el supuesto de máquinas de apuestas, y a la versión conforme a la que fue homologado el sistema utilizado para la comercialización y explotación de las apuestas en el supuesto de los sistemas.

En el supuesto del resto del material de juego, toda modificación tendrá el carácter de sustancial.

Toda modificación sustancial requerirá de la autorización previa del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. En consecuencia, solo podrán comercializarse y explotarse materiales de juego modificados sustancialmente a partir de la fecha de notificación de la resolución que autorice dicha modificación.

El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses. Transcurrido dicho plazo sin notificarse resolución expresa, la solicitud se entenderá desestimada.

En el procedimiento de autorización de modificaciones sustanciales del material de juego serán aplicables los mismos requisitos y trámites previstos para el procedimiento de homologación e inscripción. En estos supuestos, una vez autorizada la modificación, se mantendrá a efectos registrales el mismo código de registro del material, añadiéndose a continuación del número y por orden alfabético la letra que corresponda a la específica modificación autorizada.

3. Se entiende por modificación no sustancial del material de juego toda alteración que afecte a elementos y dispositivos distintos de los recogidos en el número anterior. Las modificaciones no sustanciales del material de juego deberán comunicarse al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, con carácter previo a su realización, acompañando la siguiente documentación:

a) Un informe de laboratorio habilitado acreditativo del carácter no sustancial de la modificación.
b) Una memoria explicativa firmada por la persona solicitante.
c) El justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

Artículo 280. *Validación de homologaciones*

1. El material de juego legalmente fabricado o comercializado en los Estados miembros de la Unión Europea y el originario de los países firmantes del Acuerdo sobre el Espacio

Económico Europeo y Turquía podrá ser homologado por el procedimiento establecido en este reglamento, siempre que reúna los requisitos que este exige.

2. Asimismo, podrán validarse las homologaciones de material de juego concedidas por las autoridades competentes de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo y de Turquía, siempre que se compruebe que las reglamentaciones al amparo de las cuales fueron concedidas garanticen un nivel equivalente de protección de los intereses legítimos perseguidos por este reglamento y que se hayan realizado ensayos previos a la homologación con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos por esta norma.

3. Las homologaciones de materiales de juego realizadas por otras administraciones públicas competentes en materia de juego en el Estado español podrán ser validadas por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego siempre que tales materiales reúnan las condiciones técnicas establecidas en este reglamento y en sus normas de desarrollo.

4. A estos efectos, las empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras o comercializadoras podrán comunicar al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego aquellos modelos o elementos de juego homologados por otra administración competente en la materia, aportando un certificado de una entidad habilitada para la realización de pruebas y ensayos que acredite el cumplimiento de las condiciones técnicas señaladas en el número anterior.

5. En estos casos se inscribirá de oficio en la sección correspondiente del Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 281. *Cancelación de la inscripción*

1. Tras la tramitación del correspondiente procedimiento, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego podrá acordar la cancelación de la inscripción del material de juego por las siguientes causas o motivos:

a) Cuando lo solicite voluntariamente la empresa solicitante de la inscripción del material. En estos supuestos podrá seguir autorizándose la explotación del material de juego que se cancela, siempre que la empresa titular de la correspondiente autorización acredite, por cualquier medio de prueba admitido en derecho, que dicho material fue adquirido con anterioridad a la fecha de la resolución de cancelación.

b) Sin perjuicio de las sanciones que, en su caso, corresponda imponer, cuando se constate tras su inscripción que el material de juego o, en su caso, su modificación no reúnen los requisitos y condiciones técnicas exigibles.

c) El conocimiento posterior por parte del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego de falsedades, irregularidades e inexactitudes esenciales en la solicitud o en la documentación aportada, sin perjuicio de las sanciones que se impongan.

2. El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego dictará y notificará la resolución que proceda adoptar en cada caso dentro del plazo máximo de tres meses, contados desde la fecha de iniciación del correspondiente procedimiento de cancelación, salvo en los casos en que, conforme al régimen sancionador aplicable en esta materia, se adopte la cancelación del modelo y la inhabilitación de la empresa fabricante en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador.

Sección 1ª. Requisitos de homologación del material de juego de casinos

Artículo 282. *Ruleta francesa*

Para ser homologado e inscrito en la correspondiente sección del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) El cilindro debe tener 56 cm de diámetro. En su interior debe contener un disco giratorio sostenido por un eje metálico. El disco debe presentar en la parte superior una superficie ligeramente cóncava, estar dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, estarán numerados del 1 al 36 más el 0, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29, con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje consistente en dos travesaños entrecruzados en el mismo centro de la ruleta permite imprimir a esta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

b) La mesa debe ser alargada y rectangular. En su centro o extremo debe poder colocarse el cilindro. A uno o ambos lados de esta se encuentra el tablero o tableros en los que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes, en los cuales estarán impresos en castellano o en gallego los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de las personas jugadoras denominadas «apuestas para series».

Artículo 283. *Ruleta americana*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los mismos requisitos que los especificados en el artículo 282 para la ruleta francesa, con las modificaciones establecidas en el artículo 15 de este reglamento.

Artículo 284. *Veintiuno o Black-ja*ck

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas o naipes. Cada baraja deberá contener 52 cartas; tres barajas serán de un color y tres de otro.

b) Distribuidor o sabot. Puede ser manual o automático, de manera que contenga elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos.

c) Tapete o paño. Tendrá forma semicircular de medidas y características semejantes a las del póquer sin descarte y mini punto y banca en su modalidad para siete o nueve participantes.

Artículo 285. *Bola o boule*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) La mesa debe tener en el centro una plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También podrá incluir un solo paño.

b) La plataforma debe ser un plato circular de 1,50 metros de diámetro insertado en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presentará un saliente alrededor del cual se distribuirán dos filas con 18 orificios y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales caerá la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 serán de color negro y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, u otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

c) Los paños de juego deberán estar divididos en un determinado número de casillas que correspondan a las diversas combinaciones posibles.

Artículo 286. *Treinta y cuarenta*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas o naipes. Las barajas deberán ser de cartas francesas con 52 cartas cada una, todas ellas de un mismo color, sin índices.

b) Mesa de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño que corresponderán al rojo y al negro. Ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla de forma rectangular para el inverso.

Artículo 287. *Punto y banca*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas. Las barajas deberán ser de cartas francesas con 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños, y tamaño de 52x88 o 62,5x88 milímetros, siendo la mitad de un color y la otra mitad de otro.

b) Distribuidor o sabot. Deberá reunir los mismos requisitos que los especificados para este material en el juego del Veintiuno o Black-jack.

c) Tapete o paño de juego. Será de forma ovalada con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra, en los lados mayores de la mesa. El tapete tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la jefe/a de mesa. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13.

d) Mesa. La mesa será ovalada con las características descritas para el tapete en la letra anterior. También podrá homologarse una mesa reducida con dimensiones y características semejantes a la del Veintiuno o Black-Jack, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa y para un número de personas jugadoras sentadas igual o inferior a siete (mesa de Mini punto y banca) e igual o inferior a nueve (mesa de Midi punto y banca). La superficie central de la mesa contendrá las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se entreguen a las personas trabajadoras y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

Artículo 288. *Ferrocarril, bacará o chemin de fer*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas. Las barajas serán de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices. La mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

b) Distribuidor o sabot. Tendrá las mismas características descritas para este material en el juego del Veintiuno o Black-Jack.

c) Mesa de juego. Será de forma ovalada con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indicará la posición del crupier. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. La superficie central de la mesa deberá contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, y una última o dos, en su caso, para propinas.

Artículo 289. *Bacará a dos paños*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas. Las barajas serán de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro.

b) Mesa de juego y paños. Será ovalada con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier; frente a él se situará la banca, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos numerados a partir del más próximo a la banca, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo a la banca.

Cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieran realizar sobre el otro paño. En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias de la banca, que recibe el nombre de pozo o cagnotte; y una tercera ranura, que podrán ser dos, para recoger las propinas.

Artículo 290.Dados o craps

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

Dados. El material deberá ser transparente, con las superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados en las caras. No se admitirán dados con los bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos. En una de las caras figurará el número de orden del/de la fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique su equilibrio.

Artículo 291. *Póker de contrapartida en sus distintas variedades*

1. Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material del póker de contrapartida en la variedad de póker sin descarte deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas o naipes. La baraja, de las denominadas francesas, deberá tener 52 cartas.

b) Distribuidor o sabot. Deberá reunir los mismos requisitos que los especificados para este material en el juego del Veintiuno o Black-jack. La distribución con sabot automático deberá realizarse de cinco en cinco cartas.

c) Mesa de juego. Deberá ser de características semejantes a la mesa de Black-jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo, así como una abertura para introducir las propinas.

2. Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material del póker de contrapartida en la variedad de póker Trijoker deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas o naipes. La baraja de las denominadas francesas deberá tener 52 cartas.

b) Distribuidor o sabot. Deberá reunir los mismos requisitos que los especificados para este material en el juego del Veintiuno o Black-jack.

c) Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black-jack, con siete espacios separados para las personas jugadoras. Cada espacio tendrá tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales, al menos dos estarán numeradas, 1 y 2. Además, tendrá dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todas las personas jugadoras y una abertura para introducir las propinas.

Artículo 292. *Póker de círculo*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartas o naipes. La baraja de las denominadas francesas deberá tener 52 cartas.

b) Mesa de juego. Tendrá forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tendrá una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier, que llevará el número 1.

La mesa deberá disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte y otra a la izquierda para introducir las propinas que se satisfagan voluntariamente por las personas jugadoras.

Artículo 293. *Ruleta de la fortuna*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Mesa. En ella estarán dibujadas las series de apuestas. Estará dividida en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles.

b) Ruleta. Deberá ser de madera o material semejante. Tendrá un diámetro de 150 cm aproximadamente e irá montada sobre un poste que, a su vez, estará apoyado sobre una sólida base. Tendrá 54 divisiones metálicas (celdas) y cada una de ellas llevará dibujado un símbolo que corresponda a una postura.

Sección 2ª. Requisitos de homologación del material de juego del bingo

Artículo 294. *Juego del bingo tradicional*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) Cartones. Los cartones deberán ser físicos, entendiendo por tales una unidad de soporte material en la que la persona jugadora irá marcando las diferentes extracciones de bolas en cada partida. Cada cartón debe ir identificado en cuanto a su número, serie a la que pertenece, número de orden dentro de esta y número de cartones de que consta la serie, valor y distribución porcentual de premios.

Los cartones físicos en soporte material deberán estar fabricados en un material que permita que sean marcados por las personas jugadoras e indicarán en el anverso su valor facial y el número de cartones de que consta la serie, figurando en el reverso un extracto de las principales reglas del juego y la distribución de los premios.

b) Aparato de extracción de bolas. El aparato extractor de bolas con sus mecanismos accesorios podrá ser de bombo o neumático y deberá reunir las medidas de seguridad que garanticen su total aleatoriedad.

c) Bolas de juego. El juego de bolas deberá contar con noventa unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que deberá ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión.

d) Máquinas auxiliares de juego. Son máquinas automáticas que, conectadas a la mesa de control y sin interferencias en su funcionamiento, recogen los datos de la partida. Deben estar configuradas de modo que el número máximo de cartones que pueden jugarse en una partida por cada máquina y persona jugadora será de quince conjuntos. Las máquinas auxiliares deberán indicar expresamente el mensaje dirigido a la persona jugadora de que su empleo no exime de la obligación de marcar en el cartón premiado los números que hayan sido cantados.

Artículo 295. *Juego del bingo electrónico*

Los requisitos de homologación del material del juego del bingo electrónico, tanto de los cartones electrónicos como de los terminales informáticos, se especificarán en la Orden de la consellería competente en materia de juego, por la que se regule esta

modalidad de bingo y se especifique la forma de registro de las operaciones y el valor facial de los correspondientes cartones.

Sección 3ª. Requisitos de homologación de las máquinas recreativas y de azar

Artículo 296. *Requisitos de las máquinas tipo A especial*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de la partida será de veinte céntimos de euro.

b) El premio máximo que la máquina podrá otorgar será de 150 euros.

c) Podrán incorporar, con carácter opcional, mecanismos o dispositivos que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en su conjunto, no supere el valor del precio máximo de la partida autorizado.

d) Podrán incorporar monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior a 50 euros, salvo en el supuesto de las máquinas instaladas en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, en las que los monederos no podrán admitir monedas o billetes de valor superior a 20 euros.

e) Podrán incorporar, con carácter opcional, mecanismos para que no devuelvan cambio por importe inferior o igual a 1 euro. En este caso, la máquina estará programada de forma que juegue automáticamente la partida o partidas sucesivas que correspondan hasta la finalización del importe introducido. Esta característica deberá figurar obligatoriamente en el tablero frontal de la máquina, serigrafiada o de forma que no se pueda extraer o despegar. La empresa operadora de la máquina será responsable de explotarla garantizando, en todo momento, el cumplimiento de este requisito.

f) Podrán disponer de un único puesto o contar con un único mueble que permita su utilización simultánea por dos o más personas jugadoras. A los únicos efectos de capacidad, estas máquinas multipuesto computarán como una sola máquina.

g) Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte de la persona jugadora.

h) En el tablero frontal o en la pantalla de vídeo deberán constar, de forma gráfica, visible y por escrito, las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe de los premios correspondientes a cada una de las partidas, el porcentaje mínimo de devolución en premios y la prohibición de su utilización por menores de edad, así como que la práctica del juego puede crear adicción. La empresa operadora de la máquina será responsable de explotarla garantizando, en todo momento, el cumplimiento de este requisito.

i) La memoria electrónica de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

j) La máquina no podrá incorporar ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamiento mientras la máquina no esté siendo utilizada por una persona jugadora.

k) Las máquinas A especial instaladas en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento deberán acreditar que disponen de la posibilidad de contar con los elementos técnicos que obliguen a la persona usuaria a identificarse de forma previa y obligatoria para la comprobación de que es mayor de edad. Dicha comprobación de la mayoría de edad podrá realizarse mediante la existencia de un lector de DNI incorporado en la propia máquina. La máquina denegará el acceso al juego cuando el DNI introducido corresponda a una persona menor de edad. En estos supuestos, para el caso de que la persona que pretenda acceder al juego tenga una nacionalidad diferente de la española, el sistema deberá permitir que la máquina pueda activarse manualmente por la persona encargada del establecimiento tras la comprobación de su mayoría de edad.

Asimismo, se admitirá que las empresas operadoras pongan a disposición de la persona titular del establecimiento un sistema de activación por control remoto por parte del personal encargado del local de manera que, tras la correspondiente comprobación de la mayoría de edad de la persona que pretende acceder al juego, se impida el acceso al juego a las personas menores de edad.

Las referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que hagan que, una vez finalizada la partida de juego y durante el tiempo en que no esté siendo utilizada, la máquina permanezca en silencio, sin emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos.

Artículo 297. *Requisitos de las máquinas tipo B*

Para ser homologado e inscrito en la sección correspondiente del Registro de modelos, el material de este juego deberá reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de cada partida será de 20 céntimos de euro, sin que obste su posible división en cantidades de menor importe.

b) El premio máximo que la máquina pueda entregar no podrá exceder de quinientas veces el precio máximo de la partida simple o de la suma del precio de las partidas simultáneas y el programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) Cada máquina estará programada de forma que devuelva en todo ciclo de 40.000 partidas consecutivas un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70 % del precio de las partidas efectuadas.

d) La duración media de cada partida no será inferior a 3 segundos y no podrán realizarse más de 600 partidas en treinta minutos. A efectos de duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e) En los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, el pago de los premios consistirá necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina.

En los salones de juego, salas de bingo y casinos, podrá realizarse también el pago de los premios a través de los siguientes medios:

1.º Tickets o fichas expedidos por la propia máquina y homologados junto con esta por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. En este caso, dichos tickets y fichas deberán canjearse por dinero de curso legal en el mismo establecimiento o, a elección de la persona usuaria de los juegos que obtuvo el premio, por cualquier otro medio legal de pago que no le suponga ningún gasto.

2.º Tarjetas electrónicas de pago y reintegro en sustitución del dinero de curso legal, adquiridas en el propio establecimiento y previamente homologadas por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. Dichas tarjetas deberán ser canjeadas en el mismo establecimiento por dinero de curso legal o, a elección de la persona usuaria de los juegos que obtuvo el premio, por otros medios legales de pago que no le supongan gastos.

f) Las máquinas podrán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte de la persona usuaria de los juegos.

g) Para iniciar la partida se requerirá que la persona usuaria de los juegos accione el interruptor o dispositivo de puesta en marcha. Previamente al inicio de la partida, la persona jugadora podrá elegir la partida o partidas simultáneas que desea jugar.

h) En el tablero frontal o en la pantalla de vídeo deberán constar, de forma gráfica, visible y por escrito, las reglas de juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, la indicación de los tipos de fichas, tickets o tarjetas que acepta en su caso (pudiendo indicarse los valores de monedas aceptadas), el importe de los premios correspondientes a cada una de las partidas, el porcentaje mínimo de devolución en premios especificando los ciclos correspondientes y la prohibición de su utilización por personas menores de edad, así como la advertencia de que la práctica abusiva del juego puede crear adicción.

En el caso de que dicha información figure en el tablero frontal, la empresa operadora de la máquina será responsable de explotarla garantizando, en todo momento, el cumplimiento de este requisito.

i) El contador de créditos de la máquina no admitirá una acumulación superior al equivalente a cien veces el precio máximo autorizado por partida.

j) La memoria electrónica de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

k) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en su mismo estado.

l) Las máquinas no podrán instalar ningún tipo de dispositivo sonoro que entre en funcionamiento mientras la máquina no esté en uso por una persona jugadora.

m) El juego podrá desarrollarse mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o semejante.

n) Las máquinas podrán contener tantos juegos como los indicados por la empresa fabricante en su memoria explicativa. Dichos juegos deberán ser ensayados por un laboratorio habilitado, podrán funcionar indistintamente y requerirán autorización previa para el cambio de todos o cada uno de ellos por otros igualmente homologados. En cualquier caso, a efectos de los porcentajes de premios exigidos, estos juegos computarán como una sola máquina.

ñ) Las máquinas tipo B que se instalen en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento deberán acreditar que disponen de la posibilidad de contar con los elementos técnicos que obliguen a la persona usuaria a identificarse de forma previa y obligatoria para la comprobación de que es mayor de edad. Dicha comprobación de la mayoría de edad podrá realizarse mediante la existencia de un lector de DNI incorporado en la propia máquina. La máquina denegará el acceso al juego cuando el DNI introducido corresponda a una persona menor de edad. En estos supuestos, para el caso de que la persona que pretenda acceder al juego tenga una nacionalidad diferente de la española, el sistema deberá permitir que la máquina pueda activarse manualmente por la persona encargada del establecimiento tras la comprobación de su mayoría de edad.

Asimismo, se admitirá que las empresas operadoras pongan a disposición de la persona titular del establecimiento un sistema de activación por control remoto por el personal encargado del local de manera que, tras la correspondiente comprobación de la mayoría de edad de la persona que pretende acceder al juego, se impida el acceso al juego a las personas menores de edad.

Las referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que hagan que, una vez finalizada la partida de juego y durante el tiempo en que no esté siendo utilizada, la máquina permanezca en reposo, sin emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos.

Artículo 298. *Requisitos de las máquinas tipo B especial*

Para ser homologadas e inscritas en la sección correspondiente del Registro de modelos, las máquinas tipo B especial deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) El precio máximo de cada partida será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de su posible división en cantidades de menor importe. Lo anterior se entenderá sin perjuicio del dispositivo opcional para la realización de hasta 30 partidas simultáneas.

b) El premio máximo que la máquina pueda entregar no podrá exceder de mil veces el precio máximo de la partida simple o de la suma del precio de las partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

c) Cada máquina estará programada de forma que devuelva, en todo ciclo de 120.000 partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca podrá ser inferior al 80 % del precio de las partidas efectuadas.

d) Las demás condiciones enumeradas en las letras d) a n) del artículo 297, excepto la letra i).

Artículo 299. D*ispositivos opcionales de las máquinas tipo B y tipo B especial*

Con carácter opcional, las máquinas de tipo B o B especial podrán estar dotadas de los siguientes mecanismos o características:

a) Los que permitan por voluntad de la persona usuaria arriesgar los premios previamente obtenidos, practicar el doble o nada u otras apuestas análogas, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución y que no se superen los premios máximos previstos en cada caso.

b) Los que permitan la retención parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no supere el valor de cinco veces el precio máximo de la partida autorizado para cada modelo, en el caso de las máquinas de tipo B, y de treinta veces dicho precio, en el caso de las máquinas de tipo B especial.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior a 50 euros, salvo en el supuesto de las máquinas instaladas en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, en las que los monederos no podrán admitir monedas o billetes de valor superior a cien veces el precio máximo autorizado por partida.

e) Acumulador o contador de monedas, no destinadas al juego, que recoja el dinero introducido y los premios obtenidos y que permita a la persona que juegue recuperar el importe acumulado en cualquier momento, siempre que no sea en el transcurso de una partida, o transferir el dinero al contador de créditos destinados al juego. El importe acumulado deberá ser entregado automáticamente a la persona jugadora si transcurren 10 segundos desde que el contador de créditos llega a cero.

f) Mecanismos que posibiliten el aumento del porcentaje mínimo de devolución.

g) Mecanismos para que no devuelvan cambio por importe inferior o igual a 1 euro. En este caso, la máquina estará programada de forma que juegue automáticamente la partida o partidas sucesivas que correspondan hasta la finalización del importe introducido.

En el caso de que la máquina pague por tickets, en su frontal deberá constar la advertencia de que la máquina no devuelve ticket por importe inferior o igual a 1 €. Por encima de 1 €, la máquina siempre tiene que ofrecer al jugador la opción de recuperar el importe restante del billete o moneda introducidos mediante el ticket correspondiente.

Dicha información deberá figurar obligatoriamente en el tablero frontal de la máquina. La empresa operadora de la máquina será responsable de explotarla garantizando, en todo momento, el cumplimiento de este requisito.

h) Las que, conformando un solo mueble, permitan su utilización simultánea e independiente por dos o más personas usuarias de los juegos, para su instalación exclusiva en salones de juego y dependencias habilitadas al efecto, en salas de bingo y en casinos de juego.

Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y, al efecto exclusivo de capacidad, computarán como una única máquina por cada dos personas usuarias de los juegos o fracción excedente de este múltiplo. A efectos del porcentaje de premios exigible e independientemente del número de plazas de personas usuarias de los juegos que la conformen, computarán como una sola máquina.

Estas máquinas podrán disponer de un único contador que acumule créditos, premios y dinero introducido. En este supuesto, la persona usuaria de los juegos, a su voluntad, podrá recuperar el dinero en cualquier momento, salvo en el transcurso de una partida.

i) Dispositivos para que las máquinas funcionen mediante tarjeta electrónica o magnética denominada de pago previo.

l) Las máquinas tipo B especial podrán desarrollar su juego a través de sistemas que cuenten con los siguientes elementos y funciones:

– Un servidor de grupo, que tendrá la función de establecer el diálogo continuo con las máquinas ocupadas respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

– Un servidor de comunicaciones, que tendrá la función de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

– Un servidor central, que tendrá la función de archivar todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos y deberá confeccionar las estadísticas e

informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y hora.

– Un sistema informático de caja, que tendrá la función de cargar en las tarjetas electrónicas de pago previo o en cualquier otra modalidad o soporte de transacción económica, debidamente autorizados por el órgano que tenga atribuida la competencia en materia de juego, las cantidades solicitadas por las personas jugadoras e indicará su saldo final para su pago a las personas jugadoras. A este fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas. Este sistema contará con un terminal de cajero.

– Un sistema de verificación, que tendrá la función de comprobar diariamente, antes del inicio de cada sesión de juego, el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el caso de que durante el funcionamiento se detecten averías o fallos en los servidores o en las pantallas de los terminales de las máquinas, se deberá proceder a comprobar, antes del reinicio del sistema, el correcto funcionamiento de este y de todas y cada una de las pantallas y terminales, así como a devolver a las personas jugadoras las cantidades apostadas en las partidas afectadas por dichos fallos o averías.

– Un contador en cada máquina que cuente con las siguientes características:

1.ª Deberá posibilitar la lectura de los datos de forma independiente por la Administración.
2.ª Deberá identificar la máquina en que se encuentre instalado el contador o referenciar los datos del servidor a cada máquina.
3.ª Estará seriado y protegido para evitar manipulaciones.
4.ª Contará y acumulará los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y desde su primera instalación.
5.ª Permitirá el mantenimiento de los datos almacenados en la memoria aun con la máquina desconectada e impedirá su uso en caso de avería o desconexión del contador.
No obstante, podrá implementarse en el servidor del establecimiento un sistema de información ensayado por un laboratorio de ensayos que, conectado a las máquinas instaladas en el establecimiento, cuente con las mencionadas características.

Artículo 300. *Requisitos de homologación de las máquinas tipo C o de azar*

1. Para proceder a la homologación e inscripción en el Registro de modelos de las máquinas de tipo C o de azar, estas deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos técnicos:

a) El precio de la partida será fijado para cada modelo de máquina en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de modelos. Podrán homologarse máquinas tipo C que estén diseñadas con varias líneas de apuesta y máquinas de las denominadas multidenominación, que son aquellas en las que el/la cliente puede elegir a su conveniencia el precio de la partida.

Asimismo, podrán utilizarse, previa homologación, fichas, tarjetas magnéticas prepago u otro soporte físico, en sustitución de las monedas de curso legal, para el establecimiento de juego donde estén instaladas las máquinas.

El dinero introducido en la máquina podrá acumularse en un contador de créditos específico y podrá recuperarlo la persona jugadora a su voluntad en cualquier momento. El número de créditos obtenidos por cada unidad de apuesta será proporcional al valor monetario de esta última.

b) El premio máximo que las máquinas tipo C puedan otorgar en una partida será el que se fije para cada modelo en la correspondiente resolución de inscripción en el Registro de modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia, respetando a tal fin el porcentaje de devolución que se establece en este artículo.

Asimismo, podrán homologarse máquinas de tipo C que permitan la acumulación de un porcentaje de las sumas apostadas con el objeto de conformar premios especiales o bolsas de carácter progresivo, cuya obtención se logrará mediante la consecución de combinaciones específicas del juego de cada modelo. En todo caso, el límite máximo de los premios que podrán otorgar las máquinas C será de 15.000 veces la apuesta máxima.

c) La duración mínima de cada jugada o partida será de 2,5 segundos.

d) Los modelos de cada máquina deberán estar diseñados técnicamente para que en su explotación devuelvan en premios a la persona jugadora, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 % de las apuestas efectuadas. Dicho porcentaje de devolución podrá incrementarse por voluntad de la empresa titular de la máquina.

En el caso de que el modelo de la máquina esté diseñado técnicamente para acumular progresivamente un porcentaje de lo apostado para conformar premios especiales o bolsas, esta acumulación será adicional al porcentaje de devolución previsto en el párrafo anterior. Independientemente de lo enunciado, también podrán interconectarse las máquinas de tipo C con la finalidad de otorgar premios especiales que las personas usuarias de aquellas podrán recibir por el simple hecho de encontrarse jugando en una de ellas y sin que se condicione su obtención a la consecución de una combinación ganadora del plan de ganancias de la máquina o a la cuantía de la apuesta realizada.

e) Podrán disponer de un mecanismo de pago automático de los premios obtenidos con el fin de que no sea necesaria para obtenerlos ninguna acción por parte de la persona usuaria.

2. La entrega de los premios deberá consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización para la utilización de fichas, tarjetas magnéticas prepago o de otros soportes físicos autorizados. En estos casos, los premios serán entregados a la persona usuaria mediante fichas o recargas en las tarjetas u otros soportes que serán

canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento de juego.

3. En el tablero frontal o, en su caso, en la pantalla de vídeo que incorpore la máquina, deberá constar por lo menos la siguiente información:

a) Las reglas de juego.
b) Indicación de los tipos y valores de las monedas, billetes, fichas, tarjetas u otros soportes físicos autorizados que acepta.
c) Descripción de las combinaciones ganadoras y el importe de los premios correspondientes a cada una de ellas.
d) Porcentaje mínimo de devolución en premios de la máquina.

La empresa operadora de la máquina será responsable de explotarla garantizando, en todo momento, el cumplimiento de este requisito.

4. Las máquinas tipo C podrán desarrollar su juego a través de los sistemas a que se refiere el artículo 299, apartado l), para las máquinas tipo B especial.

Artículo 301. *Depósitos de monedas de las máquinas de tipo C*

1. Salvo autorización en contra, reflejada en la resolución de inscripción del modelo en el Registro de modelos, todas las máquinas de tipo C o de azar estarán dotadas de los siguientes depósitos internos de monedas:

a) Un depósito destinado a la reserva de pagos, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

b) Un depósito de ganancias, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas que no sean empleados por la máquina para el pago automático de los premios. A tal fin, este depósito deberá estar en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

2. Estarán exentas de estos depósitos las máquinas de tipo C que utilicen como exclusivo medio de pago de premios tarjetas de pago previo electrónicas o magnéticas u otro soporte físico, canjeables o reintegrables dentro del mismo establecimiento por dinero de curso legal, y aquellas que estén conectadas a un sistema centralizado de aviso atendido por personal que se encargue del pago de premios en moneda de curso legal.

3. Si el volumen de monedas que constituye el premio excediese del 30 % de la capacidad física del depósito destinado a la reserva de pagos o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y de los pagos, los premios serán pagados en mano a la persona usuaria por personal empleado dentro del mismo establecimiento. Estos pagos manuales se llevarán a cabo igualmente en el caso de máquinas multidenominación o de máquinas

que trabajen con fichas en sustitución de monedas de curso legal, en aquellos casos en que existan créditos residuales.

En estos casos, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso o, en su caso, sonoro que se ponga en funcionamiento automáticamente cuando deba procederse al pago de forma manual, así como de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier otra persona usuaria continuar utilizando la máquina hasta que el premio sea abonado.

4. También se podrán homologar e inscribir aquellos modelos de máquinas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor de la persona usuaria, si bien en este caso esta podrá optar en cualquier momento por la devolución o el reintegro de los créditos acumulados.

Artículo 302. *Contadores y avisadores*

1. Las máquinas de tipo B, B especial y C deberán incorporar contadores que cumplan los siguientes requisitos:

a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.
b) Identificar la máquina en que están instalados.
c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.
d) Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.
e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas, cantidades introducidas, premios obtenidos y porcentaje de devolución, de forma permanente desde su primera instalación, permitiendo identificar claramente cada ciclo, su fecha de finalización y el porcentaje de premios para cada uno de los ciclos o series.

2. Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico del Estado según su legislación sectorial, sin perjuicio de las competencias de ejecución que corresponden a la Comunidad Autónoma.

3. La instalación de los contadores a que hace referencia este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo B, B especial y C si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central, autorizado previamente por el órgano autonómico competente en materia de juego y conectado a las máquinas, en el cual queden registradas, por lo menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo C tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de estas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para realizar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

Artículo 303. *Dispositivos de seguridad*

1. Las máquinas de tipo B, B especial y C incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

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

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria, aun en caso de interrupciones de corriente eléctrica, y permitan la continuación de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego en el momento en que se intente su manipulación.

d) Dispondrán de un mecanismo de bloqueo que impida introducir monedas, fichas u otros medios de pago cuando el depósito utilizado para el pago de premios no disponga de reservas suficientes para efectuar el pago de cualquiera de los premios, o, en su caso, para la entrega de billetes, boletos, recibos o semejantes. Asimismo, deberán indicar esta circunstancia a la posible persona usuaria de la máquina.

e) Dispondrán de dispositivos que impidan a la persona usuaria apostar o jugar un valor superior al máximo permitido, así como introducir en los contadores de entrada un valor superior al establecido para cada tipo de máquina y que devuelvan automáticamente el dinero apostado en exceso.

f) Tener previsto para el control de la autoridad reguladora del juego un acceso directo e independiente a la máquina para acceder a los programas de juego, sin contar con la operadora o fabricante de la máquina.

g) Estar configuradas de forma que no se puedan sustituir o alterar los programas de juego al margen de las normas establecidas en la resolución de homologación, siendo responsable la empresa fabricante del cumplimiento de esta obligación.

2. Las máquinas de rodillo deberán, además, incorporar:

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

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

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

XUNTA DE GALICIA

Sección 4ª. Requisitos de homologación de los sistemas y máquinas de apuestas

Artículo 304. *Requisitos de homologación del sistema y de la unidad central de apuestas*

1. El sistema utilizado para la comercialización y explotación de las apuestas deberá permitir, por lo menos:

a) Analizar los riesgos y la continuidad del negocio, así como determinar y subsanar sus vulnerabilidades.

b) Salvaguardar en todo caso la confidencialidad y la integridad de las comunicaciones con el apostante y entre los diferentes componentes del sistema informático, la autenticidad de las apuestas y su cómputo, el control de su correcto funcionamiento y, en general, el cumplimiento de la normativa vigente en materia de juego y apuestas.

c) Afianzar la efectividad de la prohibición de la participación de menores, así como la protección de los datos de carácter personal, en los canales no presenciales.

d) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de apuestas realizadas, garantizando su integridad y su asociación a fuentes de tiempo fiable, así como de mecanismos de autenticación ligados a la explotación del sistema informático y de dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes del sistema informático solo al personal autorizado.

2. La empresa titular de la autorización dispondrá de una unidad central de apuestas que deberá poder gestionar todos los equipos y usuarios/as conectados/as a esta, garantizando en todo caso el correcto funcionamiento y la explotación de las apuestas y con los siguientes requisitos:

a) La configuración de la unidad central de apuestas permitirá que se puedan comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas y sus resultados, así como reconstruir de forma fiel las transacciones realizadas, impidiendo cualquier modificación o alteración de las operaciones realizadas.

b) El acceso a la unidad central de apuestas requerirá la adopción de medidas de control que permitan registrar todas las actuaciones u operaciones realizadas en ella y utilizar mecanismos de autenticación de los operarios.

c) La empresa titular de la autorización deberá disponer de una réplica de su unidad central de apuestas, que permita configurar un sistema redundante, preparado para continuar la explotación de las apuestas en el supuesto de que la unidad principal quedase fuera de servicio por cualquier causa, en las mismas condiciones y con las mismas garantías de seguridad.

d) Tanto la unidad central de apuestas como su réplica estarán sometidas al control y vigilancia de la empresa titular de la autorización.

e) La unidad central de apuestas incorporará conexiones informáticas seguras y compatibles con los sistemas informáticos de los órganos competentes en materia de juego y apuestas y de hacienda de la Comunidad Autónoma de Galicia, para el control y seguimiento en tiempo real del estado de las apuestas, de los importes validados y de los premios otorgados, así como de la devolución, en su caso, de las apuestas anuladas.

f) Las máquinas de apuestas estarán conectadas a la unidad central de apuestas, lo que permitirá la realización y la validación de las apuestas, y emitirán al efecto el correspondiente boleto o resguardo de apuesta.

Artículo 305. *Requisitos de homologación de las máquinas de apuestas a instalar en establecimientos de juego*

1. Las máquinas de apuestas serán automáticas y estarán preparadas para la formalización de la apuesta, gestión de tarjetas de cobro y pago, en su caso, y para el desarrollo de todas sus funcionalidades.

2. Con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma indeleble, abreviada y visible en una placa pegada al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal de esta, la prohibición de participación en las apuestas por menores de edad, así como que el juego puede producir adicción o ludopatía.

3. Las máquinas auxiliares de apuestas no podrán satisfacer en moneda o papel moneda el importe de los premios obtenidos, siendo válido, no obstante, cualquier otro medio de pago admitido en derecho que no suponga coste alguno para el/la usuario/a. El pago de las apuestas podrá realizarse mediante tarjetas monedero o tarjetas de cobro-pago con el límite máximo de dinero acumulado en la tarjeta de 1.000 euros.

4. Las empresas autorizadas deberán incorporar en los boletos o resguardos de apuesta medidas de seguridad y garantías de autenticidad y antifraude, ya sea mediante la utilización de calidades de papel no estándar, marcas de agua, tintas de seguridad, microtexto o, en general, cualquier otro dispositivo que esté disponible tecnológicamente y se adecúe al uso pretendido.

5. El boleto o resguardo acreditará como mínimo los siguientes datos:

a) La identificación de la empresa autorizada para la comercialización y explotación de las apuestas, con indicación de su número de identificación fiscal y del número de inscripción en el Registro de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
b) La identificación de la máquina de apuestas en la que se haya realizado la apuesta.
c) Evento o eventos o acontecimientos sobre los que se apuesta.
d) Modalidad e importe de la apuesta realizada.
e) Coeficiente de la apuesta, en su caso.
f) Pronóstico realizado.
g) Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.

h) Número o combinación alfanumérica y código de barras que permita identificar el boleto o resguardo con carácter exclusivo y único.

6. El boleto o resguardo deberá contener una advertencia alusiva a que el uso indebido del juego puede generar adicción o ludopatía.

Artículo 306. *Requisitos de homologación de las máquinas de apuestas a instalar en establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento*

1. Las máquinas de apuestas serán automáticas y estarán preparadas para la formalización de la apuesta, gestión de tarjetas de cobro y pago, en su caso, y para el desarrollo de todas sus funcionalidades.

2. Con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma indeleble, abreviada y visible en una placa adherida al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal de la misma, la prohibición de participación en las apuestas por menores de edad, así como que el juego puede producir adicción o ludopatía.

3. Las máquinas auxiliares de apuestas no podrán satisfacer en moneda o papel moneda el importe de los premios obtenidos, siendo válido, no obstante, cualquier otro medio de pago admitido en derecho que no suponga coste alguno para el/la usuario/a. El pago de las apuestas podrá realizarse mediante tarjetas monedero o tarjetas de cobro-pago con el límite máximo de dinero acumulado en la tarjeta de 1.000 euros.

4. Las empresas autorizadas deberán incorporar en los boletos o resguardos de apuesta medidas de seguridad y garantías de autenticidad y antifraude, ya sea mediante la utilización de calidades de papel no estándar, marcas de agua, tintas de seguridad, microtexto o, en general, cualquier otro dispositivo que esté disponible tecnológicamente y se adecúe al uso pretendido.

5. El boleto o resguardo acreditará como mínimo los siguientes datos:

a) La identificación de la empresa autorizada para la comercialización y explotación de las apuestas, con indicación de su número de identificación fiscal y del número de inscripción en el Registro de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
b) La identificación de la máquina de apuestas en que se haya realizado la apuesta.
c) Evento o eventos o acontecimientos sobre los que se apuesta.
d) Modalidad e importe de la apuesta realizada.
e) Coeficiente de la apuesta, en su caso.
f) Pronóstico realizado.
g) Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.
h) Número o combinación alfanumérica y código de barras que permita identificar el boleto o resguardo con carácter exclusivo y único.

6. El boleto o resguardo deberá contener una advertencia alusiva a que el uso indebido del juego puede generar adicción o ludopatía.

7. Las máquinas de apuestas deberán contar con los elementos técnicos que obliguen a la persona usuaria a identificarse de forma previa y obligatoria para la comprobación de que es mayor de 18 años. Dicha comprobación de la mayoría de edad podrá realizarse mediante la existencia de un lector de DNI incorporado en la propia máquina o terminal. La máquina o terminal denegará el acceso al juego cuando el DNI introducido corresponda a una persona menor de edad. En estos supuestos, para el caso de que la persona que pretenda acceder al juego tenga una nacionalidad diferente a la española, el sistema deberá permitir que la máquina pueda activarse manualmente por la persona encargada del establecimiento tras la comprobación de su mayoría de edad.

Asimismo, se admitirá que las empresas explotadoras o comercializadoras de apuestas pongan a disposición de la persona titular del establecimiento un sistema de activación por control remoto por el personal encargado del local de manera que, tras la correspondiente comprobación de la mayoría de edad de la persona que pretende acceder al juego, se impida el acceso al juego a las personas menores de edad.

8. Las referidas máquinas deberán incorporar elementos técnicos que hagan que, tras la finalización efectiva de la apuesta, el cierre de sesión por parte de la persona usuaria o la inactividad de la máquina durante 45 segundos, esta regrese al estado inicial de reposo, sin emitir estímulos sonoros, visuales o lumínicos.

Sección 5ª. Requisitos de homologación de los sistemas de interconexión de máquinas y de establecimientos de juego

Artículo 307. *Homologación de los sistemas de interconexión de máquinas*

1. Los sistemas de interconexión externos de máquinas de juego estarán concebidos de forma que permitan conexiones en línea con la autoridad reguladora del juego para verificar el cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la correspondiente homologación y para el seguimiento y control de los registros de las operaciones de juego.

2. Los sistemas para la interconexión de máquinas deberán garantizar:

a) Que recogen perfectamente la información de las máquinas que se interconecten en cuanto a entradas y que reflejen en todo momento las máquinas que están interconectadas.

b) Que la comunicación sea constante y en tiempo real, de manera que, de forma inmediata, se refleje en el sistema de control y gestión cualquier evento en el desarrollo del juego.

c) Que el momento de realización de los sorteos y el otorgamiento de los premios se realice de modo aleatorio o pseudoaleatorio, garantizándose la confidencialidad tanto

del momento en que se producen los sorteos como del otorgamiento de los premios, de forma que sea imposible su conocimiento por el titular de la explotación o por terceras personas.

d) Que el premio acumulado no suponga una minoración del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

e) Que el premio no supere, en el caso de las máquinas C, la suma de los premios máximos que puedan otorgarse en el total de máquinas interconectadas. Tratándose de máquinas B y B especial, que el premio no exceda de 15.000 euros.

Asimismo, tanto en el caso de las máquinas B como en el de las máquinas B especial y C deberá acreditarse que dicho premio máximo viene configurado de fábrica y garantizarse que no podrá ser alterado por la empresa operadora.

f) Que cuenta con las medidas de seguridad necesarias para su correcto funcionamiento en caso de que se produzcan averías. Entre otras cuestiones, deberá garantizarse:

1.º Que el sistema de interconexión cuenta con un sistema de alimentación ininterrumpida para seguir funcionando en caso de caídas de la red eléctrica.

2.º Que se cuenta con un sistema que garantice, en todo momento, la salvaguarda de la información almacenada. Asimismo, en el supuesto de que se produjese una avería en una de las máquinas interconectadas, en el visualizador que incorpore la máquina deberá informarse a las personas usuarias de que dicha máquina está desactivada temporalmente del sistema. En caso de existir una avería en el sistema, deberá indicarse asimismo en el visualizador del sistema.

g) Que el sistema es inviolable y que incorpora un dispositivo de seguridad que garantice la integridad de la memoria de juego en el momento en que se intente su manipulación.

Asimismo, deberá garantizarse que queden trazas de cualquier intento de manipulación del sistema.

h) Que se cuente con visualizadores conectados a la red del local de juego que informarán a las personas usuarias:

1.º En todo momento acerca del importe de los premios que puede otorgar y de su naturaleza.

2.º En tiempo real del estado del juego interconectado (activo o inactivo), de si la máquina está interconectada o no al sistema, así como de los premios que se vayan otorgando y del importe acumulado por el conjunto de las máquinas interconectadas.

i) Que las máquinas interconectadas al sistema interactúen directamente con la persona jugadora sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

j) Que recoja y conserve el histórico total de información sobre los siguientes extremos que, además, deberán ser imposibles de borrar o modificar:

1.º El porcentaje detraído para el interconexionado.
2.º En tiempo real del estado del juego interconectado (activo o inactivo), de si la máquina está interconectada o no al sistema, así como de los premios que se vayan otorgando.
3.º El importe acumulado total y el importe acumulado entre premio y premio otorgado.
4.º Los premios otorgados, identificando la máquina en la que se otorgaron, y la fecha y hora de su otorgamiento.
5.º Las incidencias en el sistema y en las máquinas, así como la fecha y la hora.

k) Las máquinas multipuesto, en caso de integrarse en un sistema de interconexión, deberán hacerlo con todos los puestos de que se componen. No será posible la interconexión únicamente de algunos de los puestos.

Artículo 308. *Homologación de los sistemas de interconexión entre establecimientos*

Para la homologación de sistemas de interconexión entre los establecimientos de juego autorizados (salones, bingos o casinos) deberá acreditarse que el sistema garantiza el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) Que recoge perfectamente la información de los establecimientos que se interconecten en lo relativo a la dotación económica aportada por cada uno de ellos al sistema y al pago de premios y que refleja, en todo momento, los establecimientos que están interconectados.

b) Que la comunicación sea constante y en tiempo real de manera que, de forma inmediata, se refleje en el sistema de control y gestión cualquier evento en el desarrollo del juego.

c) Que el momento de realización de los sorteos y el otorgamiento de los premios se realiza de modo aleatorio o pseudoaleatorio, garantizándose la confidencialidad tanto del momento en que se producen los sorteos como del otorgamiento de los premios, de modo que sea imposible su conocimiento por el titular de la explotación o por terceras personas.

d) Que el premio acumulado no suponga una minoración del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

e) Que el premio no supere, en el caso de las máquinas C, la suma de los premios máximos que se puedan otorgar en el total de máquinas interconectadas.

Tratándose de máquinas tipo B y B especial, que el premio no exceda de 30.000 euros cuando se trate de interconectar máquinas instaladas en salones, bingos o casinos.

f) Que no se pague dos veces el mismo premio y que no quede ningún premio sin pagar por culpa de un fallo en el sistema de manera que cuando se conceda un premio no se pueda reiniciar el juego hasta que el establecimiento donde se haya otorgado ese premio confirme el pago de este.

g) Que cuenta con las medidas de seguridad necesarias para su correcto funcionamiento en caso de que se produzcan averías. Entre otras cosas, deberá garantizarse:

1º Que el sistema de interconexión cuenta con un sistema de alimentación ininterrumpida para seguir funcionando en caso de caídas de la red eléctrica.

2º Que se cuenta con un sistema que garantice, en todo momento, la salvaguarda de la información almacenada.

Asimismo, en el supuesto de que se produjese una avería en una de las máquinas interconectadas, en el visualizador que incorpore la máquina deberá informarse a las personas usuarias de que dicha máquina está desactivada temporalmente del sistema. En caso de haber una avería en el sistema deberá indicarse además en el visualizador del sistema.

h) Que el sistema es inviolable y que incorpora un dispositivo de seguridad que garantice la integridad de la memoria de juego en el momento en que se intente su manipulación. Asimismo, deberá garantizarse que queden trazas de cualquier intento de manipulación del sistema.

i) Que se cuente con visualizadores conectados a la red de cada local de juego que informarán a las personas usuarias:

1º En todo momento, acerca del importe de los premios que puede otorgar y de su naturaleza así como del número de establecimientos interconectados.

2º En tiempo real del estado del juego interconectado (activo o inactivo), de si la máquina está interconectada o no al sistema así como de los premios que se vayan otorgando y del importe acumulado por el conjunto de las máquinas interconectadas.

j) Que las máquinas interconectadas al sistema interactuarán directamente con la persona jugadora sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

k) Que todos los establecimientos interconectados recibirán información acerca de dónde tocó el premio y que tengan acceso a un historial de los premios otorgados por el sistema.

l) Que el sistema recoja y conserve el histórico total de información sobre los siguientes extremos que, además, deberán ser imposibles de borrar o modificar:

1º El porcentaje detraído para la interconexión o interconexiones.
2º El importe acumulado, total y entre premio y premio otorgado.
3º Los premios otorgados identificando la máquina y el establecimiento en el que se otorgaron, y su fecha y hora.
4º Las incidencias en el sistema y en las máquinas así como la fecha y la hora.

m) Las máquinas multipuesto, en caso de integrarse en un sistema de interconexión deberán hacerlo con todos los puestos de que se componen. No será posible la interconexión de únicamente alguno de los puestos.

Sección 6ª Sistemas de control de acceso a los establecimientos de juego

Artículo 309. *Requisitos y autorización de los sistemas de control de acceso*

1. Los sistemas técnicos de control de acceso a los establecimientos de juego están constituidos por aquellos elementos técnicos que permiten o impiden el acceso de una persona al establecimiento previa validación de su identificación y el registro de las personas que accedan a este. Las funciones de este servicio de control serán realizadas por un sistema informatizado que cumpla la normativa vigente en materia de protección de datos, contando con elementos físicos o electrónicos, así como sensores de paso y aviso acústico, que impidan el acceso efectivo sin el previo registro, estando conectado en todo momento con el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia.

2. En cada una de las puertas de entrada de que disponga el local, se instalará un sistema de control de acceso, previamente autorizado por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, sin que pueda situarse entre la puerta de entrada y el sistema de control de acceso ninguna máquina ni material de juego.

3. El sistema de control de acceso deberá cumplir los siguientes requisitos para su autorización:

a) El sistema de registro deberá comprobar la edad de las personas visitantes y tendrá capacidad para conectarse al Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia y comprobar que la persona visitante que pretende acceder no se encuentra inscrita.

b) El sistema técnico de control de acceso podrá disponer de barreras físicas de acceso (tornos automáticos, barrera con portillo, barreras con puertas automáticas, pasarelas o similares) e incorporará obligatoriamente sensores de paso y aviso acústico, permitiendo únicamente el acceso a la persona visitante previamente registrada.

c) Deberá controlar el aforo del establecimiento de juego de conformidad con lo establecido en la autorización de cada establecimiento.

d) El sistema deberá permitir la trazabilidad de los datos que tienen carácter reservado y se conservarán durante 6 meses, debiendo cumplir las exigencias relativas a la protección de datos de carácter personal, de acuerdo con la legislación vigente. El responsable del tratamiento que se realice de los datos personales será el responsable del establecimiento y, por lo tanto, a él corresponderá cumplir con la legislación en materia de protección de datos.

e) Los datos registrados en el sistema técnico de control de acceso podrán ser consultados por el personal funcionario que desempeñe las funciones de inspección y control, a requerimiento del personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado y policía local, así como a requerimiento judicial. El sistema informático debe permitir la extracción de la totalidad de su contenido en soporte informático a requerimiento del personal de la inspección, debiéndose entregar copia en papel o en formato digital a dicho personal cuando así sea solicitado por este.

f) Los sistemas técnicos de control de acceso incorporarán conexiones informáticas seguras y compatibles con los sistemas informáticos de los órganos competentes en materia de juego de la Comunidad Autónoma, para el seguimiento en tiempo real del cumplimiento de la obligación de control de acceso de todas las personas jugadoras. Esta deberá facilitarse a la Administración antes de la instalación concreta en un establecimiento de juego.

4. La utilización de los sistemas técnicos de control de acceso a los establecimientos de juego requerirá su previa autorización por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

Asimismo, será necesaria la inscripción del correspondiente modelo en la sección correspondiente del Registro de modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Una vez autorizado, su instalación en un establecimiento concreto requerirá la previa comunicación de modificación no sustancial del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación del correspondiente establecimiento.

Finalmente, será necesario que la persona titular del establecimiento dé de alta el sistema técnico de control de acceso a través del acceso web habilitado a estos efectos.

a) Autorización e inscripción del sistema de control

Las empresas fabricantes, distribuidoras, importadoras o comercializadoras de los sistemas técnicos de control de acceso deberán presentar una solicitud ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego a través del formulario habilitado en la sede electrónica de la Xunta de Galicia, accesible en la dirección https://sede.xunta.gal/ mediante el procedimiento PR004A (solicitud electrónica genérica).

Junto con dicha solicitud deberá aportarse la siguiente documentación:

- memoria técnica detallada explicativa del sistema técnico de control de acceso
- manual de funcionamiento
- protocolo de consulta de datos registrados
- justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente

El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego remitirá dicha solicitud junto con la documentación presentada al órgano competente en materia de sistemas y tecnologías de la información, a efectos de que este pueda emitir el correspondiente informe de validación en relación con el cumplimiento de las especificaciones técnicas necesarias para el consumo del servicio web de consulta de personas excluidas del acceso al juego.

Después de recibir dicha solicitud, se remitirá a la solicitante el documento técnico que contenga la descripción de los requisitos mínimos necesarios para poder realizar la integración en el referido servicio web de consulta.

Una vez obtenido el referido informe de validación, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego dictará, en su caso, la correspondiente resolución de autorización del sistema técnico de control de acceso y su inscripción en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Galicia.

b) Autorización de instalación de un sistema de control previamente autorizado en un establecimiento concreto. Comunicación a través del acceso web.

Tras la tramitación de la correspondiente comunicación de modificación no sustancial de la autorización de instalación del establecimiento, la entidad titular del establecimiento podrá dar de alta el referido sistema a través del acceso web habilitado, indicando la marca, modelo, número de serie y código del local donde vaya a instalarse. Asimismo, deberá aportar una declaración responsable de la empresa titular del establecimiento en la que se deje constancia de la observancia de lo establecido en el Reglamento General de Protección de Datos y en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, para el uso de los datos que se consultan a través del referido servicio.

TÍTULO VIII

Empresas de juego

CAPÍTULO I

Requisitos y régimen de fianzas

XUNTA DE GALICIA

Artículo 310. *Requisitos generales de las empresas de juego*

1. Las empresas titulares de casinos deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo equivalente al producto resultante de multiplicar la capacidad de la sala principal por la cantidad de 18.000 euros con un límite máximo de 3.000.000 de euros. El capital deberá estar totalmente suscrito y desembolsado y su cuantía no podrá disminuirse durante la vigencia de la sociedad. Deberán estar en posesión de la correspondiente autorización y estar inscritas en el Registro de empresas de casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Su objeto social debe ser la explotación de casinos de juego que, en su caso, debe comprender los servicios complementarios relacionados con su explotación.

2. Las empresas que pretendan la gestión y la explotación del juego del bingo deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo de 30.000 euros por cada una de las salas que pretendan que se les autoricen. El capital deberá estar totalmente suscrito y desembolsado y su cuantía no podrá disminuirse durante la vigencia de la sociedad. Deberán estar en posesión de la correspondiente autorización y estar inscritas en el Registro de empresas del juego del bingo.

Su objeto social debe ser la explotación de salas de bingo que, en su caso, debe comprender los servicios complementarios relacionados con su explotación.

3. Las empresas titulares de salón de juego deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo de 30.000 euros por cada salón que pretendan que se autorice. El capital deberá estar totalmente suscrito y desembolsado y su cuantía no podrá disminuirse durante la vigencia de la sociedad. Deberán estar en posesión de la correspondiente autorización y estar inscritas en el Registro de empresas de máquinas de juego.

Su objeto social debe ser la explotación de salones de juego que, en su caso, debe comprender los servicios complementarios relacionados con su explotación.

4. Las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación o servicio técnico de material de juego, o prestación de servicios de interconexión, que desarrollen en el territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia su actividad relacionada con los juegos de competencia autonómica, deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo de 30.000 euros.

Su objeto social debe ser la fabricación, comercialización, distribución, importación, instalación, operación o servicio técnico de material de juego o prestación de servicios de interconexión.

5. Las empresas comercializadoras y explotadoras de apuestas deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo de

2.000.000 de euros. El capital deberá estar totalmente suscrito y desembolsado y su cuantía no podrá disminuirse durante la vigencia de la sociedad. Deberán estar en posesión de la correspondiente autorización y estar inscritas en el Registro de empresas de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Su objeto social debe ser la comercialización y explotación de apuestas y el desarrollo de actividades conexas.

6. Las empresas fabricantes e importadoras de apuestas deberán estar constituidas bajo la forma jurídica de sociedad mercantil y tener un capital social mínimo de 60.000 euros, que deberá estar totalmente suscrito y desembolsado. Su cuantía no podrá disminuirse durante la vigencia de la sociedad. Deberán estar en posesión de la correspondiente autorización y estar inscritas en el Registro de empresas de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Su objeto social debe ser la fabricación o importación de material de apuestas.

7. Las empresas referidas en este artículo deberán tener la nacionalidad española o la de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea. La participación directa o indirecta de capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente sobre inversiones extranjeras en España.

Artículo 311. Régimen de fianzas

Todas las empresas de juego que desarrollen su actividad en la Comunidad Autónoma de Galicia en relación con el juego de competencia autonómica deberán disponer de una fianza según lo establecido en el artículo 40 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, y por las siguientes cuantías:

a) Empresas titulares de casinos: 500.000 euros.

b) Empresas titulares de salas de bingo:

1. De tercera categoría: hasta 200 personas jugadoras: 40.000 euros.
2. De segunda categoría: de 201 a 400 personas jugadoras: 55.000 euros.
3. De primera categoría: de 401 a 600 personas jugadoras: 70.000 euros.
4. De categoría especial: de 601 a 800 personas jugadoras: 100.000 euros.

c) Empresas comercializadoras y explotadoras de apuestas: 750.000 euros.

d) Empresas operadoras de máquinas de juego:
1. Hasta 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 adelante: 250.000 euros.

e) Empresas fabricantes, comercializadoras, distribuidoras, importadoras, instaladoras o de servicios técnicos: 40.000 euros.

f) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: 30.000 euros.

g) Empresas titulares de salones de juego: 24.000 euros por cada una de las autorizaciones de instalación de salón que hubieran obtenido.

CAPÍTULO II

Procedimiento de autorización e inscripción de empresas de juego

Artículo 312. *Solicitud*

La solicitud deberá presentarse en el modelo normalizado correspondiente y deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

1. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa titular de un casino de juego:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorgue el poder de representación sean personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones

tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de una impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

2. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa explotadora del juego del bingo:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorgue el poder de representación sean personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de una impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o

fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa titular de salón de juego:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorgue el poder de representación sean personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de una impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

4. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa operadora de máquinas de juego:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorgue el poder de representación sean personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de una impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución por la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

j) Memoria explicativa de los medios humanos, técnicos y materiales de los que dispone la empresa para el desarrollo de la actividad.

k) Declaración del número y clase de máquinas que pretende explotar.

l) Acreditación de solvencia económica y financiera.

Las empresas titulares de casinos de juego, las empresas explotadoras del juego del bingo y las empresas titulares de salones de juego podrán tener la consideración de empresas operadoras, sin necesidad de tramitar una nueva inscripción, únicamente respecto de las máquinas que exploten directamente en sus respectivos establecimientos de juego.

5. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa fabricante e importadora de material de juego y de material de casino así como empresa comercializadora y distribuidora:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorga el poder de representación fueran personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso en que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en que se concedan aplazamientos o

fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

j) En el caso de las empresas importadoras deberán acreditar un domicilio permanente de la sociedad dentro del territorio español.

6. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa de servicios técnicos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorga el poder de representación fueran personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso en que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en que se concedan aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

j) Memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales de que disponen para llevar a cabo su actividad en la Comunidad Autónoma de Galicia, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Galicia.

k) Acreditación de la titulación y experiencia profesional del personal técnico de la empresa encargado de la reparación del material de juego correspondiente.

7. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa prestadora de sistemas de interconexión:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorga el poder de representación fueran personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso en que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos, se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en la que se concedan aplazamientos o

fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

j) Memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales de los que disponen para llevar a cabo su actividad en la Comunidad Autónoma de Galicia, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Galicia.

k) Acreditación de solvencia económica y financiera.

8. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa comercializadora y explotadora de apuestas:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorga el poder de representación fueran personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la

presentación de una copia de la resolución en la que se concedan aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

j) Proyecto de explotación integrado por:

1º. Memoria explicativa de la actividad de la empresa con referencia a los aspectos organizativos, a los recursos disponibles, así como, en su caso, a la experiencia empresarial en el sector de las apuestas.

2º. Memoria descriptiva de la comercialización y explotación de las apuestas proyectada, en la que deberán concretarse el tipo de acontecimientos y eventos objeto de estas y los sistemas, lugares, locales y establecimientos, así como los medios o procedimientos que se pretendan utilizar para la organización, gestión, comercialización, difusión y control de las actividades.

3º. Plan de implantación, que deberá ser coherente y armónico en su conjunto y que, en su caso, deberá especificar el número de locales de restauración y de ocio y entretenimiento donde se prevea instalar máquinas de apuestas.

4º. Plan de negocio, en el que se incluirán, al menos, referencias a la viabilidad del proyecto, programa y fases de implantación de este, plan de inversiones, puestos de trabajo previstos y plan de selección y formación del personal.

5º. Propuesta de las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, las cuales deberán contener de forma clara y completa, con sujeción a lo dispuesto en este reglamento, el conjunto de reglas aplicables a la formalización de las apuestas, límites cuantitativos establecidos, validez de los resultados, apuestas acertadas, reparto y abono de premios y caducidad del derecho al cobro de estos, con sujeción, en todo caso, a la normativa reguladora en materia de protección de consumidores y las condiciones generales de contratación. En particular, se aportará un ejemplar de las condiciones generales de contratación que se aplicarán a las personas usuarias.

6º. Tecnología, sistemas y elementos que se utilizarán, con especial referencia a la seguridad de su funcionamiento y a la seguridad de la información.

7º. Calidad y medidas de seguridad de los establecimientos o locales en los que se prevea comercializar las apuestas.

9. En el procedimiento de autorización e inscripción como empresa fabricante e importadora de apuestas:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, debidamente inscrita en el Registro Mercantil.

b) Copia del NIF de la persona solicitante en el caso de que no se autorice la consulta.

c) Relación de las personas socias y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

d) Certificado que acredita que las personas socias carecen de antecedentes penales y declaración complementaria de conducta ciudadana.

e) Relación de personas a las que se les haya concedido el poder de representación de la empresa y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta, así como copia o testimonio notarial de la escritura en virtud de la cual se les otorga la capacidad de representación. En el caso de que las personas a las que se les otorga el poder de representación fueran personas jurídicas, además copia de la escritura pública de su constitución y copia del NIF en el caso de que no se autorice su consulta.

f) Declaración responsable de la persona física, de la persona jurídica y de los socios, personal directivo y administradores, de no haber sido sancionados mediante resolución firme en vía administrativa por dos o más infracciones muy graves en los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, de la Agencia Tributaria de Galicia y de la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, en el caso de que no se autorice su consulta. A estos efectos se entenderán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiese acordado la suspensión como consecuencia de impugnación, lo que deberá acreditarse mediante la presentación de una copia de la resolución en la que se concedan aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión, en el caso de que no se autorice la consulta.

h) Copia del resguardo acreditativo del depósito de la fianza correspondiente.

i) Copia del justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

Artículo 313. Resolución

Presentada la solicitud, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego dictará resolución en el plazo máximo de 3 meses, concediendo o denegando la autorización. Transcurrido el plazo de 3 meses sin resolución expresa, deberá entenderse desestimada por silencio administrativo.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 314. Inscripción

La inscripción como empresa de juego será realizada de oficio por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, una vez concedida la autorización correspondiente.

Artículo 315. Vigencia de la autorización

La autorización tendrá una vigencia máxima de 15 años y no podrá ser renovada. Transcurrido dicho plazo de 15 años, la empresa interesada deberá solicitar una nueva inscripción.

Artículo 316. Modificaciones

1. Cualquier modificación societaria que no afecte a los requisitos acreditados para el otorgamiento de la autorización y recogidos en el artículo 310 de este reglamento deberá ser comunicada al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, aportando la documentación acreditativa de los cambios producidos y en el plazo de un mes desde su efectiva materialización.

2. Cualquier otra modificación societaria que afecte a los requisitos recogidos en el artículo 310 de este reglamento y que fueron acreditados para el otorgamiento de la autorización exigirá una resolución de modificación de la autorización.

Artículo 317. *Cancelación de la inscripción en el Registro de empresas de juego*

1. La permanencia de la inscripción queda condicionada al cumplimiento de los requisitos legales y reglamentariamente exigidos en el momento de la solicitud de inscripción.

2. Solo podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia como empresa de juego mediante resolución fundada en alguna de las siguientes causas o motivos:

a) Por voluntad de la empresa. En los casos de empresas fabricantes o importadoras de máquinas recreativas o de azar, se mantendrá la inscripción de los correspondientes modelos que se encontraran en explotación en el ámbito territorial de la comunidad autónoma.

b) Por la absorción por otra empresa de juego como consecuencia de los efectos surgidos de un acuerdo de fusión entre sociedades mercantiles. En este caso, la sociedad absorbida desaparece y se cancelará su inscripción, mientras que la nueva

sociedad resultante de la absorción podrá inscribirse como nueva empresa de juego si desea continuar con la actividad, debiendo reunir los requisitos exigidos.

c) Por el incumplimiento de las obligaciones que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en este reglamento.

d) Por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego.

e) Por sanción de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador.

f) Por falta de actividad durante un período superior a un año.

g) Por el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos por la normativa y necesarios para su inscripción.

TÍTULO IX

Régimen de explotación de las máquinas de juego

CAPÍTULO I

Identificación de las máquinas

Artículo 318. *Identificación de las máquinas de juego*

Las máquinas de juego deberán contar para su identificación con las marcas de fábrica y el correspondiente certificado de fabricación.

Artículo 319. *Marcas de fábrica*

1. Con carácter previo a su comercialización en la Comunidad Autónoma de Galicia, la empresa fabricante deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble, abreviada y visible en una placa fijada al lateral del mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, o en el panel frontal y, en su caso, en la memoria que almacena el juego y en la pantalla de vídeo, los siguientes datos:

a) El código de inscripción de la empresa fabricante en el Registro de empresas fabricantes de la Comunidad Autónoma de Galicia.

b) La marcación CE.

c) El nombre y el código de inscripción del modelo en la sección correspondiente del Registro de máquinas de juego.

d) La serie y el número de la máquina.

2. En las máquinas importadas figurará además el nombre y la marca comercial de la empresa fabricante extranjera y el país de fabricación de aquellas. Este requisito no será exigido respecto de las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea.

3. Estas obligaciones deberán ser cumplidas por las empresas que tengan inscrito el modelo en el correspondiente registro.

Artículo 320. *Certificado de fabricación*

1. El certificado de fabricación es el documento que, emitido por la empresa fabricante debidamente inscrita en la sección correspondiente del Registro de empresas de máquinas de juego, sirve para obtener la preceptiva autorización de explotación.

2. El certificado de fabricación deberá recoger los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante, así como su número o código de identificación fiscal y el número de inscripción en la sección correspondiente del Registro de empresas de máquinas de juego.

b) Tipo y nombre del modelo de máquina, número de inscripción en el Registro de modelos de máquinas de juego, serie y número de fabricación.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

d) Modelos, serie y número de contadores que incorpora.

e) Fecha de transmisión de la máquina a la empresa comercializadora u operadora.

CAPÍTULO II

Autorización de explotación

Artículo 321. *Autorización de explotación de máquinas de juego*

1. La explotación de una máquina de juego por una empresa operadora o comercializadora de apuestas requerirá la obtención previa de la correspondiente autorización de explotación.

2. La autorización de explotación habilita a la empresa para explotar con carácter exclusivo una máquina de juego en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia.

XUNTA DE GALICIA

3. La autorización de explotación ampara la legalidad de la concreta máquina de juego, su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en el correspondiente registro y su titularidad, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia.

4. La autorización de explotación deberá acompañar a la máquina en todos sus traslados e instalaciones y reflejará los distintos cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar, así como renovaciones, cambios de ámbito territorial o bajas de dicha máquina.

Artículo 322. Duración de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego

1. Las autorizaciones de explotación de máquinas de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia máxima de quince años a contar desde la fecha de entrada en vigor de dicha ley. Estas autorizaciones podrán ser prorrogadas por períodos sucesivos de igual duración y siempre que cumplan los requisitos establecidos en la normativa vigente en el momento de su renovación.

2. Las autorizaciones de explotación de máquinas de juego otorgadas con posterioridad a la entrada en vigor de la Ley 3/2023, de 4 de julio, tendrán una vigencia máxima de quince años a contar desde la fecha de su concesión. Estas autorizaciones no podrán ser prorrogadas.

3. La empresa titular de la autorización deberá instar al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego su renovación, como mínimo con una antelación de seis meses a la fecha de expiración del plazo de quince años. Agotada la vigencia de la autorización de explotación sin que se haya solicitado su prórroga en el plazo previsto, se producirá su caducidad y dará lugar a la extinción de la autorización, que será declarada de oficio por el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

4. La solicitud de prórroga deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Certificado de laboratorio habilitado que acredite que las máquinas de juego titularidad de la empresa que solicita la renovación funcionan correctamente y que constan instaladas con los mismos requisitos y condiciones que figuran en la resolución de homologación.

b) El justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución de renovación de la autorización será de tres meses, que se contarán desde la fecha en que la solicitud tuvo entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa legitimará a la empresa para entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

XUNTA DE GALICIA

Sección 1ª. Máquinas contingentadas

Artículo 323. A*utorización de explotación de máquinas contingentadas*

Conforme a lo dispuesto en el artículo 14.5 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, las autorizaciones de explotación de máquinas de juego cuyo número total para cada tipo se encuentre limitado en dicha ley o en la normativa de desarrollo se otorgarán mediante concurso público. La convocatoria del concurso se publicará en el Diario Oficial de Galicia e incluirá las bases por las que deberá regirse dicho concurso.

Artículo 324. *Procedimiento de autorización de explotación de máquinas contingentadas*

1. Las empresas interesadas en la obtención de la autorización de explotación de máquinas de juego y que reúnan los requisitos exigidos en esta norma podrán participar en el concurso público mediante la presentación de la solicitud acompañada de la documentación exigida en las correspondientes bases de la convocatoria.

2. En el caso de que alguna solicitud no reúna los requisitos exigidos, se requerirá a la persona interesada para que, en el plazo de diez días, subsane la falta o aporte los documentos preceptivos, con indicación de que, de no hacerlo, quedará excluida del concurso.

3. El concurso público finalizará mediante resolución del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, debidamente motivada, que será dictada y notificada en el plazo máximo de tres meses contados a partir del día siguiente a aquel en el que finalice el plazo de presentación de solicitudes.

4. La resolución autorizará la instalación o declarará desierto el concurso. Procederá declararlo desierto en el caso de que no existan solicitudes o en el caso de que las solicitudes presentadas no reúnan las condiciones exigidas o las propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

5. En la autorización de explotación se consignarán los siguientes datos:

a) Datos del certificado de fabricación.

b) Identificación de la empresa titular de la autorización.

c) Número de autorización de explotación de la máquina, que será correlativo.

d) Fecha de la autorización.

e) Fecha de homologación, modelo y código de inscripción en el registro de máquinas correspondiente.

6. El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego entregará a la empresa titular de la autorización la documentación correspondiente de la máquina,

que deberá ser colocada en lugar visible y protegida en la carcasa de la propia máquina. La empresa titular de la autorización será la responsable de que dicha documentación se encuentre, en todo momento, perfectamente visible y actualizada en la máquina, sin perjuicio de lo previsto por el artículo 259 de este reglamento para los cambios de titularidad de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento.

Sección 2ª. Máquinas no contingentadas

Artículo 325. *Autorización de explotación de máquinas no contingentadas*

Conforme a lo dispuesto en el artículo 14.5 de la Ley 3/2023, de 4 de julio, las autorizaciones de explotación de máquinas de juego que no se encuentren limitadas en su número, tanto por la ley como por este reglamento, se otorgarán sin necesidad de concurso público mediante solicitud de autorización.

Artículo 326. *Procedimiento de otorgamiento de la autorización de explotación de máquinas no contingentadas*

1. La empresa operadora titular de la máquina solicitará la autorización de explotación mediante modelo normalizado ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. Junto con la solicitud deberá acompañar el certificado de fabricación.

2. La autorización de explotación se otorgará, previa realización de las comprobaciones oportunas, en el plazo máximo de un mes. El silencio será negativo, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 6/2001, de 29 de junio, de adecuación de la normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia a la Ley 4/1999, de 13 de enero, de modificación de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de régimen jurídico de las administraciones públicas y del procedimiento administrativo común.

3. En la autorización de explotación se consignarán los siguientes datos:

a) Datos del certificado de fabricación.

b) Identificación de la empresa titular de la autorización.

c) Número de autorización de explotación de la máquina, que será correlativo.

d) Fecha de la autorización.

e) Fecha de homologación, modelo y código de inscripción en el registro de máquinas correspondiente.

3. El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego entregará a la empresa titular de la autorización la documentación correspondiente de la máquina, que deberá ser colocada en lugar visible y protegida en la carcasa de la propia

máquina, siendo responsable la empresa operadora de que dicha documentación se encuentre, en todo momento, perfectamente visible y actualizada en la máquina.

Sección 3ª. *Régimen de explotación de las máquinas de juego*

Artículo 327. *Extinción de la autorización de explotación de máquinas de juego*

1. La autorización de explotación se extinguirá:

a) Por cancelación de la inscripción en el Registro de empresas de máquinas de juego de la empresa titular de la autorización.

b) Por transmisión de la autorización de explotación sin haber obtenido la preceptiva y previa autorización.

c) Por destrucción de la máquina.

d) Por resolución administrativa dictada a solicitud de la empresa titular de la autorización.

e) Por sanción, de conformidad con lo dispuesto en la normativa de régimen sancionador.

f) Por el transcurso de treinta días naturales consecutivos desde que la máquina deje de estar en explotación sin causa justificada, o por suspensión provisional de la autorización de explotación por tiempo superior al máximo previsto en este reglamento.

g) Por traslado fuera del ámbito territorial de Galicia.

2. Se consideran causas justificadas a los efectos de lo previsto en la letra f) del número anterior, las siguientes:

a) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por vacaciones del personal debidamente acreditadas.

b) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por obras debidamente acreditadas.

c) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por nueva planificación de las áreas de juego que no precise la realización de obras.

d) La reparación necesaria de la máquina que implique un tiempo superior a 30 días naturales consecutivos.

e) Las causas técnicas derivadas de la organización, producción o planificación de la empresa titular de la autorización.

3. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.a), siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de la documentación acreditativa correspondiente. Este cierre no podrá tener una duración superior a 60 días naturales consecutivos o 90 días naturales no consecutivos.

4. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.b), siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, previa solicitud acompañada del título habilitante del ayuntamiento y memoria técnica acreditativa de las obras a realizar en el establecimiento y de la duración prevista de estas.

5. El cierre del establecimiento por nueva planificación de las áreas de juego que no precise la realización de obras, y siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de memoria explicativa de los cambios a realizar en el establecimiento y la duración prevista.

6. La reparación necesaria de la máquina indicada en el apartado 2.d) de este artículo por duración superior a 30 días naturales consecutivos requerirá comunicación al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego, a la que se adjuntará copia del informe técnico acreditativo del fallo y del tiempo estimado necesario para su reparación y nueva puesta en funcionamiento.

7. Las causas técnicas indicadas en el número 2.e) de este artículo permitirán la suspensión provisional de la autorización de explotación por un máximo de 6 meses consecutivos.

8. Extinguida la autorización de explotación, la empresa titular de la autorización deberá proceder a retirar la máquina de su instalación y darla de baja ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego. En caso de no realizarse esta baja por parte de la empresa, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego ordenará el precintado de la máquina y tramitará de oficio su baja, pudiendo dar lugar a la apertura del correspondiente expediente sancionador.

Artículo 328. *Suspensión provisional de la autorización de explotación*

1. Cuando por avería o por cualquier otra causa las empresas titulares de las correspondientes autorizaciones de explotación deseen suspender temporalmente la explotación de una máquina, procederán a retirarla de su instalación y solicitarán al órgano autonómico de dirección competente en materia de juego la suspensión provisional de la autorización de explotación por un tiempo no superior a 30 días naturales consecutivos, o 6 meses consecutivos para los casos justificados especificados en este reglamento.

2. Dicha solicitud deberá formalizarse mediante modelo normalizado suscrito por la empresa titular de la autorización, junto con el cual se aportará el justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. Antes de solicitar la suspensión provisional de la autorización de explotación, la empresa retirará la máquina de su instalación. Una vez retirada la máquina, la solicitud deberá presentarse en el plazo máximo de 48 horas.

4. El órgano autonómico de dirección competente en materia de juego tramitará la solicitud de suspensión provisional concediéndola o denegándola. La resolución de concesión especificará el tiempo máximo de duración de la suspensión provisional teniendo en cuenta lo dispuesto en el número 1 de este artículo.

Cuando la empresa operadora desee reiniciar la explotación de una máquina con autorización de explotación en situación de suspensión provisional deberá formalizar la correspondiente solicitud ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego.

5. Transcurrido el plazo concedido para la suspensión provisional, la empresa titular de la autorización deberá solicitar la baja definitiva. De no hacerlo así, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego tramitará la correspondiente baja definitiva.

Artículo 329. *Baja definitiva de la autorización de explotación de las máquinas*

La empresa titular de la autorización de explotación podrá solicitar la baja definitiva en la explotación de la máquina de la que sea titular.

El órgano autonómico directivo competente en materia de juego procederá a dar de baja la autorización de explotación, tanto a efectos administrativos como fiscales, comunicando la fecha de la baja a la empresa solicitante

Artículo 330. *Transmisión de las autorizaciones*

1. La empresa titular de una autorización de explotación podrá transmitirla previa autorización del órgano autonómico directivo competente en materia de juego.

2. Únicamente podrá autorizarse la transmisión de la autorización cuando el nuevo titular reúna todos los requisitos necesarios para poder ser titular de la autorización.

Junto con la solicitud, la persona interesada deberá presentar los siguientes documentos:

a) Acreditación de que la empresa adquirente se encuentra inscrita en el Registro correspondiente que la habilita para ser titular de la autorización de explotación que se pretende transmitir.

b) Acreditación de que tanto la empresa adquirente como la transmitente se encuentran al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones con la AEAT, la TGSS y ATRIGA, en caso de no autorizar su consulta.

c) Acreditación de que la empresa adquirente dispone de la fianza exigida conforme a lo dispuesto en este reglamento.

d) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

e) Copia de la escritura pública notarial por la que se eleva a público el acuerdo de formalización de la transmisión.

3. La transmisión de una autorización de explotación de una máquina instalada en un establecimiento de restauración y de ocio y entretenimiento supondrá la modificación de la autorización de instalación y de la comunicación de localización correspondiente a favor de la empresa adquirente de la máquina. Esta previsión será igualmente aplicable en el caso de máquinas instaladas en casinos de juego, bingos y salones de juego.

4. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución sobre la autorización de transmisión será de un mes, contado desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, la persona interesada podrá entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

5. El nuevo titular quedará subrogado en todos los derechos y obligaciones derivados de la autorización, incluido su plazo de vigencia.

Artículo 331. *Traslados entre ámbitos territoriales*

1. Las máquinas cuya explotación esté autorizada fuera del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia y que pretendan explotarse en Galicia deberán reunir todos los requisitos y condiciones establecidos por la normativa de la Comunidad Autónoma de Galicia.
2. La empresa que pretenda su explotación en Galicia deberá cumplir los requisitos exigidos por la normativa gallega y acompañará a la solicitud el visado de traslado otorgado por la Administración autonómica de origen o el documento oficial que lo sustituya.

Artículo 332. *Sustitución de máquinas de juego*

1. Las empresas que deseen sustituir máquinas de juego en explotación por otras de la misma tipología deberán solicitarlo mediante el modelo normalizado.

2. Junto con la solicitud se aportarán:

a) Certificado de fabricación de la máquina que se pretende explotar.
b) Ejemplar de la autorización de explotación correspondiente a la máquina que está en explotación.
c) Nueva comunicación de localización.

3. El órgano autonómico directivo competente en materia de juego comprobará la documentación indicada en el apartado anterior. Si la documentación está completa, emitirá una autorización provisional por un plazo de treinta días naturales. Dicha autorización provisional, junto con la autorización de explotación de la máquina que causa baja, será la documentación que ampare la explotación de la nueva máquina durante el plazo autorizado de treinta días.

4. Dentro del mismo plazo se modificarán los datos correspondientes a la máquina en la autorización, que conservará el mismo número que tenía la autorización de la máquina que causa baja, y se modificarán igualmente los datos de la correspondiente comunicación de localización.

5. La documentación actualizada se pondrá a disposición de la persona solicitante, que deberá entregar la siguiente documentación:

a) El ejemplar de la autorización de explotación de la máquina retirada destinado a la máquina, en caso de que obre en su poder.
b) Acreditación, en su caso, de la explotación de la máquina.

CAPÍTULO III

Régimen de instalación de las máquinas de juego

Artículo 333. Instalación de máquinas de juego

1. Las máquinas de tipo B y de tipo A especial solo podrán instalarse en:

a) Casinos de juego.
b) Salas de bingo.
c) Salones de juego.
d) Establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento.

2. Las máquinas de tipo B especial solo podrán instalarse en:

a) Casinos de juego.
b) Salas de bingo.
c) Salones de juego.

3. Las máquinas de tipo C solo podrán instalarse en casinos de juego.

4. Las máquinas auxiliares de apuestas solo podrán instalarse en:

a) Casinos de juego.
b) Salas de bingo.
c) Salones de juego.
d) Tiendas de apuestas.
e) Establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento.

5. Los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado cuya autorización corresponda otorgar a la Comunidad Autónoma de Galicia, y teniendo en cuenta los juegos y/o apuestas que el establecimiento pueda tener autorizados conforme a la normativa, podrán instalarse en:

a) Casinos de juego.
b) Salas de bingo.
c) Salones de juego.
d) Tiendas de apuestas. En este último caso, únicamente podrán instalarse terminales estatales de juego de apuestas cuya competencia para su autorización corresponda a la Comunidad Autónoma de Galicia.

6. No podrán instalarse máquinas de tipo A especial, tipo B o máquinas auxiliares de apuestas en los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

a) Los situados en estaciones de ferrocarril y de transporte público, aeropuertos, mercados, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público en general o de paso.
b) Los situados en terrazas o zonas que ocupen la vía pública.
c) Los específicos para menores de edad.

7. Los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento a los que se refiere la normativa de juego son los recogidos con esta denominación en el Catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos abiertos al público de la Comunidad Autónoma de Galicia. En ningún caso podrá ampliarse esta regulación a otros establecimientos de características similares.

8. Las máquinas instaladas en establecimientos de juego no podrán, en ningún caso, ser visibles desde el exterior.

Artículo 334. Instalación de máquinas de juego en establecimientos de juego

El número de máquinas a instalar en cada establecimiento se regirá por los siguientes criterios:

a) Con carácter general, el número máximo y la ubicación de las máquinas de juego, de apuestas u otros materiales destinados a su práctica estará en función de la superficie de las áreas de juego del local y de las condiciones de evacuación y protección contra incendios establecidas en las licencias municipales de actividad y apertura. En todo caso, deberá respetarse una ratio máxima de una máquina por cada 2,5 metros cuadrados de la sala dedicada a juegos. En el caso de máquinas multipuesto, dicha ratio deberá respetarse por cada puesto de persona jugadora.

b) En los casinos, el número máximo de máquinas de apuestas que se podrán instalar será de 6 y el número máximo de terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado será de 3.

c) En los bingos podrán instalarse máquinas de juego hasta configurar un número de puestos de persona jugadora de máquina no superior al veinte por ciento del número de puestos de persona jugadora de bingo disponibles en el establecimiento o a treinta puestos de jugador si la aplicación de dicho porcentaje determinase un número inferior.

En todo caso, el número máximo de máquinas de apuestas será de 5 y el número máximo de terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado será de 1.

d) En los salones de juego, el número mínimo de máquinas recreativas será de 5; el número máximo de máquinas de apuestas será de 6 y el número máximo de terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado será de 3.

e) En las tiendas de apuestas, el número mínimo de máquinas de apuestas será de 5; el número máximo de terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado será de 3.

f) El número máximo de máquinas a instalar en los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento será de 2, que no podrán ser del mismo tipo.

Artículo 335. *Autorización de instalación y localización*

1. La autorización de instalación y localización es el documento administrativo mediante el cual se vincula, durante un período determinado, una empresa de juego con un local autorizado específico, para la instalación de máquinas de juego. La autorización de instalación y localización existirá siempre vinculada a una autorización de explotación, de manera que no se podrán emitir más autorizaciones de instalación que autorizaciones de explotación vigentes.

2. La autorización de instalación y localización del establecimiento es necesaria pero no suficiente, por sí misma, para la efectiva instalación y explotación en el establecimiento de máquinas de juego. Para ello será necesario, además, disponer de la comunicación de localización.

3. Corresponde a la empresa de juego solicitar ante el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Galicia la autorización

de instalación y localización. La solicitud se presentará según el modelo normalizado, en el que se deberá especificar la empresa de juego, el establecimiento donde se pretenda instalar la máquina de juego, así como la correspondiente autorización de explotación de dicha máquina. En el caso de los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado, la solicitud deberá indicar además los juegos y/o apuestas que se quieran ofrecer en dichos terminales.

4. Junto con la solicitud deberán presentarse los siguientes documentos:

a) Título habilitante del ayuntamiento correspondiente que acredite la legalidad de la actividad a desarrollar en el local donde se pretenda instalar la máquina de juego, ya sea licencia de apertura, comunicación previa o declaración responsable. El título habilitante deberá especificar con claridad que el local está autorizado como establecimiento de juego o como uno de los establecimientos tipificados en el Catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos abiertos al público de la Comunidad Autónoma de Galicia como establecimiento de restauración o de ocio y entretenimiento.

b) Documento de conformidad firmado por la persona titular del establecimiento donde se pretenda instalar la máquina de juego, que deberá coincidir con la persona identificada en el título habilitante del ayuntamiento.

c) Justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

d) Identificación de la autorización de explotación a la que va a ser vinculada la correspondiente autorización de instalación solicitada.

5. En el caso de los terminales físicos de juego de ámbito estatal no reservado, además de la documentación indicada en el número anterior, junto con la solicitud deberá aportarse:

a) La licencia o licencias generales, y la licencia o licencias singulares, de las que sea titular la solicitante.

b) La resolución de homologación de los sistemas técnicos de juego del terminal.

c) La resolución de homologación de los terminales en el supuesto de que no estuviera incorporada en la homologación inicial de los sistemas técnicos de juego.

d) El informe definitivo de certificación de funcionalidad aportado por la empresa operadora para la homologación de los sistemas técnicos de juego.

e) El informe definitivo de certificación de funcionalidad aportado por la empresa operadora para la homologación específica de los terminales, en el caso de que no estuvieran incorporados en la homologación inicial de los sistemas técnicos de juego.

f) Memoria descriptiva del sistema técnico, que incluirá específicamente una ficha técnica del terminal, en la que figurará una fotografía nítida y en color del exterior del

terminal, nombre comercial del modelo, nombre y número de la empresa fabricante o importadora y, en su caso, fecha de licencia de importación de la empresa fabricante extranjera, y dimensiones del terminal, así como un informe descriptivo de las reglas a las que se ajustan en el software del sistema técnico los juegos y/o apuestas que se vayan a ofrecer, de acuerdo con la correspondiente normativa sustantiva que les resulte de aplicación, elaborada por la misma entidad que hubiera realizado el correspondiente informe definitivo de certificación de funcionalidad referido en los apartados d) y e) de este número.

6. Una vez comprobada la documentación, el órgano autonómico de dirección competente en materia de juego emitirá la correspondiente autorización de instalación y localización y remitirá la documentación a la empresa de juego para su debida colocación en la máquina.

En la autorización de instalación y localización se harán constar, al menos, los siguientes datos:

a) Los datos del establecimiento y de la persona titular.
b) Los datos de la empresa titular de la máquina o máquinas que se van a instalar.
c) La autorización de explotación con la que se corresponda la autorización de instalación y localización solicitada.

Artículo 336. *Vigencia y renovación de la autorización de instalación*

1. La autorización de instalación y localización tendrá una vigencia máxima de 15 años y podrá ser prorrogada por períodos sucesivos de igual duración, siempre que cumplan los requisitos establecidos en la normativa vigente en el momento de su renovación.

2. La empresa titular de la autorización deberá solicitar al órgano autonómico competente en materia de juego su renovación, como mínimo con una antelación de seis meses a la fecha de expiración del plazo de quince años. Agotada la vigencia de la autorización de instalación sin que se haya solicitado su prórroga en el plazo previsto, se producirá su caducidad y dará lugar a la extinción de la autorización, que será declarada de oficio por el órgano autonómico competente en materia de juego.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución de renovación será de tres meses, que se contarán desde la fecha en que la solicitud tuvo entrada en el registro del órgano competente para su tramitación. El transcurso del plazo máximo para resolver sin haberse notificado la resolución expresa permitirá a la empresa entender desestimada su solicitud por silencio administrativo.

4. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación y localización, los cambios de titularidad del negocio desarrollado en el establecimiento o de la autorización de explotación de la máquina instalada en él no serán causa de revocación de aquella. Las nuevas personas titulares quedarán subrogadas en los derechos y obligaciones que para las anteriores derivaran de la autorización en vigor, sin perjuicio de la aplicación del régimen de extinción previsto en el artículo siguiente.

XUNTA DE GALICIA

Artículo 337. *Extinción de la autorización de instalación y localización*

1. La autorización de instalación y localización se extinguirá:

a) Por cancelación de la inscripción en el Registro de empresas de máquinas de juego de la empresa titular de la autorización.

b) Por transmisión de la autorización de explotación sin haber obtenido la preceptiva y previa autorización.

c) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado por escrito ante el órgano autonómico competente en materia de juego.

d) Por sentencia judicial en la que se acuerde la extinción de la autorización de instalación y localización.

e) Por sanción, de conformidad con lo dispuesto en la normativa de régimen sancionador.

f) Por el transcurso de treinta días naturales consecutivos desde que la máquina deje de estar en explotación sin causa justificada.

g) Por solicitud de la empresa titular de la autorización de instalación y localización.

h) Por solicitud de la persona titular del establecimiento que retira su autorización para la instalación de la máquina de juego.

i) Por extinción de la autorización de explotación a la que figuraba vinculada.

2. Se considerarán causas justificadas, a los efectos de lo previsto en el apartado anterior, letra f), las siguientes:

a) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por vacaciones del personal, debidamente acreditadas.

b) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por obras, debidamente acreditadas.

c) El cierre del establecimiento donde se encuentre instalada la máquina por una nueva planificación de las áreas de juego que no requiera la realización de obras.

d) La reparación necesaria de la máquina que implique un período superior a 30 días naturales consecutivos.

e) Las causas técnicas derivadas de la organización, producción o planificación de la empresa titular de la autorización.

3. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.a), siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico directivo competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de la correspondiente documentación acreditativa. Dicho cierre no podrá tener una duración superior a 60 días naturales consecutivos o a 90 días naturales no consecutivos.

4. El cierre del establecimiento por la causa indicada en el apartado 2.b), siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico directivo competente en materia de juego, previa solicitud acompañada del título habilitante del ayuntamiento y de una memoria técnica acreditativa de las obras a realizar en el establecimiento y de la duración prevista de las mismas.

5. El cierre del establecimiento por una nueva planificación de las áreas de juego que no requiera la realización de obras, siempre que su duración sea superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá autorización del órgano autonómico directivo competente en materia de juego, previa solicitud acompañada de una memoria explicativa de los cambios a realizar en el establecimiento y de la duración prevista.

6. La reparación necesaria de la máquina indicada en el apartado 2.d) de este artículo, cuando tenga una duración superior a 30 días naturales consecutivos, requerirá comunicación al órgano autonómico directivo competente en materia de juego, a la que se adjuntará copia del informe técnico acreditativo de la avería y del tiempo estimado necesario para su reparación y nueva puesta en funcionamiento.

7. Las causas técnicas indicadas en el apartado 2.e) de este artículo permitirán la suspensión provisional de la autorización de explotación por un máximo de 6 meses consecutivos.

8. Extinguida la autorización de instalación y localización, la empresa titular de la autorización deberá proceder a retirar la máquina de su emplazamiento y a darla de baja ante el órgano autonómico directivo competente en materia de juego. Junto con la solicitud de baja se aportarán los ejemplares de la correspondiente autorización que, en su caso, obren en poder de la empresa titular de la autorización. En caso de que la empresa no proceda a efectuar dicha baja, el órgano autonómico directivo competente en materia de juego ordenará el precintado de la máquina y tramitará de oficio su baja, pudiendo dar lugar al correspondiente expediente sancionador.

Artículo 338. Comunicación de localización

1. La comunicación de localización es el documento mediante el cual una empresa de juego comunica la instalación y explotación de una máquina de juego en alguno de los establecimientos autorizados o su retirada al almacén.

2. La empresa de juego deberá efectuar la comunicación con carácter previo a la instalación o retirada de la máquina, mediante la presentación de la correspondiente solicitud en el modelo normalizado, junto con el justificante acreditativo del pago de la tasa administrativa correspondiente.

3. El órgano autonómico competente en materia de juego comprobará la documentación presentada y procederá a la emisión del justificante acreditativo de la comunicación, que será remitido a la empresa de juego para su colocación en la máquina. La inexistencia de dicho justificante impedirá la instalación o retirada de la máquina. La instalación deberá efectuarse dentro de las 48 horas siguientes a la entrega por parte del órgano autonómico competente de los correspondientes justificantes acreditativos de la comunicación.

CAPÍTULO IV

Régimen de uso de las máquinas de juego

Artículo 339. Averías

1. Cualquier avería que impida el normal funcionamiento de la máquina deberá ser comunicada al órgano autonómico competente en materia de juego en el plazo de 24 horas desde que tenga lugar, por los medios habilitados a estos efectos. En dicha comunicación deberá indicarse el plazo estimado para su reparación.

2. En los establecimientos de juego, las empresas titulares de estos serán las responsables de remitir dicha comunicación. Si la avería no pudiera ser solucionada de forma inmediata, de manera que impida su correcto funcionamiento, la persona encargada del establecimiento deberá proceder a su desconexión y a la colocación de un cartel indicando que la máquina se encuentra fuera de servicio, impidiendo su uso por parte de los clientes del establecimiento.

En los establecimientos de restauración y ocio y entretenimiento, dicha responsabilidad recaerá en la empresa titular de la autorización de explotación de la correspondiente máquina.

Artículo 340. *Obligaciones documentales*

1. Las máquinas de juego que se encuentren instaladas deberán incorporar de forma claramente visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica.

b) La autorización de explotación.

c) La autorización de instalación y localización.

d) La comunicación de localización.

2. La incorporación se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina siempre que sea totalmente visible por las personas usuarias de esta. No podrá existir ningún tipo de mobiliario o instalación colindante con la máquina que impida la visualización completa de dicha documentación.nLa empresa titular de la autorización de explotación de la máquina de juego será responsable de que la documentación especificada en el apartado 1 de este artículo esté en todo momento incorporada y visible en la máquina de juego, debiendo poner los medios necesarios para el cumplimiento de esta obligación.

3. La falta de visibilidad de la documentación especificada en el apartado 1, letras b), c) y d), de este artículo, o su inexactitud, se equiparará a su ausencia a efectos del régimen sancionador previsto en la Ley 3/2023, de 4 de julio.

TÍTULO X

Reclamaciones y derecho de admisión

CAPÍTULO I

Reclamaciones

Artículo 341. *Reclamaciones en los establecimientos de juego*

1. A efectos de este reglamento, se entiende por reclamación la comunicación que la persona usuaria de un establecimiento de juego dirige al órgano autonómico competente en materia de juego mediante la cual pone de manifiesto la existencia de un conflicto o discrepancia con la empresa que explota el juego del que es usuaria.

2. Todos los establecimientos de juego estarán obligados a disponer de un Libro de Reclamaciones debidamente diligenciado por el órgano autonómico competente en materia de juego, que estará a disposición de las personas usuarias.

A estos efectos, la empresa titular de la autorización de instalación del establecimiento de juego presentará el correspondiente Libro para su diligenciado ante el órgano autonómico competente en materia de juego.

3. No serán objeto de reclamación ante el órgano autonómico competente en materia de juego los siguientes supuestos:

a) Las controversias derivadas de la práctica de juegos o apuestas ilegales o no autorizados.

b) Las controversias sobre materias de carácter estrictamente contractual entre la empresa de juego y la persona usuaria.

c) Las controversias derivadas del uso de bienes o servicios complementarios a la actividad de juego que no tengan incidencia directa sobre esta.

4. Las reclamaciones deberán estar firmadas por la persona usuaria que las presenta y deberán contener correctamente los datos de identificación, domicilio y teléfono de contacto o correo electrónico.

Sin los correspondientes datos identificativos de la persona usuaria, la reclamación no podrá ser tramitada por el órgano autonómico competente en materia de juego.

5. Una vez presentada la reclamación, la empresa responsable del establecimiento de juego deberá remitir copia para su tramitación al órgano autonómico competente en materia de juego en el plazo máximo de 3 días desde que haya sido presentada.

6. En los espacios de apuestas, los libros de reclamaciones ya existentes para la actividad principal del establecimiento serán válidos para las reclamaciones de dicho espacio de apuestas y cualquier persona usuaria podrá solicitarlo para formular sus quejas y reclamaciones. En este caso, será la empresa titular del espacio de apuestas la responsable de remitir la copia correspondiente al órgano autonómico competente en materia de juego en el plazo de 3 días desde que haya sido presentada.

7. El órgano autonómico competente en materia de juego deberá resolver sobre la reclamación presentada en el plazo máximo de 3 meses.

8. Si del contenido de la reclamación se apreciase la existencia de indicios de posible infracción en materia de juego, podría dar lugar a la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

Artículo 342. Reclamaciones en los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento

1. Las personas usuarias de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que tengan instaladas máquinas de juego tendrán derecho a formalizar sus quejas y reclamaciones de la forma más sencilla y rápida posible conforme a lo establecido en la normativa en materia de defensa de las personas consumidoras y usuarias.

2. Para formular sus reclamaciones, la persona titular del establecimiento deberá facilitar a la persona usuaria la correspondiente hoja de reclamaciones, que deberá ser cumplimentada y tramitada por la persona usuaria conforme a la normativa reguladora en materia de personas consumidoras y usuarias.

3. Las reclamaciones deberán estar firmadas por la persona usuaria que las presenta y deberán contener correctamente los datos de identificación, domicilio y teléfono de contacto o correo electrónico.

Sin los correspondientes datos identificativos de la persona usuaria, la reclamación no podrá ser tramitada por el órgano autonómico competente en materia de juego.

CAPÍTULO II

Derecho de admisión

Artículo 343. *Prohibiciones de acceso a los establecimientos de juego*

1. Las personas titulares de los establecimientos de juego, en el ejercicio del derecho de admisión, podrán prohibir el acceso a las siguientes personas:

a) Las que presenten síntomas de encontrarse en estado de embriaguez o bajo la influencia de drogas tóxicas o estupefacientes.

b) Las que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el buen desarrollo del juego o puedan producir molestias al resto de personas jugadoras, por haber ocurrido así en anteriores ocasiones debidamente comunicadas al órgano autonómico competente en materia de juego.

c) Las que porten armas.

2. El derecho de admisión se ejercerá por la persona titular del establecimiento de conformidad con lo previsto en la normativa reguladora en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas y conforme a lo especificado en el artículo 7 de la Ley 3/2023, de 4 de julio.

3. En concreto, los casinos de juego podrán exigir a quienes pretendan acceder determinadas condiciones relativas a la vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento. Estas condiciones deberán figurar de forma claramente visible en la publicidad del derecho de admisión.

TÍTULO XI

Régimen de inspección y sancionador

Artículo 344. *Plan de Inspección*

Anualmente el órgano autonómico competente en materia de juego aprobará un Plan de Inspección en el que se especificarán las tareas de inspección con el objeto de verificar el cumplimiento de las condiciones señaladas por la normativa correspondiente en materia de juego.

Artículo 345. *Funciones de la inspección*

1. Al personal de inspección le corresponden las siguientes funciones:

a) La vigilancia del cumplimiento de lo previsto en la normativa en materia de juego.

b) El descubrimiento y persecución del juego clandestino.

c) Levantar las correspondientes actas de inspección.

d) La inspección de los distintos establecimientos de juego.

e) La comprobación del cumplimiento de las distancias para la instalación o traslado de establecimientos de juego.

f) La inspección de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento que cuenten con autorización para la instalación de máquinas reguladas en este reglamento, en lo relativo al cumplimiento de la normativa en materia de juego.

g) La comprobación de la prohibición de juego de los menores y personas inscritas en el Registro de personas excluidas de acceso al juego.

h) La comprobación del cumplimiento de las normas específicas de control de acceso en los establecimientos de juego.

i) La emisión de informes y asesoramiento relacionados con las funciones de inspección en materia de juego.

j) El control del cumplimiento de la normativa en materia de publicidad.

k) El resto de funciones de naturaleza inspectora que les sean asignadas por el órgano competente.

2. Para el debido ejercicio de sus funciones, el personal de inspección podrá entrar libremente en cualquier momento y sin previo aviso en los establecimientos de juego, así como en aquellos lugares, locales, recintos o inmuebles abiertos al público en los que se desarrollen actividades de juego, con la excepción expresa de entrada en domicilio y restantes lugares cuyo acceso requiera el consentimiento de la persona titular o de la autoridad judicial. Al efectuar la correspondiente visita, el personal de inspección deberá identificarse debidamente presentando la correspondiente acreditación y su actuación deberá regirse siempre por criterios de impacto mínimo en la actividad del establecimiento inspeccionado.

3. El personal de inspección de juego tendrá la consideración de agente de la autoridad en el ejercicio de sus funciones. Estará facultado para acceder y examinar las máquinas, el material de juego y aquella documentación administrativa que pueda servir de información para el mejor desarrollo de sus funciones.

4. En el ejercicio de sus funciones el personal inspector estará facultado para solicitar la exhibición del DNI a cualquier persona que se encuentre en un establecimiento de juego en el momento de la inspección a efectos de comprobar que no es menor de edad o se encuentra inscrita en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Galicia.

Artículo 346. Actas de inspección

1. Los hechos constatados por el personal de inspección deberán reflejarse en un acta en la que se consignarán todas y cada una de las circunstancias que sean precisas para la mejor constatación de los hechos objeto de la inspección y en la que las personas interesadas podrán hacer constar sus observaciones y su disconformidad.

El acta será firmada por las personas comparecientes sin que su firma implique la aceptación del contenido del acta.

En caso de negativa de las personas comparecientes a firmar el acta, esta será igualmente válida.

2. En caso de tratarse de inspecciones en establecimientos de juego, una copia del acta se remitirá en el plazo de las 24 horas siguientes al titular de la correspondiente autorización.

3. A efectos de dar cumplimiento a la obligación legal de entregar una copia del acta a las personas comparecientes, esta se remitirá por medios telemáticos, bien al correo electrónico que estas indiquen en el momento de la inspección, o bien mediante notificación a través de comparecencia en la sede electrónica.

Artículo 347. *Actuación inspectora*

Las empresas de juego y su personal, así como las personas que se encuentren al frente de los establecimientos de restauración y de ocio y entretenimiento, tendrán la obligación de facilitar al personal inspector de juego el acceso y comprobación de los locales y de la actividad de juego y de proporcionar al personal de inspección la documentación que les soliciten para el debido control de dicha actividad, en el ejercicio de sus funciones.

Artículo 348. *Especialidades del procedimiento sancionador para infracciones leves en caso de pago voluntario de la sanción*

XUNTA DE GALICIA

1. En el supuesto de que el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador considere que existen elementos de juicio suficientes para calificar la infracción como leve, podrá tramitarse el procedimiento en la forma que se establece en este artículo.

2. Tras la notificación del acuerdo de inicio del procedimiento sancionador, la persona interesada dispondrá de un plazo de 15 días hábiles para reconocer su responsabilidad y solicitar el pago voluntario con reducción de la sanción de multa, o para formular las alegaciones y proponer o aportar las pruebas que estime oportunas.

3. Una vez realizado el pago voluntario de la sanción, concluirá el procedimiento sancionador con las siguientes consecuencias:

a) La reducción del 40 por ciento del importe de la sanción.
b) La renuncia a formular alegaciones. En caso de que se formulen, se tendrán por no presentadas.
c) Terminación del procedimiento, sin necesidad de dictar resolución expresa, el día en que se realice el pago.
d) El agotamiento de la vía administrativa, siendo recurrible únicamente ante el orden jurisdiccional contencioso-administrativo.
e) El plazo para interponer el recurso contencioso-administrativo se iniciará el día siguiente a aquel en el que tenga lugar el pago.
f) La firmeza de la sanción en vía administrativa desde el momento del pago, produciendo plenos efectos desde el día siguiente.