



PRINCIPADO DE ASTURIAS

BOLETIN OFICIAL  
DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Direc.: C/Julián Clavería, 11  
ISSN: 1579-7252. Depósito Legal: O/2532-82  
http://www.princast.es/bopa

Martes, 6 de agosto de 2002

Núm. 182

## S U M A R I O

### I. Principado de Asturias

#### • DISPOSICIONES GENERALES

##### CONSEJERIA DE HACIENDA:

*Decreto 94/2002, de 18 de julio, de Ordenación de Juegos y Apuestas en el Principado de Asturias* ..... 10258

*Decreto 95/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias* ..... 10259

*Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias* ..... 10290

#### • OTRAS DISPOSICIONES

##### CONSEJERIA DE SALUD Y SERVICIOS SANITARIOS:

*Resolución de 28 de mayo de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios, por la que se conceden subvenciones para ayudas a centros educativos, privados y públicos, para desarrollo de Programas de Educación de Consumo en los Centros de Formación del Consumidor para 2002* ..... 10303

*Resolución de 3 de junio de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios, por la que se conceden subvenciones a Corporaciones Locales del Principado de Asturias para desarrollo del Servicio Municipal de Consumo para 2002* ..... 10305

#### • ANUNCIOS

##### CONSEJERIA DE LA PRESIDENCIA:

*Información pública por la que se anuncia concurso, por procedimiento abierto con trámite de urgencia, para la contratación de las obras que se citan* ..... 10306

Págs.

Págs.

##### CONSEJERIA DE MEDIO RURAL Y PESCA:

*Información pública de cursos de capacitación de productos sanitarios, nivel básico* ..... 10307

*Corrección de errores de la información pública por la que se anuncia licitación, mediante el sistema de subasta, procedimiento abierto y trámite de urgencia, de obra (expediente n.º OBR-64/2002, BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias número 175, de 29 de julio de 2002)* ..... 10307

##### CONSEJERIA DE INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO:

*Resolución de 27 de junio de 2002, de la Consejería de Industria, Comercio y Turismo, por la que se convoca licitación pública, por el sistema de concurso abierto, de la obras de reforma de la instalación de calefacción y agua caliente sanitaria en el hotel "Castillo de Valdés-Salas", en Salas* ..... 10307

*Información pública del estudio preliminar de impacto ambiental (EPIA) del proyecto de extensión de red de gas natural a la zona de Guyame (Llanera). (Expte: 87.756/GAS 394)* ..... 10308

**III. Administración del Estado** ..... 10309

**IV. Administración Local** ..... 10313

**V. Administración de Justicia** ..... 10320

**VI. Otros Anuncios** ..... 10320

# I. Principado de Asturias

## • DISPOSICIONES GENERALES

### CONSEJERIA DE HACIENDA:

*DECRETO 94/2002, de 18 de julio, de Ordenación de Juegos y Apuestas en el Principado de Asturias.*

#### *Preámbulo*

La Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, constituye la base y presupuesto de la regulación del juego en nuestra Comunidad Autónoma, no obstante, dado su rango normativo y por tanto su carácter general, necesariamente ha de ser complementada y desarrollada a través de normas de carácter reglamentario, de ahí que contenga frecuentes remisiones reglamentarias y que su Disposición final primera habilite al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para su ejecución y desarrollo.

Entre las competencias que el artículo 15 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, otorga al Consejo de Gobierno está la de fijar, de acuerdo con los principios recogidos en el artículo 4 de dicha Ley, los criterios a los que han de ajustarse las actividades relativas al juego, así como la determinación de los criterios por los que se regirá la concesión de las autorizaciones, tanto en lo referente a su número como a su distribución territorial.

En el ejercicio de las citadas competencias se dicta el presente Decreto con el que se pretende la ordenación de los aspectos más generales y comunes a los juegos con mayor relevancia social y económica en el Principado de Asturias. En su elaboración se han seguido, tal y como ordena la propia Ley, los principios recogidos en ésta, es decir, la realidad e incidencia social del juego y sus repercusiones económicas y tributarias, la diversificación empresarial favoreciendo la transparencia en el mercado y la concurrencia en condiciones de igualdad a la explotación empresarial del juego y las apuestas y, finalmente, evitar el fomento del hábito del juego reduciendo, en definitiva, sus aspectos negativos.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 18 de julio de 2002,

## D I S P O N G O

### Artículo 1.—*Objeto*

El presente Decreto tiene por objeto la ordenación de los juegos y las apuestas en el ámbito del Principado de Asturias conforme a lo establecido en la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

### Artículo 2.—*De los casinos de juego*

1. El número máximo de casinos de juego que pueden autorizarse en el ámbito territorial del Principado de Asturias

se limita a tres, uno en cada Subregión de planificación en que se divide el territorio del Principado de Asturias: Oriental, Central y Occidental, definidas en las Directrices Regionales de Ordenación del Territorio de Asturias aprobadas por Decreto 11/1991, de 24 de enero.

2. A efectos de lo previsto en el apartado 3 del artículo 13 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se establece una zona de influencia de cien metros, medidos desde sus puertas principales, en la que no podrán ser ubicados casinos de juego por la existencia previa de un centro de enseñanza o de atención a los menores o incapacitados judicialmente, sin perjuicio de lo que establezca, en su caso, la normativa urbanística o de ordenación territorial aplicable.

3. Los casinos de juego autorizados se proyectarán para un aforo mínimo de doscientas personas incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización, a excepción del establecimiento que, en su caso, se ubique en la Subregión Central, cuyo aforo mínimo será de cuatrocientas personas.

### Artículo 3.—*Salas de bingo*

1. Ninguna persona física o jurídica podrá tener, por sí o por persona intermedia, participación como socio mayoritario en el capital social ni ostentar cargos directivos en más de tres empresas dedicadas a explotar salas de bingo.

2. A estos efectos, se considerará socio mayoritario a aquel que participe en el cincuenta por ciento o más del capital social o que su participación le otorgue una posición de dominio sobre el resto de los socios, accionistas o partícipes.

3. Ninguna empresa dedicada a la explotación de salas de bingo podrá ser titular de más de dos autorizaciones de instalación de salas de bingo.

### Artículo 4.—*Máquinas de juego*

1. Ninguna persona física o jurídica podrá tener, por sí o por persona intermedia, participación como socio mayoritario en el capital social ni ostentar cargos directivos en más de tres empresas operadoras. A estos efectos, se entenderá por socio mayoritario lo establecido en el apartado 2 del artículo anterior.

2. El número máximo de autorizaciones de instalación por empresa operadora será del quince por ciento del total de las existentes, no computándose a estos efectos las autorizaciones de bingos y casinos.

3. Para el cómputo del número total de autorizaciones se estará a las concedidas a fecha uno de enero de cada año.

### Artículo 5.—*Salones de juego y recreativos*

La distancia mínima entre salones recreativos y salones de juego será de cincuenta metros medidos en línea recta a contar desde sus respectivas puertas principales, sin per-

juicio de lo que determine la normativa urbanística al respecto.

#### Artículo 6.—*Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias*

No se autorizarán rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de trato sucesivo o de carácter periódico cuyos sorteos se prolonguen durante más de tres meses.

#### *Disposiciones adicionales*

Primera.—De las transferencias económicas de escasa importancia

A los efectos previstos en el apartado 2 del artículo 3 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se entenderá que las transferencias económicas serán de escasa importancia cuando la suma total de las apuestas en cada jornada tenga un valor económico inferior a diez veces el salario mínimo interprofesional diario.

Segunda.—De la información obligatoria

A los efectos previstos en el apartado 3 del artículo 29 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas estarán obligadas a facilitar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previo requerimiento y en un plazo de quince días, información relativa a las cantidades jugadas, premios pagados, recaudación obtenida y afluencia de jugadores en cada uno de los juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, así como cualquier otra que se incluya en los reglamentos específicos de cada juego.

#### *Disposiciones transitorias*

Primera.—1. A la entrada en vigor del presente Decreto se mantendrán las autorizaciones de instalación vigentes para salas de bingo y máquinas de juego hasta la expiración del plazo previsto en las mismas. No obstante, para la renovación u obtención de nuevas autorizaciones se estará a lo dispuesto en los artículos 3 y 4 de este Decreto.

2. Quienes a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto superen los límites de participación empresarial establecidos en los artículos 3 y 4 de este Decreto deberán adaptarse a los mismos en el plazo de un año, a contar desde el día siguiente al de su publicación.

Segunda.—A la entrada en vigor del presente Decreto se mantendrán las inscripciones correspondientes a salones de juego y salones recreativos hasta la expiración del plazo previsto en las mismas o, en su defecto, el señalado en la Disposición transitoria tercera de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas. Llegado su vencimiento, los salones recreativos y de juego deberán adaptarse plenamente a las previsiones del artículo 5 de este Decreto.

#### *Disposiciones finales*

Primera.—Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo y aplicación de lo dispuesto en el presente Decreto.

Segunda.—El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

Dado en Oviedo, a 18 de julio de 2002.—El Presidente del Principado, Vicente Alvarez Areces.—El Consejero de Hacienda, Jaime Rabanal García.—12.214.

*DECRETO 95/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.*

#### *Preámbulo*

La Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, dictada en virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas reconocida en el artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias sienta las bases de la ordenación del juego y las apuestas en el Principado de Asturias, siendo una de las claves de tal ordenación el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, pues a través de este instrumento de ordenación se delimita el ámbito de licitud del juego y las apuestas, tanto en un sentido positivo, mediante la determinación de los juegos permitidos, sus reglas y condiciones de práctica, como en un sentido negativo, considerando prohibidos los juegos no incluidos en el referido Catálogo.

La Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, por su carácter general, se limita a crear el Catálogo, a enumerar los principios que han de regir su elaboración, a determinar su contenido y funciones, encaminando su desarrollo a normas de carácter reglamentario que han de ser dictadas por el Consejo de Gobierno, conforme a la habilitación general establecida en su Disposición final primera.

La letra c) del artículo 15 de la citada Ley del Principado de Asturias 3/2001 otorga al Consejo de Gobierno la competencia para aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, con el que se completan las previsiones legales en cuanto a los juegos, en parte definidos por la propia Ley, de inclusión obligatoria y se introducen aquellos otros que, aunque no contemplados en la Ley, por su arraigo social resulta conveniente disciplinar. En su elaboración se han seguido, como es preceptivo, las directrices y pautas fijadas en la propia Ley, esto es, la transparencia en el desarrollo de los juegos, la garantía de que no se produzcan fraudes, la prevención de los perjuicios a terceros y la posibilidad de la intervención y control por la Administración. Asimismo, se han especificado las denominaciones y modalidades de los juegos, sus elementos, sus reglas, sus condicionantes, restricciones y prohibiciones.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 18 de julio de 2002,

#### **D I S P O N G O**

#### *Artículo único.—Objeto*

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

#### *Disposición derogatoria única*

Quedan derogados los artículos 3, 4, y 5 del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias y, en general, cuantas normas de igual o inferior rango contradigan lo establecido en el presente Decreto y en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias por él aprobado.

#### *Disposiciones finales*

Primera.—Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo

y aplicación de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Catálogo por él aprobado.

Segunda.—El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

Dado en Oviedo, a 18 de julio de 2002.—El Presidente del Principado, Vicente Alvarez Areces.—El Consejero de Hacienda, Jaime Rabanal García.—12.215.

#### CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

##### INDICE

##### CAPITULO I. Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

##### CAPITULO II. Juegos exclusivos de los casinos de juego

Artículo 3. Clasificación.

##### Sección primera. Juego de la Ruleta Francesa

Artículo 4. Definición.

Artículo 5. Elementos del juego.

Artículo 6. Personal.

Artículo 7. Reglas de la ruleta.

##### Sección segunda. Juego de la Ruleta Americana

Artículo 8. Definición.

Artículo 9. Elementos del juego.

Artículo 10. Personal.

Artículo 11. Funcionamiento del juego.

Artículo 12. Combinaciones del juego.

Artículo 13. Máximos y mínimos de las apuestas.

##### Sección tercera. Juego de la Veintiuna o Black-jack

Artículo 14. Definición.

Artículo 15. Elementos del juego.

Artículo 16. Personal.

Artículo 17. Jugadores.

Artículo 18. Reglas del juego.

##### Sección cuarta. Juego de la bola o boule

Artículo 19. Definición.

Artículo 20. Elementos del juego.

Artículo 21. Personal.

Artículo 22. Jugadores.

Artículo 23. Reglas del juego.

##### Sección quinta. Juego del Treinta y cuarenta

Artículo 24. Definición.

Artículo 25. Elementos del juego.

Artículo 26. Personal.

Artículo 27. Jugadores.

Artículo 28. Reglas del juego.

##### Sección sexta. Juego del Punto y banca

Artículo 29. Definición.

Artículo 30. Elementos del juego.

Artículo 31. Personal.

Artículo 32. Jugadores.

Artículo 33. Banca.

Artículo 34. Reglas del juego.

Artículo 35. Desarrollo del juego.

Artículo 36. Mini punto y banca.

##### Sección séptima. Juego del Ferrocarril, bacarrá o "chemin de fer".

Artículo 37. Definición.

Artículo 38. Elementos del juego.

Artículo 39. Personal.

Artículo 40. Jugadores.

Artículo 41. Banca.

Artículo 42. Reglas del juego.

Artículo 43. Desarrollo del juego.

Artículo 44. Errores e infracciones.

##### Sección octava. Juego del bacarrá a dos paños

Artículo 45. Definición.

Artículo 46. Elementos del juego.

Artículo 47. Personal.

Artículo 48. Jugadores.

Artículo 49. Banca

Artículo 50. Reglas del juego.

Artículo 51. Desarrollo del juego.

Artículo 52. Errores e infracciones.

##### Sección novena. Juego de los dados o craps.

Artículo 53. Definición.

Artículo 54. Elementos del juego.

Artículo 55. Personal.

Artículo 56. Reglas del juego.

##### Sección décima. Juego del Póquer sin descarte

Artículo 57. Definición.

Artículo 58. Elementos del juego.

Artículo 59. Personal.

Artículo 60. Jugadores.

Artículo 61. Reglas del juego.

##### Sección decimoprimera. Juego del Póquer sintético

Artículo 62. Definición.

Artículo 63. Elementos del juego.

Artículo 64. Personal.

Artículo 65. Jugadores.

Artículo 66. Reglas del juego.

Artículo 67. Errores e infracciones.

##### Sección decimosegunda. Juego de la Rueda de la Fortuna

Artículo 68. Definición.

Artículo 69. Elementos del juego.

Artículo 70. Personal.

Artículo 71. Jugadores.

Artículo 72. Reglas del juego.

Artículo 73. Premios.

##### CAPITULO III. Juego del Bingo

Artículo 74. Definición.

Artículo 75. Elementos del juego.

Artículo 76. Premios.

Artículo 77. Reglas del juego.

##### CAPITULO IV. Máquinas de juego

Artículo 78. Definición.

Artículo 79. Clasificación.

##### CAPITULO V. Lotería

Artículo 80. Definición.

Artículo 81. Clasificación y organización.

##### CAPITULO VI. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

##### Sección primera. Rifas y Tómbolas

Artículo 82. Definición.

Artículo 83. Clasificación.

Artículo 84. Elementos.

##### Sección segunda. Combinaciones aleatorias

Artículo 85. Definición.

Artículo 86. Clasificación.

Artículo 87. Elementos.

**CAPITULO VII. Apuestas**

Artículo 88. Definición.

Artículo 89. Elementos del juego.

Artículo 90. Desarrollo.

**CAPITULO VIII. El Juego de la Noventina**

Artículo 91. Definición.

Artículo 92. Elementos del juego.

Artículo 93. Premios.

Artículo 94. Personal.

Artículo 95. Reglas del juego.

**CAPITULO IX. Juegos y apuestas de carácter tradicional**

Artículo 96. Definición.

**Disposiciones transitorias**

Primera.

Segunda.

Tercera.

Cuarta.

Quinta.

Sexta.

Séptima.

**CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS****CAPITULO I****Disposiciones generales****Artículo 1.—Objeto**

El presente Reglamento tiene por objeto la determinación de los juegos que integran el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, sus distintas denominaciones y sus modalidades, los elementos, reglas, denominaciones y modalidades de éstos, los elementos materiales y personales para su desarrollo y, en su caso, las condiciones, restricciones y prohibiciones para su práctica.

**Artículo 2.—Juegos y apuestas catalogados**

El Catálogo de Juegos del Principado de Asturias comprende los siguientes juegos:

- a) Los exclusivos de los casinos de juego
- b) El bingo
- c) Las máquinas de juego tipos "A", "B" y "C"
- d) Las loterías
- e) Las rifas
- f) Las tómbolas
- g) Las combinaciones aleatorias
- h) Apuestas
- i) El juego de la noventina y,
- j) Otros juegos y apuestas de carácter tradicional

**CAPITULO II****Juegos exclusivos de los casinos de juego****Artículo 3.—Clasificación**

Los juegos exclusivos de los casinos de juego son los siguientes:

- a) Ruleta francesa
- b) Ruleta americana
- c) Veintiuna o black-jack
- d) Bola o boule
- e) Treinta y Cuarenta
- f) Punto y Banca
- g) Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer
- h) Bacarrá a dos paños

i) Dados o Craps

j) Póquer

k) Ruleta de la fortuna

*Sección primera**Juego de la Ruleta Francesa***Artículo 4.—Definición**

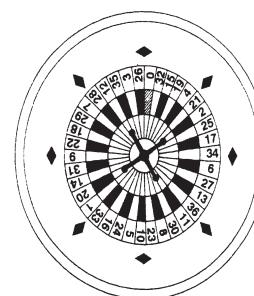
La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

**Artículo 5.—Elementos del juego**

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

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

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

*Figura número 1 y 2: Ruleta y Paño.*

PAÑO DE RULETA FRANCESA	
PAR	IMPAR
10	11
7	8
5	6
3	4
1	2
PAÑA	
10	11
13	14
15	16
12	1
14	13
16	17
18	19
20	21
22	23
24	25
26	27
28	29
30	31
32	33
34	35
36	
FALTA	

**Artículo 6.—Personal**

1. El personal afecto a cada ruleta comprende:

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

b) Para la denominada “a un solo paño”: un jefe de mesa, dos croupieres y un “extremo de mesa”.

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estandoles prohibido manipular el dinero, las placas o las fichas.

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

c) Los “extremos de mesa” tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Artículo 7.—*Reglas de la ruleta*

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Posibilidades o suertes múltiples:

a.1) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

a.2) Pareja a caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

a.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. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad apostada.

a.4) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

a.5) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

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

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

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

a.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, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Posibilidades o suertes sencillas:

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

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

b.2) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla, primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en “prisión”. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en “prisión” recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

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

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales sobre tales límites. El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

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

a.1) En las suertes sencillas el máximo representa 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

a.2) En las suertes múltiples el máximo viene representado en el pleno o número completo por 30 veces el mínimo de la apuesta, en la pareja o caballo por 60 veces, en la fila transversal por 90 veces, en el cuadro por 120 veces, en la seisena por 180 veces, en la columna y docena por 360 veces y en la doble columna y doble docena por 720 veces.

b) Normas especiales. El Director del casino de juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados siempre que el casino estuviera autorizado para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

— Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

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

Esta variación en los mínimos de 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 de juego debe tener en caja como garantía de las apuestas.

3. Funcionamiento del juego. Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

- a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.
- b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el 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 entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.
- c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.
- d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula", recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.
- e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

## *Sección segunda*

## *Juego de la Ruleta Americana*

#### Artículo 8.—*Definición*

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en esta sección únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana considerando aplicables, en consecuencia, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en la sección primera del capítulo II del presente Catálogo.

### Artículo 9.—*Elementos del juego*

Existen dos diferencias con respecto a la ruleta europea:

- a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número tres, y
- b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede

ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino de juego.

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

Figura número 3: Ruleta americana.

#### Artículo 10.—Personal

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

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

## Artículo 11.—Funcionamiento del juego

1. En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

2. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: 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 un jugador tiene varias combinaciones ganadoras se pagan todas de una sola vez aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado propias del jugador ganador o con fichas y placas de valor o ambas.

## Artículo 12.—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.

### Artículo 13.—*Máximos y mínimos de las apuestas*

1. El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desee 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.

2. El máximo viene fijado:

- a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.
- b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima, en la pareja o caballo 40 veces, en la fila transversal 60 veces, en

el cuadro 80 veces, en la seisena, 120 veces, en la columna o docena 240 veces y en la doble columna y doble docena 480 veces mínimo por postura.

### *Sección tercera*

#### *Juego de la Veintiuna o Black-jack*

#### **Artículo 14.—Definición**

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

#### **Artículo 15.—Elementos del juego**

Comprende los siguientes:

- a) Cartas o naipes. Al Black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal.
- b) Distribuidor o “sabot”. Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

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

El distribuidor habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Previa homologación se podrá autorizar 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 un modo automático.

#### **Artículo 16.—Personal**

1. El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

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

#### **Artículo 17.—Jugadores**

1. Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada “mano” de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la “mano” de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

#### **Artículo 18.—Reglas del juego**

##### 1. Posibilidades de juego:

- a) Juego simple o Black-jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier distribuirá un naipe a cada “mano”, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe. Despues distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada “mano”. Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la “mano” si desean naipes adicionales.

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

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

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

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

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

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

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

- b) El seguro. Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-jack de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la ter-

cera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizará un Black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizará Black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor podrá jugar "a dos manos". Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas "manos" como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

Cuando un jugador separe un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naípe por cada una que ha formado una nueva "mano".

Si un jugador separe un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizará 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naípe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las "manos" comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas conforme a las reglas siguientes:

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 o 200 veces el mínimo de la postura.

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

3. Funcionamiento del juego. Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) Operaciones previas al comienzo de cada partida como la extracción de naipes del depósito, su desempaqueado y su mezcla que se ajustarán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegues se reu-

nirán y cortarán, y finalmente se presentarán a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o "sabot".

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

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor se eliminará.

#### Sección cuarta

##### Juego de la bola o boule

##### Artículo 19.—Definición

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

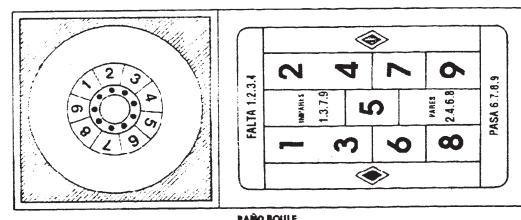
##### Artículo 20.—Elementos del juego

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

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

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura número 4: Bola o "Boule":



## Artículo 21.—Personal

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

## Artículo 22.—Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

## Artículo 23.—Reglas del juego

### 1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

- a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.
- b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

### 2. Máximo y mínimo de apuestas.

- a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquél mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

- b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces ni superior a cien veces el mínimo autorizado y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica por mesa a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

### 3. Funcionamiento del juego.

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

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta "¿están hechas las apuestas?". Seguidamente anuncia "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastillo o raqueta.

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

El crupier recoge entonces con su rastillo todas las apuestas perdedoras dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta y puede retirarla del juego.

## Sección quinta

### Juego del Treinta y cuarenta

## Artículo 24.—Definición

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

## Artículo 25.—Elementos del juego

Comprende los siguientes:

- a) Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.
- b) Mesa de juego. Tendrá forma de escudo dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño que corresponderán al "rojo" y "negro", estando ambas separadas por una banda central que contendrá el "color" y situándose más abajo una casilla en forma triangular para el "inverso".

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

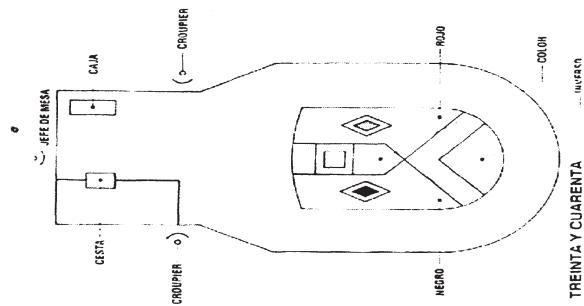
## Artículo 26.—Personal

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

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

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

*Figura número 5: treinta y cuarenta:*



## Artículo 27.—Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

**Artículo 28.—Reglas del juego****1. Combinaciones posibles.**

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada "negra" y la de abajo "roja". Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta:

- a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.
- b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores mediante el depósito del uno por ciento del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

**2. Máximo y mínimo de las apuestas.**

- a) El mínimo de las apuestas vendrá determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.
- b) El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

**3. Desarrollo del juego.**

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas. Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

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

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

*Sección sexta**Juego del Punto y banca***Artículo 29.—Definición**

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

**Artículo 30.—Elementos del juego**

Comprende los siguientes:

- a) Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.
- b) Distribuidor o "sabot". Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.
- c) Mesa de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas llamada cesta, otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

**Artículo 31.—Personal**

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres crupieres que realizarán las siguientes funciones:

- a) Jefe de mesa. Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases sin perjuicio de otras funciones que se le atribuyan. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

- b) Crupieres. Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, la mezcla de las cartas, su introducción en el "sabot" y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el "sabot", recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

**Artículo 32.—Jugadores**

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

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

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

### Artículo 33.—*Banca*

El establecimiento se constituye en banca correspondiéndole el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la “mano” de la banca se efectuará una deducción del cinco por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 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 del juego*

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la “mano” del jugador y la “mano” de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 o 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra “mano” solicitar una tercera carta.

#### 2. Reglas de la tercera carta:

##### a) Para la “mano” del jugador:

— Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 o 5 ha de pedir carta.

— Cuando su puntuación es de 6 o 7, ha de plantarse.

##### b) Para la “mano” de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

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

T: Significa pedir tercera carta  
P: Significa plantarse

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de mesa.

### Artículo 35.—*Desarrollo del juego*

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

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

La orden del crupier, “no va más” y a continuación “cartas”, está dirigida al jugador que tiene el “sabot” para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada “mano”. La primera y tercera cartas que corresponden a la “mano” del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda y cuarta cartas que corresponden a la banca bajo la esquina frontal derecha del “sabot”.

Acto seguido, son trasladadas las cartas de la “mano” del jugador y se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha “mano”, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: “El jugador se planta ... (punto total)”; en caso contrario, dirá en voz alta: “Carta para el jugador”.

Igualas reglas son aplicadas a la “mano” de la banca.

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

### Artículo 36.—*Mini punto y banca*

Se jugará en una mesa semicircular con una capacidad máxima de siete jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el punto y banca normal y el personal necesario será un crupier y un jefe de mesa. La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un Black-jack. Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el cinco por ciento.

El número máximo de jugadores sentados será de siete y opcionalmente el Director de juego podrá permitir jugadores de pie.

### Sección séptima

#### *Juego del Ferrocarril, bacarrá o “chemin de fer”*

### Artículo 37.—*Definición*

El Ferrocarril, bacarrá o “chemin de fer” es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

### Artículo 38.—*Elementos del juego*

Comprende los siguientes:

a) Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

- b) Distribuidor o “sabot”. Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.
- c) Mesa de juego. Será de forma ovalada con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador. La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro donde se introducirán las cartas usadas también llamada cesta, otra a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o “cagnotte” y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

#### Artículo 39.—Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista (empleado de cambios) que realizarán las siguientes funciones:

- a) Inspector. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.
- b) Crupier. Sin perjuicio de las funciones que a lo largo de la presente sección se le atribuyen, tendrá encendidas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el “sabot”, traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores, cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente e introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

- c) Cambista. Situado de pie frente o detrás del crupier tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al crupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

#### Artículo 40.—Jugadores

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie, entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se

halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una tala está obligado a dejar pasar la “mano” -“saludar”-, además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la “mano” pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya “saludado”. Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un “sabot”.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la tala, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad durante la tala los inscritos en la lista de espera en poder del inspector y una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

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

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la “mano”. El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

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

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

#### Artículo 41.—Banca

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

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

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

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la “mano” puede volver a cogerla por la misma cantidad. La “mano” pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la “mano” puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

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

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

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

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

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

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

Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud del Director responsable del establecimiento, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

"Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

- a) "Garage" voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garage".
- b) "Garage" obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.
- c) "Garage" impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.
- d) Exclusión del "garage". En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garage" anunciando "todo va".

#### Artículo 42.—Reglas del juego

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

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

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

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 o 4 ha de pedir carta, cuando tiene 5 puede optar y cuando tiene 6 o 7 ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero ("bacarrá"), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

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

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

Cuadro de jugadas de la banca

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

T: Significa pedir tercera carta  
P: Significa plantarse  
O: Significa que se puede optar

#### Artículo 43.—Desarrollo del juego

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

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas las ofrece a los jugadores diciendo: "señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

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

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

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el artículo 40 del presente Catálogo.

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

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciararse banco parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

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

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

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

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

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

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte", y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego de acuerdo con lo previsto en el artículo 41 del presente Catálogo, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituyía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

#### Artículo 44.—Errores e infracciones

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

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot", y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desecharadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano" pasada.

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

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

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

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

En caso de que el crupier anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 o 5 y ya ha sacado una carta ésta le es adjudicada, si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha y si tiene 6 o 7 cualquier carta extraída es desecharada.

3. Errores del banquero. La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

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

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

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

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

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

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

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

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacarrá, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

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

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

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en la presente sección de juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

#### *Sección octava*

##### *Juego del bacarrá a dos paños*

###### *Artículo 45.—Definición*

El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá

por la cantidad que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

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

#### Artículo 46.—*Elementos del juego*

Comprende los siguientes:

- a) Cartas. Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas sin índices siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.
- b) Distribuidor o “sabot”. Se estará a lo dispuesto en la letra b) del artículo 15 del presente Catálogo.
- c) Mesa de juego. Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero que tendrá a su derecha el primer paño formado por una serie de departamentos numerados a partir del más cercano al banquero que llevará el número 1, a su izquierda estará el segundo paño con el mismo número de departamentos y numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño en el departamento situado más próximo al banquero.

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

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

#### Artículo 47.—*Personal*

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un crupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en las letras a), b) y c) del artículo 39 del presente Catálogo.

#### Artículo 48.—*Jugadores*

Cada uno de los jugadores, también llamados puntos, podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad entre los jugadores a efectos de apuestas será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

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

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

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

#### Artículo 49.—*Banca*

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

La adjudicación podrá hacerse a una o a varias tallas y a juicio del Director de juego 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 entidad bancaria.

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

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo “sabot”. Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

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

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

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero en la modalidad de banca libre si justifica la existencia de un depósito considerado suficiente en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del mismo de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

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

#### Artículo 50.—*Reglas del juego*

Las reglas contenidas en el artículo 42 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el artículo 48 del presente Catálogo.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 o 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en la sección séptima del capítulo II del presente Catálogo.

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

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

#### Artículo 51.—*Desarrollo del juego*

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores 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-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el artículo 49, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el artículo 48, hasta que el crupier anuncie con la voz “ya no va más” la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del “sabot” y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el artículo 48. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o “cagnote” en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

#### Artículo 52.—*Errores e infracciones*

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

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al “sabot” y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desecharadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

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

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

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

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

##### 2. Errores del banquero.

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

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho “no” o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

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

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

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas. Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

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

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir si el error ha sido de un jugador o del crupier, si el error ha sido del banquero éste habrá de pedir carta obligatoriamente si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

#### 4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice “no” teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño, el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 3 del presente artículo.

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

Si el primer paño dice “carta” y después “no” o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta, si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice “no” teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

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

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

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el apartado 3 del presente artículo.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

#### Sección novena

##### *Juego de los dados o craps*

###### Artículo 53.—*Definición*

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

###### Artículo 54.—*Elementos del juego*

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

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

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

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

###### Artículo 55.—*Personal*

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un “stickman”.

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

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

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

###### Artículo 56.—*Reglas del juego*

###### 1. Combinaciones.

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

###### a) Suertes sencillas que se pagarán a la par:

a.1) 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 ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

a.2) 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 sus-

penso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

a.3) Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 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.

a.4) 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 o el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

a.5) 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.

a.6) Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

a.7) Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

a.8) 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.

a.9) Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

b) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

b.1) 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 siete veces la apuesta y el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b.2) Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 7 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.3) Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.4) Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o 12 y pierde si sale cualquier otro resultado.

b.5) Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2 y pierde con cualquier otro resultado.

b.6) Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3 y pierde con cualquier otro resultado.

b.7) Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12 y pierde con cualquier otro resultado.

b.8) Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11 y pierde con cualquier otro resultado.

c) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

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

c.2) La suerte asociada al Don't Win cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y 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.

c.3) La suerte asociada del Come cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

c.4) La suerte asociada al Don't Come cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

d) Las Place Bets 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.

d.1) La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7, pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8, 7 por 5 si el punto es 5 o 9 y 9 por 5 si el punto es 4 o 10.

d.2) La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior a la del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación "Wrong Bet", gana si sale el 7 antes del punto, pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 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 al casino por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

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

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

En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente, para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

## 3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El "stickman" pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el "stickman" anunciará "tirada nula".

El Jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el Jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El "stickman" anunciará entonces "cambio de dados" y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cográ dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del "ya no va más". El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el "Win" o sobre el "Don't Win" antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

## Sección décima

### Juego del Póquer sin descarte

#### Artículo 57.—Definición

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

#### Artículo 58.—Elementos del juego

Comprende los siguientes:

- Cartas o naipes. Al Póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1.
- Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que la de Veintiuna o Black-jack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial, y delante otro para la segunda apuesta.

#### Artículo 59.—Personal

Será el siguiente:

- Jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe de mesa cada dos mesas de juego.
- Crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras.

#### Artículo 60.—Jugadores

1. Sentados: El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de plazas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete. Asimismo podrán apostar sobre la "mano" de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la mano de un jugador con plaza, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número de jugadores o apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

## Artículo 61.—Reglas del juego

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

- a) Escalera Real de Color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10 por este orden). Se paga 100 veces la apuesta.
- b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.
- c) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 20 veces la apuesta.
- d) Full: Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto del anterior. Se paga 7 veces la apuesta.
- e) Color: Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga 5 veces la apuesta.
- f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Se paga 4 veces la apuesta.
- g) Trío: Es la formada por 3 cartas de un mismo valor. Se paga tres veces la apuesta.
- h) Doble pareja: Es la formada por dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par. Se paga 2 veces la apuesta.
- i) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor, sin que exista otra combinación de las descritas. Se paga una vez la apuesta.
- j) Mínima (o As Rey): Es la formada por un As y un Rey. En esta jugada se pagará a la par la apuesta, una vez determinado cuál de las jugadas es superior (jugador o banca), teniendo en cuenta el concepto de cartas mayores que se define a continuación.

2. “Cartas Mayores”, es el factor determinante del desempeño en una jugada en la que la composición de la misma viene establecida por el valor de las cartas ya definido. En este supuesto se paga una vez la apuesta.

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

- Cuando ambos tengan Póquer, ganará el superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.
- Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
- Cuando ambos tengan Escalera de cualquier tipo, ganará el que la complete con la carta de mayor valor.
- Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que tenga carta de mayor valor (con aplicación del concepto “Cartas Mayores”).
- Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
- Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y en último caso a la carta restante de mayor valor.

— Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de “Cartas Mayores”.

3. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos en cada mesa. Estos límites podrán quedar sujetos a la autorización de banda de fluctuación.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Autorizada por la Administración la banda de fluctuación en cuanto a mínimos los máximos vendrán determinados por 25 veces el valor de mínimo efectivo de la mesa.

5. Desarrollo de juego. La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla, se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias. El resto de las operaciones será determinado por el Jefe de mesa según las instrucciones de la Dirección del juego sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimo y máximo de cada mesa. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el “no va más” y comenzará la distribución de naipes de uno en uno y boca abajo a cada “mano”, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada “mano” y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca que será descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego (“ir”) diciendo “voy”, o retirarse el mismo (“pasar”), con la fórmula “paso”. Los que opten por “ir” deberán doblar la apuesta inicial añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta, los que opten por pasar perderán la apuesta inicial que será retirada en ese momento por el crupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por “ir” o “pasar” el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas ni descubrirlas caso del “paso”.

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

Si la banca juega, esto es, si tiene como mínimo As y Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en los apartados 1 y 2 de este artículo para la segunda apuesta, abonando a la par la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 2.

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

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo, cualquier violación de esta prohibición, supondrá la pérdida total de la apuesta.

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

6. Carrousel. Al margen de todo el juego de la mesa podrá participarse en un carrousel entre todas las mesas en el que los jugadores que lo deseen introducen fichas o monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiese una Escalera Real, se le pagará el acumulado de todas las mesas y si consiguiese una Escalera de Color, cobrará el diez por ciento del acumulado.

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

#### *Sección decimoprimera*

##### *Juego del Póquer sintético*

#### **Artículo 62.—Definición**

El Póquer sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, las dos de cada jugador y tres de las cinco comunes que va descubriendo el crupier en las distintas fases del juego.

#### **Artículo 63.—Elementos del juego**

Comprende los siguientes:

- Cartas. Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.  
El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.
- Mesa de juego. Será redonda con una serie de departamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del crupier que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado. La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte" y otra a la izquierda para introducir propinas.
- Beneficio. El beneficio del casino de juego será del tres por ciento sobre el dinero apostado en cada "mano" y se introducirá en el pozo o "cagnotte" deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano".

#### **Artículo 64.—Personal**

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

Desempeñarán las siguientes funciones:

- Encargado de la dirección. Es el responsable del desarrollo correcto del juego, actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego, asimismo, llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.
- Crupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores, cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento

introduciéndola en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo, además, resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas se los debe comunicar al encargado de la dirección.

- Cambista. Tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como al crupier, asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

#### **Artículo 65.—Jugadores**

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos. Si la partida ya está iniciada y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

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

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

- El juego por parejas, ni temporalmente,
- jugarse el pot conjuntamente,
- repartirse el pot voluntariamente, ni,
- la connivencia entre jugadores.

#### **Artículo 66.—Reglas del juego**

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

- Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).
- Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).
- Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).
- Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).
- Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de tréboles).
- Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).
- Doble Pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).
- Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).
- Carta Mayor: Cuando una "mano" no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

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

El Director de juegos podrá modificar los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

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

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente quién es la “mano” con una pieza redonda colocándola delante del jugador. La “mano” irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que termina una “mano”. El crupier deberá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma: mezclar (tipo “chemin de fer”), agrupar o barajar.

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

Cualquier jugador podrá barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por el crupier de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda del “mano” que corta. Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones: Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no impida la visión del procedimiento de corte.

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

El crupier cuidará de forma escrupulosa al dar las cartas que éstas no sean vistas por los demás jugadores, para lo cual, las repartirá deslizándolas sobre la mesa sin levantarlas.

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

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

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

- Retirarse y salir del juego, para lo cual 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 crupier retira sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

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

- Pasar, para lo cual cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar, se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo “paso”, siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego, puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decide apostar, en cuyo caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta.
- Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representan las mismas sea igual al de cualquier otro jugador pero no superior.
- Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

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

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

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

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí. Los jugadores deben disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la “mano”. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

El crupier debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el crupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El crupier, una vez que se ha asegurado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la “mano ganadora” y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora, entregará el pot al ganador y a continuación retirará la combinación ganadora. En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

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

Las cartas que da el crupier durante la “mano” sólo se descubrirán cuando el crupier anuncia el descubrimiento de la jugada. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

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

#### Artículo 67.—*Errores e infracciones*

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la “mano” de nuevo:

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

#### 2. Errores del crupier:

- Si el crupier descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la “mano”.
- Si el crupier descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

#### *Sección decimosegunda* *Juego de la Rueda de la Fortuna*

#### Artículo 68.—Definición

La Rueda de la Fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

#### Artículo 69.—*Elementos del juego*

La Rueda de la Fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas de las siguientes características:

- La Rueda, de madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 cm. e irá montada en un poste de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

- Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.
- Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.
- Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.
- Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.
- Diecisésis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.
- Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

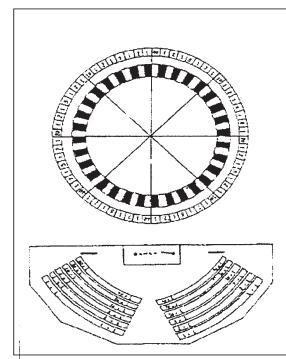
En ningún caso, dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

- La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o banco.

La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

*Figura número 6 Rueda de la fortuna.*



#### Artículo 70.—*Personal*

El personal afecto es el siguiente:

- El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.
- Un crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

#### Artículo 71.—*Jugadores*

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

#### Artículo 72.—*Regla del juego*

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el crupier anuncia “hagan sus apuestas”. Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el crupier anunciará el “no va más”. Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El crupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial.

### Artículo 73.—*Premios*

1. La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

2. Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

- a) Apuesta colocada en combinación 1: El jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.
- b) Apuesta colocada en combinación 2: El jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.
- c) Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.
- d) Apuesta colocada en combinación 10: El jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.
- e) Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.
- f) Apuesta colocada en combinación 40: El jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

3. Mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas vendrá determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. El máximo será siempre veinte veces la apuesta mínima.

### CAPITULO III

#### Juego del bingo

### Artículo 74.—*Definición*

1. El juego del bingo es una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, teniendo los jugadores como unidad del juego cartones o tarjetas 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 haya una columna sin número.

### Artículo 75.—*Elementos del juego*

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

- a) Cartones, editados en los términos y por la entidad que mediante resolución acuerde el titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y que estarán necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial que mediante resolución acuerde el Consejero competente en materia de casinos, juegos y apuestas, el número de cartones de cada serie y la distribución de dicho valor facial. Esta distribución deberá figurar al dorso del cartón.
- b) Juego completo de bolas homologadas por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, e identificado por su número de serie de fabricación, que deberá estar amparado por el correspondiente certificado del fabricante en cuanto al número máximo de partidas para las que se garantiza su correcto funcionamiento. Estos juegos deberán ser destruidos por el titular de la autorización en el plazo máximo de tres meses a partir del vencimiento del periodo de garantía o de su sustitución por otro juego, emitiéndose la correspondiente certificación, que man-

tendrá a disposición de los servicios de control de juego durante un período de seis meses a partir de la fecha de la destrucción.

- c) Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios que, previamente homologados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, garanticen la aleatoriedad en la extracción y la posibilidad teórica de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.
- d) Circuito cerrado de televisión que garanticen a todos los jugadores el conocimiento del desarrollo de la partida mediante la distribución de sus elementos en la sala, las bolas que vayan saliendo durante la partida y el número de la extracción. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos por la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.
- e) Una o varias pantallas o paneles en las que se vayan reflejando los números a medida que se vayan extrayendo y cantando. También será preceptiva la instalación de pantallas o paneles que reflejen en cada partida y durante el transcurso de ésta el importe correspondiente a los premios de línea, bingo, superbingo y las bolas máximas para la obtención de los distintos tramos de éste. Los datos que han de contener los paneles y pantallas descritos anteriormente han de ser perfectamente visibles desde cualquier puesto de jugador de la sala.
- f) Los juegos de bolas, el aparato de extracción y mecanismos accesorios, el circuito cerrado de televisión, así como los paneles y pantallas, serán verificados periódicamente en cuanto a su correcto funcionamiento e instalación por entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

### Artículo 76.—*Premios*

1. Resultarán premiadas las siguientes combinaciones:

- a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y anunciados horizontalmente todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente.
- b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y anunciado todos los números que integran un cartón o tarjeta.
- c) Superbingo: Consistirá en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, siempre que la obtención de dicho bingo se produzca a un número máximo de bolas extraídas para cada tramo de premio a obtener. El importe del superbingo consistirá en una bolsa formada por la detracción en cada partida de una parte del importe total del valor facial de los cartones vendidos partida a partida.

2. La aparición, tanto en línea como en bingo y superbingo, de más de una combinación ganadora determinará la distribución de los premios a partes iguales entre ellas.

### Artículo 77.—*Reglas del juego*

1. Antes de iniciarse cada sesión de juego se deberá comprobar por el personal de la sala el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse, procediendo al recuento de las bolas que hayan de utilizarse

en presencia de las personas en funciones de cajero y jefe de sala. Los jugadores que así lo deseen podrán inspeccionar estas operaciones y formular cuantas preguntas consideren oportunas siempre que no interrumpan el desarrollo del juego, y siempre dirigidas a la persona en funciones de jefe de sala.

2. Los servicios de control de juego podrán pedir en cualquier momento la verificación de las bolas en juego y cuantas comprobaciones estimen pertinentes. Antes de proceder a la venta de cartones, que exclusivamente se realizará dentro de la sala de juego, se anunciarán la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de los mismos.

3. Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series.

4. Si el número de cartones puestos en venta para una partida fuera insuficiente para la demanda de los jugadores, se continuará con la venta de una nueva serie que habrá de ser del mismo valor facial, empezando con el número uno de la misma y en ningún caso se dará lugar a que hubiera dos cartones iguales.

5. Los cartones han de ser pagados por los jugadores en dinero efectivo, no pudiendo comenzar la partida hasta terminada esta función, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe.

6. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios de bingo y línea estará en poder del cajero dentro de la sala y afecto al pago de dichos premios. El correspondiente al importe del superbingo se ingresará en una cuenta bancaria creada para este fin exclusivo el día hábil inmediatamente posterior, y en todo momento arrojará un saldo suficiente para poder efectuar el pago del 100% de la bolsa acumulada con anterioridad a la apertura de la sala. El saldo de dicha cuenta en ningún caso podrá destinarse a cualquier otro fin excepto la parte del mismo que supere la cuantía acumulada de premios.

7. Por la compra y tenencia de cartones los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o a la devolución íntegra de su importe en los casos reglamentariamente previstos.

8. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble mediante rotuladores. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, un aspa o cualquier otro símbolo que permita inequívocamente identificar el número marcado.

9. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá en ningún caso la entrada a la sala de nuevos jugadores.

10. Todas la operaciones para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas en presencia de jugadores y público en general.

11. Tras la operación de venta, incluido el cobro de la misma, el personal encargado de esta función anunciará:

- a) número de cartones vendido, número de serie y numeración de los mismos,
- b) importe de los premios de línea, bingo, superbingo en sus distintos tramos y números de bola para la obtención de cada uno de ellos.

12. Antes de proceder al inicio de la partida, deberán reflejarse en las pantallas y paneles de la sala los datos mencionados en el apartado anterior.

13. Efectuadas las operaciones descritas en los apartados anteriores se procederá a anunciar el inicio de la partida y se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyos números se anunciarán a través de los altavoces de la sala mostrándose simultáneamente en los monitores, paneles y pantallas de la misma.

14. La extracción de las bolas así como su lectura deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

15. Para poder tener derecho a cantar el premio de línea o bingo durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido cantados en esa determinada partida. Para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora en línea o bingo dará lugar al reparto del importe entre los jugadores que la hayan cantado. Reanudada la partida después de anunciar el premio a la línea y terminada la partida con el anuncio de la siguiente, no habrá derecho a reclamación alguna por parte de ningún jugador.

16. El juego se interrumpirá cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención en su cartón de juego de línea o bingo pronunciando la palabra correspondiente al premio de que se trate. Sucedido el hecho se entregará el cartón al personal de la sala que se lo requiera, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá para cada uno de los cartones de los que se hubiera anunciado la obtención de premio.

17. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito cerrado de televisión, mediante la lectura y exposición de los mismos.

18. Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón supuestamente premiado el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador. Cuando la línea anunciada sea correcta el juego continuará hasta la obtención del bingo, y de resultar su verificación positiva se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

19. Al cantarse bingo obteniéndose también el superbingo se anunciará tal hecho a los jugadores, especificando de cual de los cuatro premios en que éste consiste se trata y el importe que le corresponde al mismo.

20. Cuando un jugador o jugadores resulten agraciados con uno de los premios del superbingo, el importe de la dotación no abonado al jugador pasará a ser la siguiente dotación total, prorrataéndose de nuevo dicho importe con arreglo a los porcentajes establecidos. Si con anterioridad al pago de un premio del superbingo la detracción partida a partida del porcentaje correspondiente para su dotación estuviera suspendida por llegar al importe máximo acumulable, se procederá de nuevo a su detracción en los porcentajes previstos en el Decreto 7/98, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias y se restaurará el número máximo de bola para la obtención de los distintos tramos para importes acumulados totales inferiores al máximo establecido.

21. Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, el personal de la sala preguntará si existe alguna otra combinación ganadora con relación a alguna línea o algún bingo

igualmente premiado dejando el tiempo suficiente para que los jugadores puedan efectuar las comprobaciones pertinentes, transcurrido el cual se anunciará en la sala la orden de continuar o dar por finalizada la partida según el caso. Una vez que el personal dé la correspondiente orden de “la partida queda cerrada” se perderá todo derecho a reclamación alguna sobre dicha jugada y las anteriores efectuadas.

22. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida y en todo caso antes del comienzo de la siguiente contra la entrega de los correspondientes cartones que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán a las actas correspondientes a cada sesión y ambos podrán destruirse transcurridos tres meses desde su levantamiento, salvo que pertenezcan a sesión objeto de reclamación o fueran requeridos por los servicios de control de juego.

23. El pago correspondiente a los distintos tramos del superbingo se podrá efectuar mediante cheque bancario para importes superiores a tres mil (3.000) euros, librado contra la cuenta específica del mismo.

24. El pago correspondiente a los premios de línea y bingo se efectuará en metálico en moneda de curso legal.

25. Ninguno de los premios obtenidos por cualquier jugador podrá ser sustituido total o parcialmente por especie de cualquier tipo.

26. Los cheques entregados a jugadores para el pago de premios que a su presentación al cobro fueran no conformes total o parcialmente, podrán ser presentados ante la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas con la acreditación de su disconformidad a fin de que ésta requiera el pago e inicie el correspondiente expediente sancionador.

27. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores y no podrá comenzar en ningún caso después del horario máximo autorizado. Por comienzo de la partida se entiende el comienzo de la venta de los cartones.

#### CAPITULO IV

##### Máquinas de juego

###### Artículo 78.—*Definición*

Son máquinas de juego, a los efectos de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio fijo ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

###### Artículo 79.—*Clasificación*

Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

- Máquinas tipo “A” o recreativas son aquellas que a cambio de un precio ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial. Se incluyen como máquinas tipo “A” las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

b) Máquinas tipo “B” o recreativas con premio son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

c) Máquinas tipo “C” son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

#### CAPITULO V

##### Lotería

###### Artículo 80.—*Definición*

El juego de lotería es aquel en el que mediante la presentación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero.

###### Artículo 81.—*Clasificación y organización*

1. El juego de lotería se clasifica en las siguientes modalidades:

- Lotería presorteada es aquella en la que el premio está previamente contenido en la parte oculta del billete o boleto empleado y que descubre el jugador.
- Lotería postsorteada es aquella en la que el premio se obtendrá tras la celebración de un sorteo. Admite a su vez las siguientes modalidades:
  - Sorteo en el que se adjudica a los números que resulten agraciados los premios previamente anunciados en las reglas de aquél, de tal suerte que el jugador sabe desde el momento que adquiere el billete o boleto el número que juega así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.
  - Sorteo sujeto a dos variables en el que el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador señala en un impreso o billete con casilleros a tal efecto determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de forma tal que el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

#### CAPITULO VI

##### Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

###### Sección primera

###### Rifas y tómbolas

###### Artículo 82.—*Definición*

1. La rifa es aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único correlativamente numerados o diferenciados entre sí de otra forma.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

**Artículo 83.—Clasificación**

Las rifas y las tómbolas se clasifican en:

- a) Benéficas. Son aquellas organizadas por instituciones, ayuntamientos u otras corporaciones o entidades en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.
- b) De utilidad pública. Son las organizadas por las instituciones o corporaciones citadas en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.
- c) De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

**Artículo 84.—Elementos**

1. Los billetes, boletos o papeletas que acreditan la participación en un sorteo concreto tendrán un precio en metálico y estarán numerados correlativamente. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso, los premios, duración, fecha de celebración y término de caducidad del mismo que no podrá ser inferior a tres meses contados desde su celebración.

Los modelos de los billetes, boletos o papeletas serán aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el momento de otorgar la autorización del sorteo.

2. Los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán ser previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

*Sección segunda**Combinaciones aleatorias***Artículo 85.—Definición**

Se entiende por combinación aleatoria aquella modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie con fines publicitarios entre quienes adquieren sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir contraprestación específica.

**Artículo 86.—Clasificación**

Las combinaciones aleatorias pueden ser:

- a) De tramo único cuando el sorteo se celebra en fecha única.
- b) De tramo sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas o por acumulación de puntos en un período de tiempo, sin que en ningún caso, su extensión temporal pueda exceder de tres meses.

**Artículo 87.—Elementos**

1. Papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad. En ellos junto con la fecha del sorteo y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente el carácter gratuito del sorteo y el plazo de caducidad para la entrega de premios, así como que el mencionado sorteo ha sido autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Los premios consistentes en bienes muebles, que deberán ser adquiridos previamente al inicio de la actividad, estarán instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

**CAPITULO VII****Apuestas****Artículo 88.—Definición**

1. Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento deportivo o de competición previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervenientes.

2. Sólo se autorizarán las apuestas realizadas sobre eventos desarrollados dentro los hipódromos, pistas hípicas o canódromos autorizados a tal fin.

**Artículo 89.—Elementos del juego**

1. El acontecimiento deportivo deberá ser público y se desarrollará en instalaciones que cumplan las condiciones establecidas por la Federación Deportiva correspondiente y con material homologado por el órgano competente.

2. La organización de las apuestas corresponderá al titular de las instalaciones o, en su caso, a la empresa adjudicataria de la gestión de éstas.

3. Billete o tique, que será el documento o resguardo acreditativo de la cantidad que se arriesga. Los billetes, que deberán estar numerados correlativamente, contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, el porcentaje destinado a premios y su distribución según las categorías de éstos y una referencia a la autorización.

**Artículo 90.—Desarrollo**

1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico sobre alguna de las pruebas deportivas indicadas, recuperando, en caso de acierto, la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes y acertantes.

2. La modalidades de apuestas se determinarán en los reglamentos específicos.

3. Los máximos y mínimos de las apuestas se determinarán en la propia autorización.

**CAPITULO VIII****El Juego de la Noventina****Artículo 91.—Definición**

1. El juego de la noventina es una lotería jugada sobre noventa números del uno al noventa inclusive, teniendo los jugadores como unidad del juego billetes o bonos integrados por los noventa números repartidos en seis bloques de quince números cada uno, distribuidos a su vez en tres filas horizontales de cinco números cada una y en cinco columnas verticales. Cada uno de los billetes o bonos se vende por entero sin posibilidad de fragmentarse.

**Artículo 92.—Elementos del juego**

En el juego de la noventina serán necesarios los siguientes elementos:

- a) Billetes o bonos aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Los billetes sólo serán válidos para una jornada y todos

deberán estar numerados y fechados, indicando también en lugar visible el valor facial. Los billetes pueden clasificarse en:

a.1) Seguidos, cada columna contiene los números pertenecientes a la misma decena excluido el que la completa que se lleva a una columna reservada a números de esta clase.

Ejemplo de billete seguido.

1	27	34	60	55	77	13	88	62	43
7	24	39	80	58	76	19	83	64	46
3	22	37	10	51	73	14	87	67	41
4	21	35	40	56	79	18	82	63	42
2	25	32	20	53	74	17	84	66	45
8	28	33	30	52	75	15	81	69	44
5	29	36	50	59	72	16	86	68	49
9	23	38	70	57	78	12	89	61	47
6	26	31	90	54	71	11	85	65	48

a.2) Terminaciones, cada columna contiene cada uno de los números que finalizan con el mismo.

Ejemplo de billete con terminaciones.

1	85	18	53	57	90	72	16	34	79
41	65	78	43	27	60	62	56	84	89
51	55	28	73	67	70	52	6	54	19
61	25	48	63	17	20	2	76	44	69
31	15	58	3	87	50	42	86	74	29
71	5	8	83	37	10	22	36	24	9
11	45	68	23	7	40	82	26	4	59
81	35	88	13	77	80	12	66	64	39
21	75	38	33	47	30	32	46	14	49

a.3) Difíciles, los números se distribuyen al azar sin un orden predeterminado.

Ejemplo de billete difícil

1	11	61	31	81	71	21	41	51	10
2	20	83	32	73	72	82	30	52	3
12	42	63	33	23	22	62	43	53	13
4	16	44	34	24	74	26	64	54	14
5	75	65	35	15	50	85	45	55	25
6	60	46	36	84	76	86	66	56	40
77	70	67	37	17	7	87	47	57	27
8	89	68	38	19	78	90	48	58	29
9	88	69	39	18	79	80	49	59	28

b) Juego completo de bolas, aprobadas por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

c) Bombo o aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios que garanticen la aleatoriedad en la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

d) Una o varias pizarras o tablones en los que se vayan anotando los números a medida que son extraídos.

#### Artículo 93.—Premios

1. Resultarán premiadas las siguientes combinaciones:

a) Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y anunciados horizontalmente todos los números que la integran de uno cualquiera de los seis bloques en que se divide el billete.

b) Cartón cubierto o pleno. Se entenderá formado el cartón cubierto o pleno cuando se hayan extraído y anunciado todos los números que integran cualquiera de los bloques en que se divide el billete.

2. Dichas combinaciones no resultarán premiadas en la misma jugada o partida sino que, en función de la distribución y precio de cada partida o jugada autorizada, se optará por una u otra.

3. La concurrencia, tanto en línea como en cartón cubierto o pleno, de dos o más ganadores determinará la distribución del premio en partes iguales.

#### Artículo 94.—Personal

El personal adscrito al juego es el siguiente:

a) Jefe del juego: Será el responsable directo del correcto desarrollo del juego así como de la ejecución material del mismo.

b) Cajero: Ejercerá el control de la venta de billetes, custodiará los fondos resultantes de la venta, efectuará la liquidación y pago de los premios y custodiará el acta en la que se reflejan las incidencias del juego.

c) Auxiliares: Podrá utilizarse personal con funciones auxiliares, eventualmente, si el volumen del juego lo aconseja.

#### Artículo 95.—Reglas del juego

1. Los billetes o bonos se venderán al inicio de la jornada por el precio fijado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. A medida que se vayan celebrando las partidas o jugadas el importe disminuirá en función de las cantidades jugadas en cada partida.

2. Por la compra o tenencia de los billetes los jugadores adquieren el derecho a participar en todas las partidas o jugadas que, conforme al plan de juego autorizado, correspondan al mismo. La adquisición posterior al inicio dará derecho a participar en las partidas que resten por jugar del billete o bono.

3. Si el jugador decide ausentarse antes de finalizar la serie de partidas correspondientes a su billete, deberá devolverse el importe de las partidas que aún no hayan sido jugadas.

4. El juego se desarrollará conforme a un plan o desarrollo propuesto por la entidad organizadora y previamente autorizado, en el que se detallarán el importe jugado en cada partida y la clase de combinación ganadora asignada. En ningún caso el número de partidas o jugadas podrá ser inferior a doce, ni el importe de éstas superior a cincuenta céntimos de euro.

5. En ausencia de propuesta o defecto de ésta el plan o desarrollo del juego se ajustará a las siguientes pautas:

a) El importe jugado en las diez primeras partidas será de veinte céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será la línea.

b) El importe jugado de la partida undécima a vigésima será de veinticinco céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será el cartón cubierto.

c) El importe jugado de la partida vigésimo primera a la vigésimo tercera será de cincuenta céntimos de euro en cada una y la combinación ganadora será el cartón cubierto.

En el caso de variación del precio del billete o bono las partidas se distribuirán en la misma proporción.

6. Cada serie de partidas deberá celebrarse con billetes o bono de la misma clase. Ello no obstante, podrá autorizarse, a petición de la entidad interesada, la utilización simultánea de billetes seguidos y con terminaciones.

7. Al inicio de cada partida deberá indicarse en voz alta el número de billetes vendidos, el importe de la partida y la cantidad destinada a premios que se anotará en una pizarra o tablón destinado al efecto.

8. Durante el desarrollo de cada una de las partidas o jugadas no podrán incorporarse nuevos jugadores.

9. La extracción de las bolas así como su lectura deberá efectuarse de forma que todos los jugadores puedan ir tomando nota de las mismas.

10. La partida se terminará cuando algún jugador anuncie en voz alta la obtención, en alguno de los seis bloques de su billete o bono, de línea o cartón cubierto pronunciando la palabra correspondiente.

11. Verificada la existencia del billete o billetes premiados se abonará el premio correspondiente en metálico, pudiendo comenzar entonces una nueva partida.

#### CAPITULO IX

#### Juegos y apuestas de carácter tradicional

##### Artículo 96.—*Definición*

1. Se consideran juegos y apuestas de carácter tradicional, familiar o amistoso objeto de explotación lucrativa, aquellos juegos populares que vengan celebrándose tradicionalmente con ocasión de festividades locales con la finalidad de obtener fondos por el organizador de los juegos siempre que la suma total de las apuestas no sea superior a diez veces el salario mínimo interprofesional diario.

2. La modalidad de juego que pretenda organizarse deberá contar con el informe favorable del ayuntamiento del concejo donde pretenda realizarse.

3. La explotación de estos juegos únicamente podrá ser autorizada a sociedades de círculos de recreo tradicionales o asociaciones privadas sin ánimo de lucro para modalidades, locales o días determinados pero en ningún caso para la práctica continua con establecimiento permanente.

#### Disposiciones transitorias

Primera.—En tanto no se fijen las características de las cartas o naipes destinados a los juegos de los casinos, resultará de aplicación para su determinación, en cuanto no se oponga a lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y demás normativa de juego, la Orden del Ministerio de Industria y Energía de 31 de octubre de 1977 por la que se establecen las normas complementarias sobre los naipes destinados a ser utilizados en casinos, círculos de recreo, establecimientos turísticos y demás locales debidamente autorizados para los juegos de Black-jack, treinta y cuarenta, punto y banca y bacarrá.

Segunda.—Mientras no se establezcan las características del material de juego de los bingos, resultará de aplicación para su determinación, en cuanto no se oponga a lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y demás normativa de juego, la Orden del Minis-

terio del Interior de 19 de diciembre de 1977 por la que se establecen normas complementarias sobre el juego del bingo.

Tercera.—Mientras no se apruebe su reglamento específico, a las rifas y tómbolas a que se refiere la sección primera del capítulo VI del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la rifa o tómbola que se pretende sea autorizada haciendo constar:

- a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.
- b) En su caso, la representación de quien suscribe la instancia.
- c) La fecha de celebración de la rifa o tómbola con especificación de la modalidad que haya de revestir y de su clasificación.
- d) Número y características de los billetes, boletos o papeletas a emitir.
- e) Ambito territorial de la rifa o tómbola y forma de la venta de los billetes, boletos o papeletas.
- f) Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con indicación de su precio, su forma de adjudicación, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos.
- g) Lugar donde vaya a celebrarse la rifa, tómbola o sorteo.
- h) Memoria en la que se exprese la forma y procedimientos que aseguren la transparencia, prevención de fraudes y procesos de control contable de la rifa o tómbola.
- i) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.
- j) Relación detallada de los vendedores autorizados.

2. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

- a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.
- b) En su caso, acreditación de la representación.
- c) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios.
- d) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.
- e) Declaración responsable del solicitante en la que conste la asunción por éste de las responsabilidades y obligaciones que se deriven de las actuaciones de los vendedores autorizados.
- f) Modelos de los billetes, boletos o papeletas que vayan a ser utilizados.
- g) Proyectos de publicidad y anuncios que se van a utilizar.

3. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre las rifas y las tómbolas.

Cuarta.—En tanto no se apruebe su reglamento específico, las combinaciones aleatorias a las que se refiere la Sección segunda del Capítulo VI del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. La solicitud deberá ser presentada por una persona física o jurídica que tenga la condición de comerciante o empresario y se autorizará cuando la finalidad publicitaria de la combinación aleatoria tenga relación con la actividad de que se trate.

2. El escrito de solicitud se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la combinación aleatoria que se pretende sea autorizada haciendo constar:

- a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.
- b) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.
- c) La fecha de celebración de la combinación aleatoria con especificación de la modalidad o procedimientos de sorteo que vayan a seguirse.
- d) Número y características de las papeletas, billetes o impresos a emitir.
- e) Ambito territorial de la combinación aleatoria y forma de la venta de los billetes, boletos o papeletas.
- f) Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse con indicación de su precio, su forma de adjudicación, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos.
- g) Memoria en la que se exprese la forma y procedimientos que aseguren la transparencia y prevención de fraudes de la combinación aleatoria.
- h) Medios publicitarios a emplear.

3. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

- a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.
- b) En su caso, acreditación de la representación.
- c) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios.
- d) Modelos de los billetes, boletos o papeletas que vayan a ser utilizados.
- e) Proyectos de publicidad y anuncios que se van a utilizar.

4. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre las combinaciones aleatorias.

Quinta.—En tanto no se aprueben sus reglamentos específicos, a las apuestas a que se refiere el Capítulo VII del presente Catálogo se les aplicarán las siguientes reglas:

1. Podrán solicitar autorización para organizar apuestas sobre los espectáculos deportivos que se celebran en las pistas hípicas, hipódromos o canódromos los titulares de la gestión del establecimiento.

2. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la actividad objeto de la autorización y en él se hará constar:

- a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.
- b) En su caso, representación de quien suscribe la instancia.
- c) La fechas de celebración de las apuestas con especificación de la modalidad o variantes que vayan a ser utilizadas.
- d) Características de los billetes o tiques a emitir.
- e) Descripción de las medidas a adoptar para asegurar la transparencia y prevención de fraudes en el desarrollo del juego.
- f) Porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos.
- g) Procedimientos de control y contables que aseguren el cálculo de las cantidades apostadas.
- h) Medios publicitarios a emplear.

3. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

- a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.
- b) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.
- c) Memoria descriptiva del sistema de apuestas que se pretenda organizar en la que constará, como mínimo, las reglas del juego con expresión de su modalidades, propuesta de apuestas máxima, mínima, porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos y período temporal de celebración.
- d) Modelos de los billetes o resguardos acreditativos de la apuesta.

4. Los billetes o resguardos contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, y los porcentajes destinados a premios, su distribución según las categorías de éstos y la mención expresa de que han sido autorizados.

Sexta.—En tanto no se apruebe su reglamento específico, al juego de la Noventina establecido en el Capítulo VIII del presente Catálogo se le aplicarán las siguientes reglas:

1. Podrán solicitar autorización para celebrar el juego de la Noventina las entidades benéficas deportivas y culturales carentes de ánimo de lucro que tengan más de cinco años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

2. El juego habrá de desarrollarse en dependencias de la propia entidad autorizada que cuente con licencia de apertura que habilite para la realización de dicha actividad o, en su caso, informe favorable del Ayuntamiento donde radiquen los locales donde pretenda celebrarse el juego. En ningún caso el aforo de dichos locales será superior a ciento cuarenta y nueve personas.

3. El horario, que no podrá ser superior a cuatro horas diarias, será el que autorice la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

4. La organización y celebración del juego se llevará a cabo directamente por la entidad autorizada quedando terminantemente prohibido su cesión a terceras personas físicas o jurídicas.

5. El personal encargado del juego deberá ser mayor de edad y socio de la entidad autorizada con un mínimo de un año de antigüedad sin que, en ningún caso, pueda contratarse personal externo.

6. La autorización tendrá carácter temporal con una duración mínima de una semana y máxima de un mes y se extinguirá por la realización de los sorteos autorizados.

7. Las cantidades que con cargo a este juego obtenga la entidad titular no podrán ser superiores al veinticinco por ciento de los ingresos ordinarios anuales de la entidad y, en cualquier caso, superiores a sesenta mil euros, salvo en el supuesto de que el montante obtenido vaya a ser destinado a financiar un proyecto concreto y esporádico, en cuyo caso el límite vendrá determinado por el importe de éste que, en ningún caso, podrá ser superior a diez mil euros.

8. Alcanzadas las cantidades indicadas en el apartado anterior no se concederán nuevas autorizaciones en el mismo ejercicio.

9. Los modelos de los billetes o bonos deberán ser aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y serán validados por ésta previo depósito de la entidad autorizada.

10. El valor facial del billete o bono será de 6 euros, pudiendo variarse por resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

11. Al menos el sesenta por ciento del importe de la venta de los billetes se destinará a premios.

12. El desarrollo del juego se registrará en acta, cuyo modelo será aprobado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

13. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con una semana de antelación a la fecha prevista de celebración del juego haciendo constar:

- a) Identificación completa del solicitante con expresión de la actividad que realice.
- b) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.
- c) Propuesta sobre el plan o desarrollo del juego y la asignación del precio de los billetes a cada una de las partidas así como de los premios en cada una de éstas.
- d) Período y horario para el que se solicita autorización.
- e) Número de billetes.
- f) Lugar donde vaya a celebrarse el juego.
- g) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.

14. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

- a) Copia compulsada de los estatutos sociales o equivalente debidamente inscritos en el registro correspondiente y certificación de la fecha de fundación de la entidad.
- b) Copia compulsada del documento nacional de identidad de los representantes o administradores de la entidad.

- c) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.
- d) Certificado de penales de los representantes, administradores y miembros del órgano de gobierno de la entidad.
- e) Declaración responsable de no incurrir sus administradores o representantes en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.
- f) Copia de la licencia de apertura o informe del ayuntamiento relativo al local donde haya de celebrarse el juego.
- g) Certificado emitido por técnico competente y visado por el colegio correspondiente relativo al aforo y medidas de seguridad del local.
- h) Copia del justificante de pago de la tasa fiscal sobre el juego.
- i) Propuesta sobre la distribución en la asignación de premios de los billetes a lo largo de cada jornada.
- j) Copia compulsada del presupuesto de la entidad o, en su caso, memoria justificativa del proyecto a financiar.

En la segunda y ulteriores solicitudes no será necesario aportar los documentos señalados en las letras a), b) d), f) y g).

15. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre el juego.

Séptima.—Mientras no se desarrolle reglamentariamente la organización y funcionamiento del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, se aplicarán las siguientes disposiciones:

1. Existirán cinco secciones destinadas, respectivamente, a:
  - a) Personas, empresas y sociedades,
  - b) Personas incluidas en el apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas,
  - c) Establecimientos,
  - d) Máquinas de juego, y
  - e) Otro material del juego.

2. Las inscripciones o anotaciones del actual Registro Especial del Juego del Principado de Asturias se trasladarán de oficio a la sección correspondiente del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. Todas las cuestiones registrales relativas a las máquinas de juego, sus fabricantes, los locales donde se instalen, los operadores de las mismas y los titulares de salones recreativos y de juego se seguirán rigiendo por el Decreto 77/97, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, parcialmente modificado por el Decreto 30/2001, de 15 de marzo.

4. Las inscripciones correspondientes a los titulares de las salas de bingo autorizadas a la entrada en vigor del presente Reglamento se practicarán de oficio por la Administración.

5. La inscripción de las salas de bingo y casinos de juego que se autoricen a partir de la entrada en vigor del presente Decreto se efectuarán en el momento de otorgarse la correspondiente autorización de instalación.

6. Se convalida el material de juego de los bingos y de los casinos de juego que haya sido previamente homologado e inscrito en otro Registro específico de juego en el que se exijan los requisitos mínimos establecidos por las disposiciones vigentes en materia de juego. Para su inscripción bastará con acreditar la identidad del solicitante y certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

7. Para la inscripción de fabricantes e importadores de material de bingo y casino se aplicarán, excepto la exigencia de aval, las reglas contenidas en el capítulo I del título III del Decreto 77/97, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Ello no obstante, los fabricantes e importadores ya inscritos en un registro específico perteneciente a cualquier Estado perteneciente a la Unión Europea podrán sustituir la documentación exigida en dicha norma por una certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

— • —

*DECRETO 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.*

#### *Preámbulo*

El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias atribuye a éste la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepción hecha de las apuestas mutuas deportivo benéficas. Fruto del ejercicio de dicha competencia es la recientemente aprobada Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

La propia Ley prevé la aprobación de distintos reglamentos que completen la ordenación de cada una de las actividades objeto de regulación entre las que se cuenta el subsector de los casinos de juego. En este sentido, el artículo 15 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, otorga al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias la competencia para aprobar los reglamentos específicos de los juegos y apuestas que integran el Catálogo, de acuerdo con los principios recogidos en dicha Ley.

En el ejercicio de las citadas competencias se dicta el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias con el que se pretende la regulación de los casinos de juego y su funcionamiento, así como las actividades económicas conexas con los mismos en el Principado de Asturias. En su concepción y elaboración se han seguido, tal y como ordena la propia Ley, los principios recogidos en ésta.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 18 de julio de 2002,

#### **D I S P O N G O**

##### *Artículo único.—Objeto*

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias, cuyo texto se inserta a continuación.

##### *Disposición derogatoria*

Se deroga el Decreto 26/1999, de 28 de mayo, por el que se regula la autorización para la instalación, apertura y funcionamiento de los casinos de juego del Principado de

Asturias y cuantas normas de igual o inferior rango contradigan el presente Decreto y el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias por él aprobado.

##### *Disposiciones finales*

Primera.—Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para dictar cuantas disposiciones resulten necesarias para el desarrollo y aplicación de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias por él aprobado.

Segunda.—El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

Dado en Oviedo, a 18 de julio de 2002.—El Presidente del Principado, Vicente Alvarez Areces.—El Consejero de Hacienda, Jaime Rabanal García.—12.216.

#### **REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS**

##### **TITULO I**

##### **Disposiciones generales**

###### **CAPITULO I**

###### *Objeto, ámbito y régimen jurídico*

###### *Artículo 1.—Objeto y ámbito*

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial del Principado de Asturias, de los casinos de juego y su funcionamiento, así como las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

###### *Artículo 2.—Régimen jurídico*

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de los casinos se atendrá a las normas contenidas en la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, al presente Reglamento y a cuantas disposiciones se dicten en desarrollo de las citadas normas.

2. Tendrán la consideración de casinos de juego aquellos establecimientos abiertos al público en los que, concurriendo las circunstancias y condiciones establecidas en el apartado 1 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, sean autorizados como tales por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

4. Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos exclusivos de los casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos por este Reglamento.

###### *Artículo 3.—Empresas titulares de los casinos*

1. Para poder ser empresas titulares de casinos deberán reunirse además de los requisitos mínimos señalados en el artículo 31 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, los siguientes:

- a) La participación directa o indirecta del capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial de las inversiones extranjeras en España.
- b) El número de consejeros extranjeros no podrá exceder proporcionalmente en relación al número total de consejeros a la proporción de capital extranjero en relación al capital social de la sociedad.

2. A estos efectos, se considera como extranjeros a los ciudadanos de un Estado no integrante de la Unión Europea y capital extranjero al aportado por personas físicas o jurídicas no domiciliadas en alguno de los Estados de la Unión Europea.

#### Artículo 4.—*Juegos exclusivos de los casinos*

1. Se consideran juegos exclusivos de los casinos los enumerados en el apartado 1 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. Los juegos exclusivos de los casinos se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, y reglas establecidos para cada uno de ellos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. En los casinos de juego deberán instalarse, al menos, seis de los juegos exclusivos de los casinos.

#### Artículo 5.—*Otros juegos*

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán practicarse, previa autorización específica, otros juegos de los incluidos en el Catálogo e instalarse máquinas tipo "B" y tipo "C".

2. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego, con igual o distinto nombre, distinto de los señalados en este capítulo o que se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, aun en el caso de que constituyan modalidades de aquéllos.

#### Artículo 6.—*Servicios*

1. Además de los servicios obligatorios señalados en el apartado 5 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, las empresas titulares de los casinos de juego podrán prestar al público otros servicios, tales como:

- a) salas de teatro y cinematografía,
- b) salas de convenciones,
- c) salas de conciertos,
- d) salas de exposiciones,
- e) instalaciones polideportivas,
- f) establecimientos de compras,
- g) hotel, y
- h) biblioteca.

La prestación de los citados servicios será facultativa, pero devendrá obligatoria si se previesen en la solicitud de autorización de instalación y fuesen incluidos en la misma.

2. La explotación de todos los servicios deberá tener lugar en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico del casino de juego, y su explotación, caso de ser cedida a un tercero, implicará la responsabilidad solidaria del titular de la autorización de dicho casino.

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

## CAPITULO II

### *Autorización de instalación*

#### Artículo 7.—*Forma de otorgamiento de las autorizaciones*

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación de casinos de juego se realizará mediante la convocatoria de un concurso público, conforme a lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 19 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. La convocatoria del concurso público se realizará mediante resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que aprobará las bases que regirán dicha convocatoria.

#### Artículo 8.—*Solicitud*

1. Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 3 del presente Reglamento, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud dirigida al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que deberá recoger:

- a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la representación con que actúa en nombre de la sociedad interesada.
- b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad anónima representada.
- c) Nombre comercial del casino de juego y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.
- d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general. Si entre los socios o administradores se encontraran personas jurídicas, deberá consignarse el nombre y apellidos, edad, nacionalidad, profesión, domicilio y número del documento nacional de identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios de éstas, especificando su respectiva cuota de participación y de las personas físicas que las representen en el consejo de administración.
- e) Fecha en la que se pretende la apertura del casino de juego.
- f) Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sea autorizada, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, así como el número de máquinas recreativas de los tipos "B" o "C" a instalar.

- g) Períodos anuales de funcionamiento del casino de juego o propósito de funcionamiento permanente.
- h) Declaración de someterse a las bases de la convocatoria.

2. El plazo para la presentación de solicitudes será de dos meses a contar desde el día siguiente al de la publicación de la convocatoria del concurso en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

#### Artículo 9.—*Documentación adjunta a la solicitud*

Las solicitudes así presentadas deberán ir acompañadas de los siguientes documentos por cuadriplicado ejemplar:

- a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.
- b) Copia o testimonio notarial del poder del representante de la sociedad.
- c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración y, en su caso, de las personas señaladas en la letra d) del artículo anterior. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.
- d) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares e inmuebles.
- e) Declaración responsable de hallarse al corriente de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social.
- f) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicios en el casino de juego, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos así como un organigrama de dicha plantilla.
- g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino de juego.
- h) Planos y proyectos del casino de juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. Igualmente, se detallará la distribución dentro del local de las distintas mesas de juego y ubicación prevista de las máquinas.

- i) Certificado municipal que acredite que el inmueble propuesto puede ser destinado a casino de juego, de acuerdo con las normas urbanísticas del correspondiente concejo.
- j) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad, con referencia individualizada al casino de juego y, en su caso, la de sus servicios complementarios.
- k) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.
- l) Documento acreditativo de haber constituido a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas una garantía por importe de seiscientos mil (600.000) euros en cualquiera de las modalidades admitidas por el apartado 2 del artículo 30 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

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

#### Artículo 10.—*Tramitación*

1. Recibidas las solicitudes y documentación anexa y una vez expirado el plazo para su presentación la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas solicitará de los ayuntamientos en cuyo concejo se proponga la instalación la emisión de un informe sobre la conveniencia o no de la instalación del establecimiento, sobre la conformidad de su localización con los usos señalados para la zona por el ordenamiento urbanístico, así como del resultado de la información pública de toda persona que acredite interés en la viabilidad del proyecto. El citado informe deberá ser remitido a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el plazo de un mes, transcurrido el cual sin notificación alguna se entenderá favorable a la realización del proyecto.

2. En el mismo plazo se solicitará del Ministerio competente el informe sobre seguridad pública, previsto en la letra B), punto 2, apartado a) del anexo al Real Decreto 847/1995, de 30 de mayo, sobre traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado al Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas.

#### Artículo 11.—*Resolución*

1. El concurso se resolverá mediante resolución del titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el plazo de seis meses, a contar desde el día siguiente al de la publicación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias de la convocatoria de aquél, siendo desestimatorios los efectos de la falta de resolución en plazo.

2. Para la valoración de las solicitudes se constituirá una comisión cuya composición se determinará en las bases de la convocatoria.

Esta comisión podrá solicitar tanto a organismos públicos como a entidades privadas cuantos informes considere precisos para la valoración de los proyectos presentados. El coste total de dichos informes, si los hubiera, será sufragado por el adjudicatario o adjudicatarios.

3. La comisión de valoración, tras el estudio de todas las solicitudes, elaborará y elevará al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas propuesta motivada de resolución del concurso.

4. La resolución del concurso podrá:

- a) Declarar desierta la convocatoria cuando no se hubiera formalizado solicitud alguna.
- b) Denegar todas las solicitudes presentadas.
- c) Conceder autorización de instalación de un casino de juego a una o, en su caso, a varias de las entidades solicitantes, respetando el límite máximo de autorizaciones y con arreglo a la distribución territorial reglamentariamente determinada.

5. En la autorización que se conceda se expresará, al menos, lo siguiente:

- a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.
- b) Nombre comercial y localización del casino de juego.
- c) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, si los hubiere.
- d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.
- e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias así como número máximo de máquinas a instalar y su clase.
- f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.
- g) La inscripción en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

6. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En este caso, los interesados, en el plazo de 15 días a contar desde el día siguiente al de la notificación, deberán manifestar su conformidad a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, quedando caducada la autorización en otro caso.

7. Durante la tramitación del expediente, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y, en su caso, la comisión de valoración podrán dirigirse a los solicitantes interesando de ellos cuantas aclaraciones e información complementaria estimen oportuna.

8. El resultado del concurso de adjudicación se publicará en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

### CAPITULO III

#### *Autorización de apertura y funcionamiento*

##### **Artículo 12.—Solicitud de apertura y funcionamiento**

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y como mínimo treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino de juego, la sociedad titular solicitará de la Consejería competente en materia de casinos,

juegos y apuestas la autorización de apertura y funcionamiento. El plazo de resolución de esta solicitud de apertura y funcionamiento será de treinta días.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular deberá solicitar ante la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previos los informes pertinentes, resolverá, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expire el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

##### **Artículo 13.—Documentación complementaria**

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

- a) Licencia municipal de obras y de actividad.
- b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el casino de juego, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.
- c) Documentos acreditativos de haber constituido las garantías a que se refiere el artículo 51 de este Reglamento.
- d) Certificación de final de obra, visada por el Colegio profesional correspondiente, acreditando que las obras e instalaciones realizadas se corresponden exactamente con el proyecto por el que se concedió la autorización de instalación.
- e) Certificado de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino.
- f) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el Registro de la Propiedad.
- g) Certificación de hallarse al corriente de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social.
- h) Copia del alta en el impuesto sobre actividades económicas en el epígrafe o epígrafes correspondientes a las actividades a desarrollar y en el impuesto sobre sociedades.
- i) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.
- j) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego así como de los servicios complementarios autorizados, dichos servicios sólo podrán tener horario distinto al de las salas de juego siempre que el acceso al local donde se realicen los mismos sea independiente desde la calle sin pasar por la sala de juegos.
- k) Relación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos.
- l) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos, en su caso, en la resolución de autorización de instalación.

#### Artículo 14.—*Tramitación y resolución*

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

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen conformes, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas otorgará la autorización de apertura y funcionamiento.

3. Si del examen de los documentos y del resultado de la inspección se desprendiese el incumplimiento de los requisitos o condiciones de la autorización, se otorgará un plazo adecuado para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará resolución denegatoria, que implicará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

#### Artículo 15.—*Requisitos formales de la resolución*

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego se harán constar al menos:

- a) Las especificaciones a que se refieren las letras a), b) c) y e) del apartado 5 del artículo 11 del presente Reglamento.
- b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del casino de juego, o la autorización de funcionamiento permanente.
- c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego, que se establecerá de acuerdo con el informe que, a tal efecto, expida la Consejería competente en materia de espectáculos públicos.
- d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos, así como el número máximo de máquinas recreativas a instalar y su clase.
- e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.
- f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino de juego en el supuesto de que no entraran todos simultáneamente en servicio.
- g) El nombramiento o aprobación del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección.
- h) El plazo de duración de la autorización.

#### Artículo 16.—*Vigencia y renovación*

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por el plazo de diez años computados a partir del día siguiente a aquél en que se produjo la apertura al público del casino de juego. Dicha fecha deberá ser comunicada a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. La autorización podrá renovarse por períodos de igual duración.

2. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar de la Consejería competente en

materia de casinos, juegos y apuestas la renovación de la autorización, aportando al efecto cuantos documentos le sean requeridos. En cualquier caso, la renovación de la autorización está condicionada al cumplimiento de todos los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación.

3. La denegación de la solicitud sólo podrá acordarse en los siguientes supuestos:

- a) Incumplimiento de las condiciones o requisitos necesarios para obtener las autorizaciones de instalación y de funcionamiento conforme a lo establecido en la normativa vigente en el tiempo en que haya de dictarse el acto administrativo de renovación.
- b) Cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo siguiente, den lugar a la extinción de las autorizaciones.
- c) Manifiesto descuido en la conservación de las instalaciones o en la prestación de los servicios complementarios obligatorios y negligencia notoria en la relevancia del negocio.

#### Artículo 17.—*Extinción de las autorizaciones*

1. Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, cuando concurra alguno de los casos establecidos en el artículo 10 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

2. A los efectos de lo establecido en la letra b) del artículo 9 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se entiende que la autorización es revocable cuando el casino de juego permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

3. A los efectos de lo establecido en la letra e) del artículo 10 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, se entiende que se produce la caducidad de la autorización en los siguientes casos:

- a) Cuando habiendo transcurrido su plazo de validez no se solicita su renovación.
- b) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

#### Artículo 18.—*Modificaciones y transmisiones de las autorizaciones*

1. Requerirá autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la modificación del contenido de las autorizaciones de instalación y la de apertura y funcionamiento que implique:

- a) Juegos a practicar en el casino.
- b) Mínimos y máximos de las apuestas.
- c) Horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Consejería competente en materia de espectáculos públicos.
- d) Período anual de funcionamiento.
- e) Modificaciones sustanciales en las medidas de seguridad.
- f) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del casino de juego.
- g) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.
- h) Modificaciones en la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.

- i) La constitución de cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el casino de juego.
- j) Modificaciones o reformas a efectuar en el edificio del casino de juego que no conlleven cambios en su estructura, configuración o afecten a medidas de seguridad.
- k) La suspensión del funcionamiento del casino de juego por un período superior a siete e inferior a treinta días.
- l) Incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.
- m) Sustitución o cambio de la garantía establecida en el artículo 51 del presente Reglamento.

2. Las restantes modificaciones, no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente, requerirán, en todo caso, la comunicación previa a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Si es socio o accionista de la sociedad titular del casino de juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la modificación del accionariado de la misma.

4. La transmisión de las autorizaciones está sometida al régimen de autorización previa debiendo acomodarse a las siguientes reglas:

- a) La transmisión habrá de referirse, conjuntamente, a la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento.
- b) La autorización de funcionamiento deberá llevar vigente, al menos, cinco años.
- c) El transmitente deberá encontrarse al corriente del pago de todas sus obligaciones tributarias y de Seguridad Social.
- d) El transmitente y adquirente no podrán encontrarse incursos en procedimiento sancionador en materia de casinos, juegos y apuestas.
- e) El adquirente deberá reunir todos los requisitos exigidos para el otorgamiento de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de casinos de juego establecidos en el presente Reglamento. A tal efecto podrán solicitarse cuantos informes se consideren necesarios.
- f) La transmisión deberá formalizarse en escritura pública.

5. Efectuada la transmisión conforme al apartado anterior, el adquirente devendrá titular de ambas autorizaciones por el plazo que reste de vigencia.

#### CAPITULO IV

##### *Publicidad*

#### Artículo 19.—*Publicidad*

1. De acuerdo con lo establecido en el apartado 1 del artículo 13 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, cualquier tipo de publicidad en el exterior del casino de juego así como en los medios de comunicación deberá ser previamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. La autorización se concederá necesariamente, por el plazo que en ella se establezca, en los siguientes supuestos:

- a) La instalación de uno o varios rótulos, que podrán ser luminosos, en la fachada del edificio o en el acceso al recinto donde el casino de juego se halle.
- b) La instalación dentro del concejo de rótulos indicativos de los accesos al casino de juego, todo ello con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.
- c) La elaboración de folletos informativos del casino de juego y de sus servicios complementarios.
- d) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio del nombre del casino de juego, dirección, horario de juego y servicios de que dispone, junto al anuncio de los demás espectáculos.
- e) La elaboración, venta y obsequio de objetos publicitarios con el nombre y anagrama del casino, como llaveros, ceniceros, cajas de cerillas, etc., con destino a los clientes de éste.

3. La publicidad a que hacen referencia los apartados anteriores será autorizada siempre que quede garantizada la zona de influencia en la que no pueden ubicarse casinos de juego establecida en el apartado 3 del artículo 13 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, y disposiciones de desarrollo.

4. En cualquier caso queda prohibida la venta u obsequio de objetos publicitarios con el anagrama del casino de juego a los menores, así como el patrocinio de actividades deportivas o recreativas destinadas primordialmente a éstos.

#### TITULO II

##### **Salas de juego, personal y funcionamiento**

#### CAPITULO I

##### *Salas de juego*

#### Artículo 20.—*Salas de juego*

1. En los casinos de juego existirá una sala principal y podrán autorizarse, con carácter discrecional, salas privadas. No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

- a) Ruleta de la fortuna
- b) Bola o boule
- c) Máquinas de tipo “C”

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

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del casino de juego. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino de juego, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán ser revestidos de material no combustible que favorezca la insnorización.

6. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

#### Artículo 21.—*Admisión*

1. La entrada a las salas de juego de los casinos está prohibida además de a las personas a las que se refieren los apartados 1 y 3 del artículo 14 y el apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, a quienes pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. En el caso previsto en la letra b) del apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas procederá a su inclusión en la sección de prohibidos del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias y lo comunicará a todos los casinos o al que se refiera la prohibición.

3. El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del casino de juego. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone inmediatamente.

4. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos podrá expulsar del casino a las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

Estas expulsiones serán comunicadas, con toda prontitud, a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas que, previas las comprobaciones oportunas, podrá incoar, en su caso, el oportuno procedimiento sancionador.

#### Artículo 22.—*Condiciones especiales de admisión*

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

2. Para imponer otras condiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las establecidas en el presente Reglamento, los casinos habrán de solicitar autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. En ningún caso serán autorizadas condiciones o prohibiciones de admisión arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o contrarias a los derechos fundamentales.

3. Las condiciones especiales de admisión en los casinos de juego serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan autorizarse posteriormente, respetando siempre los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en el que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

#### Artículo 23.—*Servicio de admisión*

1. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes, que no están obligados a participar en los juegos, deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del casino, que deberá encontrarse en la entrada del mismo.

2. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas a cuyo favor se expidan están obligadas a presentarlas en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino de juego o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego. No será preceptiva la tarjeta de entrada para acceder a la antesala de la sala principal, si bien los interesados deberán presentar en el servicio de admisión la identificación que la Dirección estime suficiente.

3. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del documento nacional de identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del casino.

4. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas a propuesta del casino y tendrán validez para un solo día.

5. No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el casino de juego, previa autorización, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

- a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en el Principado de Asturias.
- b) Personas integrantes de viajes colectivos.
- c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del casino de juego.
- d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas a propuesta del casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, del precio fijado para las de validez de un solo día.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala principal de juego del casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

A las salas privadas sólo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino de juego. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino de juego, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta.

8. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino:

- a) A los miembros de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en el ejercicio de sus funciones.
- b) A los Jueces y Magistrados, miembros del Ministerio Fiscal y demás personal a su servicio en el ejercicio de sus funciones.
- c) A los funcionarios del Ayuntamiento y de los servicios periféricos de la Administración del Estado por razón de las autorizaciones o actividades que se desarrollen en el casino de juego.
- d) A los miembros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado en el ejercicio de sus funciones.

9. En el servicio de admisión del casino de juego deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el casino.

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

#### Artículo 24.—*Requisitos de las tarjetas de entrada*

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

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente para cada una de sus modalidades. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante cinco años y a disposición de los funcionarios encargados del control del casino de juego.

3. Los registros de visitantes y prohibidos contendrán la siguiente información: nombre, apellidos, domicilio y número del documento identificador presentado, así como un espacio reservado para la anotación de incidencias y de fechas sucesivas de visitas al casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por el casino a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y a las autoridades judiciales para el ejercicio de sus funciones.

#### CAPITULO II

#### *Funcionamiento de las salas de juego*

#### Artículo 25.—*Horario de funcionamiento*

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

2. El casino de juego comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquélla exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

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

El horario de funcionamiento de la sala de la bola o boule y, en su caso, de las salas privadas podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a recepción o servicio de admisión. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma establecida en el apartado segundo del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior desaconsejase su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

#### Artículo 26.—*Cambio de divisas*

Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ella, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas y a las que regulan los establecimientos que realizan dicha actividad. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

#### Artículo 27.—*Funcionamiento de las mesas de juego*

1. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, lo que, debidamente documentado, comunicará tan pronto como sea posible a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. En el caso de que el funcionario encargado del control del juego se hallare presente, será necesaria su conformidad de lo que se levantará el acta oportuna.

2. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspenderla pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

3. En el transcurso de todo el horario en el que el casino de juego se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio, como mínimo, una mesa de bola y una de naipes, siempre que éstas estuvieran previstas en la autorización de apertura y funcionamiento.

Se exceptuarán de lo dispuesto en el párrafo anterior, las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando lo soliciten, al menos, cuatro jugadores. También quedan exceptuadas las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe de la mesa anunciará en voz alta “las tres últimas bolas” en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; “el último tirador” en las mesas de dados; “las cinco últimas manos” en las mesas de punto y banca, póquer, y bacarrá, en cualquiera de sus modalidades, y el “último sabot”, en la mesa de veintiuna o black-jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

5. Si el casino de juego tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en la letra e) del artículo 15 del presente Reglamento, la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

- a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.
- b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicha mesa juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

#### Artículo 28.—*Naturaleza de las apuestas*

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

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

3. La dirección del casino de juego podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

#### Artículo 29.—*Las apuestas en los juegos de contrapartida*

1. En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

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

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el crupier, que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta

su valor. Acto seguido, alinearán y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja por el Director de Juegos y el Jefe de Caja. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán ambos y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

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

#### Artículo 30.—*Las apuestas en los juegos de círculo*

1. En los juegos llamados de círculo la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del casino distinto del croupier y que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el Director de Juegos al comienzo de cada temporada de juegos.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes de banco a cambiar.

Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

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

#### Artículo 31.—*Apuestas olvidadas o perdidas*

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego o abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas de inmediato a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino de juego, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada anual, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino de juego le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino en este concepto serán entregadas a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y serán destinadas a programas, realizados por la propia Administración u otras entidades, dirigidos a prevenir las patologías derivadas del abuso del juego. De esta entrega se levantará acta que será suscrita por el Director del casino y un representante de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

#### Artículo 32.—*Barajas o juegos completos de naipes*

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupados en cajas de seis. Cada caja llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial diligenciado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. Los casinos de juego no podrán adquirir cajas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada casino y dentro de las salas de juego existirá un armario con la inscripción “depósito de naipes”, en el que se guardarán necesariamente todas las cajas nuevas o usadas junto con el libro de registro a que se refiere el apartado primero.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que lo sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de barajas o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará en el acto, decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso. Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus cajas completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que por ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las cajas están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

#### Artículo 33.—*Comprobación de los naipes*

1. Las cajas serán extraídas de su depósito en el momento en que los naipes vayan a ser utilizados. Si fueran nuevos, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

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

3. La mezcla se hará 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 debe ser separado o señalado.

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

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

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

#### Artículo 34.—*Canje de fichas y placas*

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en monedas de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque nominativo contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque nominativo sólo procederá a petición del jugador con su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un cincuenta por ciento, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 37 de este Reglamento. En todo caso se estará a lo dispuesto en la normativa sobre prevención del blanqueo de capitales.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas oirá al Director de Juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda,

le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en dicha Consejería la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciere, se iniciará el correspondiente procedimiento sancionador. En cualquier caso, en la resolución que dicte la Consejería se hará expresa reserva de acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado segundo de este artículo.

Copia de las referidas actas se remitirá a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas y se procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado tercero de este artículo.

Si el Director de Juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas se acordará la suspensión de la autorización, incoándose el oportuno expediente sancionador.

5. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

#### Artículo 35.—*Anticipos mínimos a las mesas*

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

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

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

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

- a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.
- b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortuna y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.
- c) En los juegos de treinta y cuarenta, póquer sin descarte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.
- d) En el juego del black-jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

#### Artículo 36.—*Control de resultados de cada mesa de juego*

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin, que no podrá contener mayor cantidad de fichas y placas que las que correspondan al citado anticipo. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el crupier. La cantidad resultante será pronunciada por éste en voz alta y anotada seguidamente en el registro de anticipos, todo ello en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya, el cual firmará dicho registro junto con los funcionarios encargados

del control del casino de juego, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de las mesas y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que lo sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino de juego se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, por la de algún miembro del Comité de Dirección o por la de algunos de los empleados de máxima categoría.

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

#### Artículo 37.—*Depósito mínimo para pago de premios*

1. Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

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

#### Artículo 38.—*Documentos e información mínima*

1. En los locales del casino de juego deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, otro del presente Reglamento, otro del Catálogo de Juego y Apuestas del Principado de Asturias y otro del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

### CAPITULO III *Personal*

#### Artículo 39.—*Organos de dirección de los juegos*

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

2. El Director de Juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3. El Comité de Dirección, cuando existiera, estará compuesto, como mínimo, por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos, mayores de edad y con capacidad de obrar. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos.

No obstante lo anterior, si el Director de Juegos fuese extranjero, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y tener plena capacidad de obrar.

Si el Director de Juegos fuese extranjero, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

#### *Artículo 40.—Nombramiento de los órganos de dirección*

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección, y asimismo de los Subdirectores, requerirá la aprobación de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 44.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerlo de su puesto.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado primero, la sociedad deberá comunicarlo a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas dentro de los cinco días siguientes. En el caso del Director de Juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección, lo que se comunicará a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas en igual plazo.

4. Dentro de los treinta días siguientes al fallecimiento, incapacidad, dimisión o cese, la sociedad deberá proponer a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas la persona que haya de sustituirlo, acompañando los datos y documentos previstos en el artículo 44 del presente Reglamento, así como, en su caso, el contrato de prestación de servicios.

#### *Artículo 41.—Facultades de los órganos de dirección*

1. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, y del presente Reglamento.

Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2. El Director de Juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente y en todo caso por tiempo no superior a un día, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino de juego. El nombre del sustituto deberá ser puesto, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios de control.

3. El Director de Juegos, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existente en el casino, de los ficheros de los jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios de control que lo soliciten.

#### *Artículo 42.—Prohibiciones para los órganos de dirección*

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

- a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.
- b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación a la Administración, pero en ningún caso a los crupieres.
- c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que pudieran corresponderles si fueran accionistas de la sociedad.
- d) Participar en la distribución del tronco de propinas.

#### *Artículo 43.—Personal de juego y otros*

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

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la sociedad a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas dentro de los cinco días siguientes.

#### *Artículo 44.—Documento profesional*

1. Sólo el personal debidamente autorizado en los términos previstos en el artículo 34 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, podrá prestar servicios en los casinos de juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistas, en todo caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el desarrollo de los juegos.

2. El documento profesional será expedido por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa solicitud del interesado, que deberá acreditar no estar inhabilitado, en la forma determinada en el apartado 2 del

artículo 34 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, para el ejercicio de la profesión, así como su capacitación profesional, mediante certificación de la empresa donde preste su servicio o de las empresas donde lo hubiere prestado. Dicho documento tendrá una duración de cinco años y se renovará por períodos de igual duración.

3. El documento profesional será de tres categorías:
  - a) Dirección, para el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, así como para los cargos directivos de la sociedad titular del casino.
  - b) Juego, para el personal que presta sus servicios directamente relacionados con el desarrollo de los juegos.
  - c) Servicios, para el resto del personal.

4. Todo el personal del casino está obligado a proporcionar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas toda la información que se les solicite y referida al ejercicio de sus funciones.

#### Artículo 45.—*Prohibiciones para el personal del casino*

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 39 del presente Reglamento:

- a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.
- b) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.
- c) Conceder préstamos a los jugadores.
- d) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

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

- a) Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.
- b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

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

#### Artículo 46.—*Propinas*

1. La sociedad titular del casino de juego podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas, cuando se hubieran cometidos abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas

a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del casino deberá comunicar a la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas los criterios de distribución del tronco de propinas y sus modificaciones. El tronco, destinado necesariamente a los trabajadores, estará constituido por la masa global de las propinas y su distribución será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores.

#### CAPITULO IV

#### *Documentación contable de la empresa titular, de los juegos, garantías y obligaciones*

#### Artículo 47.—*Documentación contable*

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del casino de juego, exigida por la legislación mercantil, y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida y el libro registro de control de ingresos para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadrados, foliados y sellados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes.

#### Artículo 48.—*Registro de beneficios*

1. En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar:

- a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.
- c) Hora de apertura de la partida.
- d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.
- e) Nombre de los crupieres y cambista.
- f) Nombre del banquero o banqueros en el bacarrá a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el crupier en presencia del Director de Juegos o persona que lo sustituya y de un cajero, a la apertura del pozo o "cagnotte" y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada en el acto en el registro de beneficios, en el cual certificarán

el Director de Juegos o persona que lo sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada firmando a continuación.

#### Artículo 49.—*Registro de anticipos*

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a la que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 36 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

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

#### Artículo 50.—*Libro registro de control de ingresos*

1. En el libro registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letra, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

#### Artículo 51.—*Garantías*

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas una fianza de un millón doscientos mil (1.200.000) euros, por cualquiera de los medios admitidos en el artículo 30.2. de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Cuando la garantía se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de exclusión a que se refieren los artículos 1.830 del Código Civil y concordantes.

2. La garantía permanecerá vigente por la totalidad de su importe mientras la Administración no autorice su devolución o su cancelación.

3. Si se produjese la disminución de la cuantía de la garantía, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

4. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución.

#### Artículo 52.—*Información*

1. El Director de Juegos o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, importe correspondiente a las fichas cambiadas o “drop” realizado, ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2. Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la Consejería competente en materia de casinos juegos y apuestas, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus estados financieros así como copia de la declaración del impuesto sobre sociedades.

#### *Disposición transitoria*

1. En tanto no se apruebe el Reglamento del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas elaborará un Registro de Prohibidos sin acceso a casinos de juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Prohibidos se incluirán:

- a) Las personas que voluntariamente lo soliciten.
- b) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.
- c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

La inscripción en el Registro se efectuará por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas previa la tramitación del oportuno expediente administrativo.

3. El Registro de Prohibidos tendrá carácter reservado siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y los casinos de juego a los que afecte.

#### • OTRAS DISPOSICIONES

##### CONSEJERIA DE SALUD Y SERVICIOS SANITARIOS:

*RESOLUCION de 28 de mayo de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios, por la que se conceden subvenciones para ayudas a centros educativos, privados y públicos, para desarrollo de Programas de Educación de Consumo en los Centros de Formación del Consumidor para 2002.*

Resolución de 28 de mayo de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios, por la que se conceden subvenciones a centros educativos, privados y públicos, para desarrollo de Programas de Educación de Consumo en los Centros de Formación del Consumidor para 2002.

Por Resolución de 4 de marzo de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios (BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias de 15 de marzo de 2002), se convocaron subvenciones para centros educativos, privados y públicos, para desarrollo de Programas de Educación de Consumo en los Centros de Formación del Consumidor.

Constituida la Comisión de Valoración y conforme a lo dispuesto en las bases sexta y séptima de la citada Resolución, y estudiadas y valoradas las solicitudes presentadas, se eleva propuesta de Resolución.

Por ello, de acuerdo con lo establecido en:

— La Ley 6/1984, de 5 de julio, del Presidente y del Consejo de Gobierno; la Ley 8/1991, de 30 de julio, de Organización de la Administración del Principado de Asturias; el Decreto 10/1999, de 22 de julio, de reestructuración de las Consejerías que integran la Comunidad Autónoma; así como la Ley 2/1995, de 13 de marzo, sobre Régimen Jurídico de la Administración del Principado de Asturias, todas ellas en cuanto a la determinación de las competencias y facultades para adoptar la presente Resolución.

— El Decreto Legislativo del Principado de Asturias 2/1998, de 25 de junio, por el que se aprueba el texto refundido del Régimen Económico y Presupuestario, modificado por la Ley 4/1998, de 28 de diciembre; por la Ley 4/2000, de 30 de diciembre, y la Ley 14/2001, de 28 de diciembre, de Medidas Presupuestarias, Administrativas y Fiscales; la Ley 13/2001, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales del Principado de Asturias para 2002, que incluye crédito en el concepto presupuestario 2004 443E 47401, por una cuantía máxima de 6.011 euros y en el concepto 2004 443E 48444 por una cuantía máxima de 31.253 euros para subvenciones a centros educativos, privados y públicos, para desarrollo de Programas de Educación de Consumo en los Centros de Formación del Consumidor.

El Decreto 71/1992, de 29 de octubre, sobre régimen general de concesión de subvenciones, modificado por el Decreto 14/2000, de 10 de febrero, y a propuesta de la Agencia de Sanidad Ambiental y Consumo, por la presente,

### RESUELVO

*Primer.*—Desestimar, por estar fuera de plazo, las siguientes solicitudes:

- Colegio La Salle de Ujo.
- E.P. M.<sup>a</sup> Inmaculada de Oviedo.

*Segundo.*—Conceder subvenciones en la cuantía que se especifica a los centros educativos que a continuación se relacionan:

CENTROS PRIVADOS Y CONCERTADOS 2004 443E 47401		IMPORTE
1. Colegio Divina Pastora, Llanes		861,97 €
Q- 3300135-E		
2. Colegio San José, Sotresrio		150,00 €
Q- 3300155-C		
3. Colegio Nuestra Sra. Del Pilar, P. Lena		280,48 €
Q-3300175-A		
4. Colegio La Inmaculada, Oviedo		300,00 €
Q-3300133-J		
5. Colegio Peñaubina, Oviedo		252,72 €
A-28126597		
6. Colegio Paula Frassinetti, Avilés		450,96 €
Q-3300163-G		
7. Colegio Fundoma, Oviedo		204,34 €
G-33023128		
8. Colegio Ntra. Sra.del Rosario, Ribadesella		291,36 €
Q-3300061-C		
9. Colegio S. Ignacio, Jesuitas, Oviedo		291,76 €
Q-03300148-H		
10. Colegio Sto. Domingo, Mieres		300,51 €
Q-3300086-J		
11. Colegio S. Rafael, Villaviciosa		682,15 €
Q-3300124-I		
12. Colegio Ntra. S <sup>a</sup> . de Covadonga, Turón		502,12 €
Q-3300201-E		
13. Colegio Lastra, Mieres		240,40 €
B-33015439		
14. Fundación Padre Vinjoy, Oviedo		444,74 €
G-33396292		
15. Colegio Sagrada Familia, Pola de Lena		320,71 €
Q- 3300144-G		
16. Fundación Masaveu, Oviedo		147,91 €
G-33037912		
17. Colegio La Salle, La Felguera		128,10 €
Q-33000106 -F		
18. Colegio San Antonio (La Salle), Ciaño		160,77 €
Q-3300142 -A		
<b>TOTAL:</b>		<b>6011,00 €</b>

CENTROS PÚBLICOS 2004 443E 48444	IMPORTE
19. C.P. Poeta Antón, Candás	1300,00 €
Q-3368244-D	
20. C.P. Bernardo Gurdiel, Grado	1200,00 €
Q-3368424-B	
21. C.P. E.E. Latores , Oviedo	400,00 €
S-3300010-J	
22. C.P. de Moreda	107,00 €
Q-3368075-B	
23. C.P. San Pedro de los Arcos, Oviedo	278,00 €
S-3300002-G	
24. C.R.A. Laviana – Sobrescobio	766,00 €
Q-3368339-B	
25. C.P. de Villalegre , Avilés	770,00 €
Q-3368210-E	
26. C.P. Asturamérica, Cudillero	558,95 €
Q-3368116-D	
27. C.P. Plácido Beltrán, Langreo	255,00 €
Q-3368155-B	
28. C.P. Lugo de Llanera	223,00 €
Q-3368099-B	
29. C.P. Elena S. Tamargo, Pola de Laviana	231,00 €
Q-3368198-B	
30. C.P. E.E. Santullano, Mieres	860,61 €
Q-3368458-J	
31. C.P. Palacio Valdés, Avilés	747,75 €
Q-3368223-H	
32. C.P. El Vallín, Piedras Blancas	267,75 €
Q-3368208-I	
33. I.E.S. La Ería, Oviedo	300,00 €
Q-3368285-G	
34. C.P. Santa Eulalia, Ujo, Mieres	200,00 €
Q-3368194-A	
35. C.P. Santa Bárbara, Lugones	289,39 €
S-3300044-I	
36. C.P. Ablaña, La Pereda, Mieres	500,00 €
Q-3368159-D	
37. I.E.S. Benedicto Nieto, Pola de Lena	300,00 €
Q- 3368070 –C	
38. C.P. Los Campos, Corvera	1240,00 €
Q-3368156-J	
39. I.E.S Alfonso II, Oviedo	195,00 €
Q-3368245-A	
40. C.P. San Félix, Candás	1114,81 €
Q-3368229-E	
41. C.P. La Gesta I, Oviedo	1581,01 €
Q-3368041-D	
42. C.P. El Coto, El Entrego	490,00 €
Q-3368270-I	
43. C.P. Evaristo Valle, Gijón	500,00 €
Q-3368182-F	
44. C.P. La Ería, Lugones	881,07 €
Q-3368315-B	
45. C.P. El Plaganón, Sevares	231,51 €
Q-3368111-E	
46. E.P. La Mata, Grado	631,17 €
Q-3368438-B	
47. C.P. Fozaneldi, Oviedo	390,66 €
Q- 3368337 - F	
48. C.P. Reconquista, C. de Onís	360,61 €
Q-3368042-B	
49. I.E.S. de Infiesto	360,61 €
Q-3368454-I	
50. C.P. Manuel A. Iglesias, Salinas	300,00 €
Q-3368369 - I	
51. C.R.A. Valle del Nalón, C. del Narcea	150,25 €
Q-3368421 - H	
52. C.P. Humbelina Alonso, Muros de Nalón	330,00 €
Q-3368322 - H	
53. C.P. Vega de Rengos, C. del Narcea	150,25 €
Q- 3368275 - H	
54. C.P. Virgen del Fresno, Grado	750,00 €
Q- 3368009 - A	
55. I.E.S. Arzobispo Valdés Salas	270,00 €
Q- 3368140 - D	
56. C.P. Las Arenas, Cabrales	731,01 €
Q-3368138-H	
57. C.P. de Infiesto	1061,17 €
Q- 3368026 - E	
58. C.P. Peña Tú, Llanes	400,00 €
Q-3368062 - J	
59. C.P. Ramón Muñoz, Luarca	931,57 €
Q- 3368126 - C	
60. C.P. Rey Aurelio, El Entrego	257,23 €
Q- 3368195 - H	
61. C.P. Carreña de Cabrales	266,00 €
S-3300008 - D	
62. C.R.A. de Viella, Siero	540,91 €
Q- 3368393 - I	

63.C.P. Comellana, Salas Q-3368004 - B	500,00 €
64.C.R.A. San Claudio, Oviedo Q-3368213 - I	800,00 €
65.C.P. Julio Rodríguez Villanueva, Villamayor, Piloña Q-3368202 G	152,00 €
66.C.R.A. Juan Pérez Avello, Querús, Valdés	330,00 €
<b>CENTROS PUBLICOS</b>	<b>IMPORTE</b>
67.C.P. Piedeloro, Cárbo	350,00 €
S-3300047 - B	
68.C.P. Carbayín Bajo, Siero Q-3368389 - G	420,00 €
69.C.P. Pedro Benzol, Puerto de Vega, Navia Q-3368319 - D	240,40 €
70.C.P. Eulalia Alvarez, La Felguera Q-3368419 - B	308,16 €
71.C.P. Alcalde P. M. Suárez, Riosa Q-3368040 - F	180,00 €
72.C.P. Lorenzo Novo Mier, Oviedo Q-3368290 - G	382,15 €
73.C.P. José L. G.Rodríguez, Piedras Blancas Q-3368146 - A	480,81 €
74.C.P. Braulio Vigón, Colunga Q-3368087 - G	500,00 €
75.C.R.A. Castrillón, Illas Q-3368416 - H	500,00 €
76.C.E. Básica Cabañaquinta, Aller Q-3368102 - D	400,00 €
77.C.P. La Canal, Luanco S-3318004 - C	488,00 €
78.C.P. Gervasio Ramos, Sama Q-3368224 - F	260,00 €
79.I.E.S. Cuenca del Nalón, La Felguera Q-3368060 - D	180,30 €
80.I.E.S. Príncipe de Asturias, Aller, Moreda Q-3368452 - C	200,00 €
81.I.E.S. Carmen y Severo Ochoa, Luarca Q-3333003 - F	360,61 €
82.C.P. Poeta Juan Ochoa, Avilés Q-3368227 - I	751,28 €
<b>TOTAL:</b>	<b>31253,00 €</b>

*Tercero.*—Las subvenciones serán sufragadas con cargo a las partidas presupuestarias 2004 443E 47401 y 2004 443E 48444, de los Presupuestos Generales del Principado de Asturias para el ejercicio de 2002.

*Cuarto.*—Las subvenciones serán abonadas a partir del momento de la resolución de concesión, de acuerdo con lo establecido en la Resolución de 11 de febrero de 2000 de la Consejería de Hacienda, por la que se regula el régimen de garantías para el abono anticipado de subvenciones, modificada por Resolución de 19 de marzo de 2001.

*Quinto.*—La justificación total del gasto se realizará conforme a lo establecido en la base novena de la Resolución de 4 de marzo de 2002. El plazo para efectuar la justificación total del gasto finalizará el 16 de diciembre de 2002.

*Sexto.*—La presente Resolución se comunicará a los interesados publicándose en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, advirtiendo que contra la misma se podrá interponer recurso de súplica ante el Consejo de Gobierno, según establece el artículo 28 de la Ley 2/1995, de 13 de marzo, sobre Régimen Jurídico de la Administración del Principado de Asturias, y el artículo 114 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administra-

ciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en el plazo de un mes, contado a partir del día de su notificación.

Oviedo, 28 de mayo de 2002.—El Consejero de Salud y Servicios Sanitarios.—9.625.

— • —

*RESOLUCION de 3 de junio de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios, por la que se conceden subvenciones a Corporaciones Locales del Principado de Asturias para desarrollo del Servicio Municipal de Consumo para 2002.*

Por Resolución de 4 de marzo de 2002, de la Consejería de Salud y Servicios Sanitarios (BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias de 15 de marzo de 2002), se convocaron subvenciones a Corporaciones Locales para desarrollo del Servicio Municipal de Consumo.

Constituida la Comisión de Valoración conforme a lo dispuesto en las bases sexta y séptima de la citada Resolución y estudiadas y valoradas las solicitudes presentadas, se eleva propuesta de Resolución.

Por ello, de acuerdo con lo establecido en:

— La Ley 6/1984, de 5 de julio, del Presidente y del Consejo de Gobierno; la Ley 8/1991, de 30 de julio, de Organización de la Administración del Principado de Asturias; el Decreto 10/1999, de 22 de julio, de reestructuración de las Consejerías que integran la Comunidad Autónoma; así como la Ley 2/1995, de 13 de marzo, sobre Régimen Jurídico de la Administración del Principado de Asturias, todas ellas en cuanto a la determinación de las competencias y facultades para adoptar la presente Resolución.

El Decreto Legislativo del Principado de Asturias 2/1998, de 25 de junio, por el que se aprueba el texto refundido del Régimen Económico y Presupuestario, modificado por la Ley 4/1998, de 28 de diciembre, y por la Ley 4/2000, de 30 de diciembre, y Ley 14/2001, de 28 de diciembre, ambas de Medidas Presupuestarias, Administrativas y Fiscales; la Ley 13/2001, de 28 de diciembre, de Presupuestos Generales del Principado de Asturias para 2002, que incluye crédito en el concepto presupuestario 2004 443E 46414 por una cuantía máxima de 115.094,36 euros, para subvencionar a Corporaciones Locales el desarrollo del Servicio Municipal de Consumo.

El Decreto 71/1992, de 29 de octubre, sobre régimen general de concesión de subvenciones, modificado por el Decreto 14/2000, de 10 de febrero, y a propuesta de la Agencia de Sanidad Ambiental y Consumo, por la presente,

#### R E S U E L V O

*Primero.*—Conceder subvenciones en la cuantía que se especifica a las Corporaciones Locales que a continuación se relacionan:

Corporaciones Locales	Cuantía
GIJON	19.232,39 euros
LENA	7.512,65 euros
PRAVIA	3.906,58 euros
CORVERA DE ASTURIAS	5.709,62 euros
RIBADESELLA	6.010,12 euros

Corporaciones Locales	Cuantía
SIERO	9.916,70 euros
TINEO	5.709,62 euros
GRADO	3.906,58 euros
VEGADEO	5.709,62 euros
VALDES	5.709,62 euros
MIERES	3.005,06 euros
MANCOMUNIDAD VALLE NALON	10.517,70 euros
AVILES	16.227,33 euros
MANCOMUNIDAD CABO PEÑAS	8.414,17 euros
CANGAS DE ONIS	1.803,30 euros
NAVA	1.803,30 euros
<b>TOTAL</b>	<b>115.094,36 euros</b>

*Segundo.*—Las subvenciones serán sufragadas con cargo a la partida presupuestaria 2004 443E 46414, de los Presupuestos Generales del Principado de Asturias para el presente ejercicio.

*Tercero.*—Las subvenciones serán abonadas una vez acreditada la realización de la actividad. Podrá autorizarse el abono de anticipos con carácter previo a la justificación, de acuerdo con lo establecido en la Resolución de 11 de febrero de 2000, de la Consejería de Hacienda, por la que se regula el régimen de garantías para el abono anticipado de subvenciones, modificada por Resolución de 19 de marzo de 2001.

El plazo para efectuar la justificación total del gasto finalizará el día 30 de noviembre de 2002.

De conformidad con lo establecido en la Resolución de 9 de marzo de 1998, de la Consejería de Economía (BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias de 21 de marzo), la justificación del gasto se realizará mediante copia de los documentos o facturas originales compulsadas por el Secretario de la Entidad Local.

Igualmente, se remitir informe del Interventor de la Entidad Local comprensivo de las subvenciones o ayudas concedidas para la misma finalidad por otras Administraciones u organismos públicos, con indicación de sus respectivas cuantías o, en su caso, informe negativo sobre dichos extremos.

*Cuarto.*—La presente Resolución se comunicará a los interesados publicándose en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, advirtiendo que contra la misma se podrán interponer recurso de súplica ante el Consejo de Gobierno, según establece el artículo 28 de la Ley 2/1995, de 13 de marzo, sobre Régimen Jurídico de la Administración del Principado de Asturias, y el artículo 114 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en el plazo de un mes, contado a partir del día de su notificación.

Oviedo, 3 de junio de 2002.—El Consejero de Salud y Servicios Sanitarios, Francisco Sevilla Pérez.—9.627.

## • ANUNCIOS

### CONSEJERIA DE LA PRESIDENCIA:

*INFORMACION pública por la que se anuncia concurso, por procedimiento abierto con trámite de urgencia, para la contratación de las obras que se citan.*

#### 1.—Entidad adjudicadora:

a) Organismo: Consejería de la Presidencia.

b) Dependencia que tramita el expediente: Sección de Contratación y Expropiaciones.

#### 2.—Objeto del contrato. Plazo de ejecución. Número de expediente. Presupuesto base de licitación. Garantía provisional. Clasificación:

2.1 a) Descripción del objeto: Mejora de la carretera de Valdepares a San Juan (El Franco). b) Plazo de ejecución: Seis (6) meses. c) Número de expediente: Exp./084/2002. d) Presupuesto base de licitación: 469.486,79 euros. e) Garantía provisional: 9.389,74 euros. f) Clasificación: Grupo G, subgrupo 4, categoría "e".

#### 3.—Tramitación, procedimiento y forma de adjudicación:

a) Tramitación: Urgencia.  
b) Procedimiento: Abierto.  
c) Forma de adjudicación: Concurso.

#### 4.—Obtención de documentación (pliego de cláusulas administrativas particulares, proyecto y, en su caso, disquete conteniendo memoria y resumen del presupuesto del proyecto) e información:

a) Entidad: Sección de Contratación y Expropiaciones.  
b) Domicilio: C/ Coronel Aranda, 2-6.<sup>a</sup> planta, sector izquierdo.  
c) Localidad y código postal: Oviedo, 33005.  
d) Teléfono: 985 10 55 87.  
e) Fax: 985 10 57 10.

#### 5.—Presentación de ofertas:

a) Fecha límite de presentación: Trece días naturales a contar desde el siguiente a la publicación en este anuncio en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, de lunes a viernes, de nueve a catorce horas y hasta las doce horas del último día, ampliándose el plazo hasta el siguiente hábil en el caso de que el último coincidiera en sábado o festivo.  
b) Documentación a presentar: Los licitadores presentarán, firmados y cerrados, tres sobres, haciendo constar en cada uno de ellos el título de la contratación, el nombre del licitador y el contenido de los mismos, que habrá de ser el referido en la cláusula 6 del pliego de cláusulas administrativas particulares.  
c) Lugar de presentación:

1.<sup>º</sup>—Entidad: Registro de la Consejería de la Presidencia.

2.<sup>º</sup>—Domicilio: C/ Coronel Aranda, 2, planta sexta, sector izquierdo.

3.<sup>º</sup>—Localidad y código postal: Oviedo, 33005.

#### 6.—Apertura de las ofertas:

a) Entidad: Mesa de Contratación de la Consejería de la Presidencia.  
b) Domicilio: C/ Coronel Aranda, 2, planta sexta, sector izquierdo.  
c) Localidad: Oviedo.  
d) Fecha: El octavo día natural que resulte hábil a partir del día siguiente a la finalización del plazo de presentación de ofertas.  
e) Hora: 12 horas.

#### 7.—Gastos de anuncios:

El importe de los anuncios de la licitación será de cuenta del adjudicatario/s.

En Oviedo, a 29 de julio de 2002.—Por la Secretaría General Técnica, el Jefe del Servicio de Asuntos Generales.—12.601.

## CONSEJERIA DE MEDIO RURAL Y PESCA:

*INFORMACION pública de cursos de capacitación de productos sanitarios, nivel básico.*

Número de cursos: 3.

Número de plazas por curso: 20.

Fechas de celebración: 1.<sup>er</sup> curso del 19 al 23 de agosto de 2002, del 2.<sup>o</sup> curso del 2 al 13 de septiembre de 2002, y del 3.<sup>er</sup> curso del 16 al 27 de septiembre de 2002.

Lugar de celebración: Oviedo y Gijón.

Horario: 1.<sup>er</sup> curso de 16.00 a 20.00. 2.<sup>o</sup> y 3.<sup>er</sup> curso de 18.00 a 20.00.

Los cursos están dirigidos a trabajadores y técnicos cuya actividad se relacione con los sectores agrícola, ganadero, forestal o medioambiental.

Solicitudes: Se facilitarán y se presentarán en la oficina de Bioconsultor de Formación y Gestión Ambiental, en la calle Severo Ochoa, n.<sup>º</sup> 93, bajo 2, esquina con Río Eo, C.P. 33210 de Gijón, teléfono 985 39 89 39, de acuerdo al modelo de instancia que figura en el anexo I de este anuncio.

Si el número de solicitudes presentadas fuera superior al de plazas previstas, se respetará el orden temporal de recepción de las mismas.

Plazo de presentación de solicitudes: A partir de la publicación de este anuncio en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, y hasta las 48 horas antes del día de inicio del curso.

Objetivo del curso: La obtención del carnet de manipulador de productos fitosanitarios (nivel básico), una vez que se haya superado el correspondiente examen. El mencionado carnet será expedido por la Consejería de Medio Rural y Pesca.

Programa: El programa del curso de capacitación para la aplicación de productos fitosanitarios, nivel básico, es el siguiente:

1. Plaguicidas: Descripción y generalidades.
2. Riesgos derivados de la utilización de los plaguicidas.
3. Peligrosidad de los plaguicidas para la salud. Intoxicaciones.
4. Prácticas de la protección fitosanitaria. Relación trabajo-salud, primeros auxilios en caso de intoxicación.
5. Medidas preventivas y protectoras para evitar el riesgo del uso de plaguicidas.
6. Buena práctica fitosanitaria. Protección del medio ambiente y normas legales.

Oviedo, 31 de julio de 2002.—El Secretario General Técnico.—P.A.: La Jefa del Servicio de Asuntos Generales.—12.687.

*Anexo I*

Apellidos ..... Nombre .....  
 DNI ..... Fecha de nacimiento .....  
 Dirección ..... C. P. .....  
 Concejo ..... Número de teléfono .....  
 Nivel de estudios finalizado .....  
 N.<sup>º</sup> afiliación a la Seguridad Social, en su caso .....  
 Otros cursos realizados .....

Una vez leída la convocatoria de los cursos de capacitación para la aplicación de productos fitosanitarios y reuniendo los requisitos en ella establecidos, estoy interesado en hacer el curso que se va a impartir en las fechas .....

En ....., a ..... de ..... de 200..

— • —

*CORRECCION de errores de la información pública por la que se anuncia licitación, mediante el sistema de subasta, procedimiento abierto y trámite de urgencia, de obra (expediente n.<sup>º</sup> OBR-64/2002, BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias número 175, de 29 de julio de 2002).*

Advertido error en el anuncio de licitación publicado en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias de fecha 29 de julio de 2002 (pág. 9922), titulado “Información pública por la que se anuncian licitaciones, mediante el sistema de subasta, procedimiento abierto y trámite de urgencia”, de conformidad con el artículo 105.2 de la Ley 30/92, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Común, se procede a su rectificación en los términos siguientes:

En el punto 7 titulado “Requisitos específicos del contratista”, donde dice:

a) Clasificación (grupo, subgrupo, categoría): K-6-b.

Deberá modificarse, quedando redactado del siguiente modo:

a) Clasificación (grupo, subgrupo, categoría): No necesita.

El plazo de presentación de ofertas comenzará a contarse desde el día siguiente a la publicación de esta rectificación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

Oviedo, 30 de julio de 2002.—El Secretario General Técnico.—12.707.

## CONSEJERIA DE INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO:

*RESOLUCION de 27 de junio de 2002, de la Consejería de Industria, Comercio y Turismo, por la que se convoca licitación pública, por el sistema de concurso abierto, de las obras de reforma de la instalación de calefacción y agua caliente sanitaria en el hotel “Castillo de Valdés-Salas”, en Salas.*

1.—*Entidad adjudicadora:*

- a) Organismo: Consejería de Industria, Comercio y Turismo.
- b) Dependencia que tramita el expediente: Sección de Contratación y Recursos de la Secretaría General Técnica.
- c) Número de expediente: 2002/005675-02-036.

2.—*Objeto del contrato:*

- a) Descripción del objeto: Obras de reforma de la instalación de calefacción y agua caliente sanitaria en el hotel “Castillo de Valdés-Salas”.
- b) Lugar de ejecución: Salas.
- c) Plazo de ejecución: 3 meses, a contar desde el siguiente al día de la firma del acta de comprobación del replanteo.

3.—*Tramitación, procedimiento y forma de adjudicación:*

- a) Tramitación: Ordinaria.
- b) Procedimiento: Abierto.
- c) Forma de adjudicación: Concurso.

**4.—Presupuesto base de licitación:**

Importe total: 103.222,17 euros, impuestos incluidos.

**5.—Garantías:**

- a) Provisional: Por importe de 2.064,44 euros a favor del Principado de Asturias, que deberá constituirse por cualquiera de los medios recogidos en el Real Decreto 1098/2001, de 12 de octubre.
- b) Definitiva: Por importe del 4% del precio de adjudicación por cualquiera de los medios señalados en el citado Real Decreto.

**6.—Obtención de documentos e información:**

- a) Entidad: Sección de Contratación y Registro de la Secretaría General Técnica.
- b) Domicilio: Santa Susana, 29, bajo.
- c) Código postal y localidad: 33007, Oviedo.
- d) Teléfono: 985 106 465.
- e) Fax: 985 106 412.
- f) Fecha límite de obtención de documentos e información: Hasta las 14 horas del penúltimo día del plazo de presentación de ofertas.

**7.—Requisitos específicos del contratista:**

Reunir los requisitos exigidos en la cláusula 6 del pliego de cláusulas administrativas particulares, rector del contrato. La solvencia técnica y económica se acreditará por cualquiera de los medios recogidos en los artículos 16 y 17 de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas tal y como se señala en el punto 13 del cuadro resumen del pliego.

No se requiere clasificación.

**8.—Presentación de ofertas:**

- a) Fecha límite de presentación: 26 días naturales a contar desde el siguiente al de publicación del anuncio de licitación en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, y hasta las 14 horas del último día.
- b) Documentos a presentar: 2 sobres cerrados y firmados por el licitador o persona que lo represente, con la documentación que se detalla en la cláusula 6 del pliego de cláusulas administrativas.
- c) Lugar de presentación: En el Registro General de la Consejería de Industria, Comercio y Turismo, en la calle Santa Susana, 29, bajo, 1, C.P. 33007, de Oviedo.
- d) Plazo durante el cual el licitador estará obligado a mantener su oferta: Tres meses desde la apertura de las ofertas.

**9.—Apertura de ofertas:**

- a) Entidad: Consejería de Industria, Comercio y Turismo.
- b) Domicilio: Calle Santa Susana, 29, bajo.
- c) Localidad: 33007, Oviedo
- d) Fecha y hora: A las 12 horas del primer día hábil (no sábado ni lunes) siguiente a la finalización del

plazo de presentación de proposiciones, en los términos señalados en la cláusula 7.4 del pliego de cláusulas administrativas.

**10.—Otras informaciones:**

Para consultas y aclaraciones, pueden dirigirse a la Sección de Contratación y Recursos (teléfono 985 106 465) y al Servicio de Promoción e Infraestructuras Turísticas (teléfono 985 106 424).

**11.—Gastos de anuncios:**

El importe del anuncio de licitación será de cuenta del adjudicatario.

En Oviedo, a 30 de julio de 2002.—El Consejero de Industria, Comercio y Turismo.—12.624.

— • —

*INFORMACION pública del estudio preliminar de impacto ambiental (EPIA) del proyecto de extensión de red de gas natural a la zona de Guyame (Llanera). (Expte: 87.756/GAS 394).*

Por la sociedad “Gas de Asturias, S.A.”, se presenta, ante la Dirección General de Industria y Minería de la Consejería de Industria, Comercio y Turismo, el EPIA correspondiente a la extensión de red de gas natural a la zona de Guyame, concejo de Llanera. Suministrará a la población de Guyame y hotel “La Torre de San Cucao” desde la canalización que discurre entre Posada de Llanera y San Cucao y al Restaurante “Cañal” desde el ramal San Cucao-Agüera.

Conforme a lo establecido en el Plan de Ordenación de Recursos Naturales del Principado de Asturias (Decreto 34/1994, de 19 de mayo), por la presente se somete a información pública el estudio preliminar de impacto ambiental referido para la extensión de red de gas natural a la zona de Guyame (Llanera).

De dicho documento se podrá tomar vista, en horario de oficina (lunes a viernes, de 9.00 a 14.00) en la Dirección General de Industria y Minería (Servicio de Fluidos y Metrología, Plaza de España, 5, 4.<sup>a</sup> planta, 33007 Oviedo), y presentar por escrito, en la forma prevista en el art. 38.4 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las alegaciones que desde la perspectiva ambiental se estimen oportunas, en el plazo de veinte días a contar desde el siguiente al de la publicación del presente anuncio.

Oviedo a 30 de julio de 2002.—El Consejero de Industria, Comercio y Turismo.—P.D. Resolución de 20-8-2001 (BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias 24-8-2001).—El Director General de Industria y Minería.—12.625.

### III. Administración del Estado

#### DELEGACION DEL GOBIERNO EN ASTURIAS

Habiendo resultado infructuosas las actuaciones realizadas para la notificación en el domicilio de los afectados que constan en los expedientes de su razón, se hacen públicas a los efectos de notificación previstos en los artículos 59 y 61 de la Ley 30/92, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las resoluciones sancionadoras siguientes:

Expediente número: 0788/02 (64/02)  
 Afectado: D. PABLO FERNANDEZ ESCALADA (D.N.I. 11.072.238)  
 Domicilio: c/ Doce de Octubre, 52 - 2º B - MIERES  
 Fecha de la denuncia: 08 de febrero de 2002  
 Infracción: Artículo 293.1 (11) en relación al 295.1 (b) del Real Decreto.  
 Normativa aplicada: Real Decreto 1211/1990 que aprueba el Reglamento de la Ley 16/1987 de 30 de julio, sobre Ordenación de los Transp. Terrestres.  
 Presentación de alegaciones: No las formuló  
 Competencia sancionadora: Artículo 297.1 del citado Reglamento.  
 Sanción: 35 (TREINTA Y CINCO) EUROS.

Expediente número: 0998/02 (109/02)  
 Afectado: D. JOSE RAUL MANCERAS MADROÑAL (D.N.I. 02.704.550-A)  
 Domicilio: c/ Francisco González Argüelles, 10 - OVIEDO  
 Fecha de la denuncia: 30 de marzo de 2002  
 Infracción: Artículo 293.1 (12-13) en relación al 295.1 (b) del Real Decreto.  
 Normativa aplicada: Real Decreto 1211/1990 que aprueba el Reglamento de la Ley 16/1987 de 30 de julio, sobre Ordenación de los Transp. Terrestres.  
 Presentación de alegaciones: No las formuló  
 Competencia sancionadora: Artículo 297.1 del citado Reglamento.  
 Sanción: 180 (CIENTO OCHENTA) EUROS

Expediente número: 1042/02 (113/02)  
 Afectado: D. JOSE LUIS MARTINEZ MENENDEZ (D.N.I. 09.812.649)  
 Domicilio: Tres Peces, 6 - 3º - CANGAS DEL NARCEA  
 Fecha de la denuncia: 03 de abril de 2002  
 Infracción: Artículo 293.1 (11) en relación al 295.1 (b) del Real Decreto.  
 Normativa aplicada: Real Decreto 1211/1990 que aprueba el Reglamento de la Ley 16/1987 de 30 de julio, sobre Ordenación de los Transp. Terrestres.  
 Presentación de alegaciones: No las formuló  
 Competencia sancionadora: Artículo 297.1 del citado Reglamento.  
 Sanción: 35 (TREINTA Y CINCO) EUROS

Los interesados podrán comparecer en el plazo de diez días hábiles, en el Negociado de Infracciones Administrativas, de este Centro, para conocimiento del contenido íntegro de la resolución y constancia de tal conocimiento.

Contra dichas resoluciones cabe interponer recurso de alzada ante el Excmo. Sr. Ministro de Fomento, el cual deberá ser presentado en el plazo máximo de un mes, contado a partir del siguiente al del término del citado anteriormente o de la comparecencia que fija el mismo, bien ante la referida Autoridad o en esta Delegación del Gobierno.

La multa deberá hacerse efectiva en el plazo de pago previsto en el artículo 20 del Reglamento General de Recaudación de 20 de diciembre de 1990, pues, en otro caso, se ejercerán las facultades subsidiarias reservadas a la Autoridad para mantener la efectividad de la sanción, tramitándola en vía ejecutiva con los recargos a que diera lugar este procedimiento de apremio.

Oviedo, a 25 de julio de 2002.—La Delegada del Gobierno. P.D.: La Vicesecretaria General (R. 29-6-01, B.O.P.A. del 5/7/2001).—12.415.

#### AGENCIA ESTATAL DE ADMINISTRACION TRIBUTARIA

#### DELEGACION ESPECIAL DE ASTURIAS

##### *Dependencia de Recaudación*

##### *Unidad de Subastas*

##### **Anuncio de subasta**

Subasta número S2002R3376001020

El Jefe de la Dependencia de Recaudación de la Delegación de la AEAT de Oviedo,

Hace saber: Que de conformidad con lo dispuesto en el artículo 146 y siguientes del Reglamento General de Recaudación aprobado por el R.D. 1684/1990, de 20 de diciembre, habiéndose dictado acuerdo con fecha 9-7-2002 decretando la venta de los bienes embargados en procedimiento administrativo de apremio, se dispone la venta de los bienes que se detallarán a continuación mediante subasta que se celebrará el día 12 de diciembre del 2002, a las 10,00 horas, en salón de actos de la Delegación de la Agencia Estatal de Administración Tributaria de Oviedo.

En cumplimiento del artículo 146 del citado Reglamento, se publica el presente anuncio y se advierte a las personas que deseen tomar parte en la subasta, de lo siguiente:

*Primero.*—Los bienes a subastar están afectos por las cargas y gravámenes que figuran en su descripción, y que constan en el expediente, los cuales quedan subsistentes sin que pueda aplicarse a su extinción el precio del remate.

*Segundo.*—La subasta se suspenderá en cualquier momento anterior a la adjudicación de los bienes, si se realiza el pago de la deuda, intereses y costas del procedimiento.

*Tercero.*—Los licitadores podrán enviar o presentar sus ofertas en sobre cerrado desde el anuncio de subasta hasta una hora antes del comienzo de ésta, sin perjuicio de que puedan participar personalmente en la licitación con posturas superiores a las del sobre. Dichas ofertas, que tendrán el carácter de máximas, serán registradas en el Registro General

de la Delegación de la AEAT, y deberán ir acompañadas de cheque conformado, extendido a favor del Tesoro Público por el importe del depósito.

*Cuarto.*—Todo licitador habrá de constituir ante la Mesa de Subasta depósito de garantía, en metálico o cheque conformado a favor del Tesoro Público, que será de, al menos, el veinte por ciento del tipo de subasta en primera licitación. Este depósito se ingresará en firme en el Tesoro si los adjudicatarios no satisfacen el precio del remate, sin perjuicio de las responsabilidades en que incurrirán por los mayores perjuicios que sobre el importe del depósito origine la ineffectividad de la adjudicación.

*Quinto.*—En caso de que no resulten adjudicados los bienes en una primera licitación, la Mesa de Subasta podrá realizar una segunda licitación, si lo juzga procedente, fijando el nuevo tipo de subasta en el 75% del importe de la 1.<sup>a</sup> licitación, o bien anunciará la iniciación del trámite de adjudicación directa que se llevará a cabo de acuerdo con el art.150 del Reglamento General de Recaudación.

*Sexto.*—El adjudicatario deberá entregar en el acto, o dentro de cinco días siguientes, la diferencia entre el depósito constituido y el precio de la adjudicación.

*Séptimo.*—Si quedasen bienes sin adjudicar, se iniciará el trámite de adjudicación directa, por un plazo máximo de seis meses, pudiéndose presentar ofertas en sobre cerrado, a partir de ese momento, a la Mesa de Subastas.

La Mesa de Subasta abrirá las ofertas presentadas al término del plazo del mes desde su inicio, pudiendo proceder a la adjudicación de los bienes si alguna de ellas se considera suficiente en ese momento. En caso contrario, se anunciará la extensión a un mes más para presentación de nuevas ofertas, o mejora de las ya existentes, sin perjuicio de la validez de las ofertas presentadas hasta ese momento y así sucesivamente con el límite total de seis meses.

El precio mínimo de adjudicación directa será el tipo de subasta en 1.<sup>a</sup> licitación cuando no se haya considerado procedente celebrar una 2.<sup>a</sup> licitación; si hubiera existido 2.<sup>a</sup> licitación, no habrá precio mínimo.

*Octavo.*—La Agencia Tributaria se reserva el derecho a pedir la adjudicación para el Estado, del bien que no hubiera sido objeto del remate, conforme a lo establecido en el art. 158 del Reglamento General de Recaudación.

*Noveno.*—Cuando se trate de bienes inscribibles en registros públicos, los licitadores se conformarán con los títulos de propiedad que se hayan aportado al expediente, sin derecho a exigir otros; dichos títulos estarán a disposición de los interesados en las oficinas de esta Dependencia de Recaudación donde podrán ser examinados todos los días hábiles a partir de la publicación del presente anuncio, hasta el día anterior al de subasta. En caso de no estar inscritos los bienes en el Registro, la escritura de adjudicación es título mediante el cual puede efectuarse la inmatriculación en los términos previstos en el artículo 199 b) de la Ley Hipotecaria y en los demás casos se estará a lo dispuesto en el título VI de dicha Ley.

*Décimo.*—Todos los gastos e impuestos derivados de la transmisión, incluidos los derivados de la inscripción en el Registro de la Propiedad del mandamiento de cancelación de cargas no preferentes, serán por cuenta del adjudicatario.

Respecto al estado de las deudas con la comunidad de propietarios, que pudieran existir, de las viviendas o locales, el adjudicatario exonerá expresamente a la AEAT, al amparo del art. 9 de la Ley 49/1960, de 21 de junio, de Propiedad Horizontal, modificado por Ley 8/1999, de 6 de abril, de

la obligación de aportar certificación sobre el estado de las deudas de la comunidad, siendo a cargo del mismo los gastos que queden pendientes de pago.

*Undécimo.*—El procedimiento de apremio solamente se suspenderá en los términos y condiciones señalados en los arts. 135 y 136 de la Ley General Tributaria.

En todo lo no previsto en este anuncio se estará a lo preceptuado en las disposiciones legales que regulen el acto.

#### *Relación de bienes a subastar*

Subasta número S2002R3376001020

##### *Lote único*

Deudor:

Tipo de subasta en 1.<sup>a</sup> licitación: 138.328,95.  
Tramos: 2.000,00.  
Depósito: 27.665,79.  
Tipo de derecho: Pleno dominio.

Bien número uno

Tipo de bien: Local comercial.  
Localización: Calle General Mola, s/n, bajo. 33940-San Martín del Rey Aurelio (Asturias).

Inscrita en el Reg. de Pola de Laviana.  
Tomo 1077, libro 237, folio 143, finca 22733, inscripción 2.

Descripción.—Número uno: Local comercial, sito en la planta baja, al que se accede por la avda. General Mola y por la calle Manuel G. Vigil; superficie construida de 407,80 m<sup>2</sup>. Linderos, según entrada al edificio: frente avda. General Mola; derecha, calle Manuel G. Vigil; fondo, Alfonso Fernández, Manuel Díaz e Inocencio Lombardía. Posteriormente se segregó el local uno-A de 79 m<sup>2</sup>, quedando esta reducida a 328,80 m<sup>2</sup>, con los mismos linderos, excepto que ahora a la izda., linda con la finca segregada, y al fondo, sólo la finca de Manuel Díaz e Inocencio Lombardía.

Valoración: 138.328,95.

Cargas:

No constan cargas.

Oviedo, a 9 de julio de 2002.—El Jefe de la Dependencia de Recaudación Tributaria.—11.787.

#### TESORERIA GENERAL DE LA SEGURIDAD SOCIAL DIRECCION PROVINCIAL DE ASTURIAS

##### *Anuncio de subasta de bienes*

El Director Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social, en Asturias,

Hace saber: Que en el expediente administrativo de apremio que se instruye en la Unidad de Recaudación Ejecutiva 33/06 de Oviedo, se ha dictado con fecha 27 de junio 2002 la siguiente

##### *Providencia*

En el expediente administrativo de apremio número 92/66009, instruido por la Unidad de Recaudación Ejecutiva número 33/06 por deudas contraídas por don Eduardo Domínguez Pastor, por importe de 5.228,55 euros de principal, recargo de apremio y costas generadas, y 601,01 euros de costas presupuestadas, y habiéndose realizado diligencia de embargo en fecha 27-12-00 (anotado en el Registro de

la Propiedad de Pola de Laviana, con la letra "A" para la finca 52521), diligencia de ampliación de embargo en fecha 2-5-01 (anotado en el mismo Registro, con la letra "B" para la finca 52521), diligencia de embargo en fecha 23-7-01 (anotado en el mismo Registro, con la letra "A" para la finca 23857-N) y diligencia de ampliación de embargo en fecha 1-8-01 (anotado en el mismo Registro, con la letra "C" para la finca 23857-N), diligencia de ampliación de embargo en fecha 7-11-01 (anotado en el mismo Registro, con la letra "D" para la finca 23857), procédate a la celebración de la subasta el día 10 de septiembre de 2002, a las 10.00 horas, número de orden 6, en las oficinas de la Dirección Provincial, sitas en la calle Pérez de la Sala, 9, de Oviedo, habiéndose formado el lote y sus tipos de licitación conforme al siguiente detalle:

*Lote uno*

**Inmueble.**—Urbana. Número quince. Vivienda tipo G, sita en el ático de un edificio en construcción, sito en La Pomar, de La Felguera, concejo de Langreo. Ocupa una superficie útil de setenta y nueve metros noventa y dos decímetros cuadrados. Linda, según la entrada al edificio: frente, terraza y tejado, comunes; espalda, caja de escalera y terraza, comunes; derecha, terraza y tejado, comunes y casa de don Julio Parrón Leal; e izquierda, terraza común, la vivienda tipo H y caja de escalera común. Lleva como anejo el uso y disfrute de la terraza correspondiente a su lindero. Cuota: cinco centésimas treinta y cuatro diezmilésimas por ciento, en relación al valor total del edificio.

Registro de Pola de Laviana, tomo 1462, libro 712, folio 166, finca 52521.

Tipo de subasta en primera licitación: 5.829,56 euros.  
Tipo de subasta en segunda licitación: 4.372,17 euros.  
Tipo de subasta en tercera licitación: 2.914,78 euros.  
Cargas conocidas: 139.306,83 euros.

*Lote dos*

**Inmueble.**—Urbana. Trozo de terreno destinado a solar, comprendido en la finca llamada La Llave, sita en términos de La Pomar, parroquia de La Felguera, concejo de Langreo, de ciento veintiún metros setenta y dos decímetros cuadrados, que linda: Norte y Este, José M.ª Zapico Canga; Sur, Antonio Díaz; Oeste, calle Pedro Duro. Sobre este solar se construyó una casa, que consta de piso bajo y principal y segundo, con una línea de fachada sobre la citada calle Pedro Duro, número 18, con una superficie de nueve metros y medio por diez metros veinte centímetros de fondo. Esta casa linda: por la derecha entrando, con casa de Antonio Díaz; izquierda, casa de Elías Argüelles; espalda, patio o resto del terreno, y Este, con terrenos de José María Zapico Canta.

100% del pleno dominio por título de compraventa con carácter ganacial de don Eduardo Domínguez Pastor y doña M.ª Trinidad García Pérez.

Registro de Pola de Laviana, tomo 1551, libro 762, folio 148, finca 23857.

Tipo de subasta en primera licitación: 5.829,56 euros.  
Tipo de subasta en segunda licitación: 4.372,17 euros.  
Tipo de subasta en tercera licitación: 2.914,78 euros.  
Cargas conocidas: 123.996,31 euros.

Lo que dispongo en virtud de las facultades que me confiere el art. 146 del Reglamento General de Recaudación de los Recursos del Sistema de la Seguridad Social, aprobado por Real Decreto 1637/1995, de 6 de octubre.

Se advierte expresamente que la subasta se suspenderá en cualquier momento anterior a la adjudicación de los bienes si se hace el pago de la deuda, intereses en su caso, recargos y costas del procedimiento.

Contra la presente providencia, en el plazo de los diez días siguientes a la notificación, en virtud de lo previsto en el art. 107.1, párrafo 2.º de la Ley 30/1992, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de 26 de noviembre (B.O.E. del 27-11-92), en la redacción dada por la Ley 4/1999, de 13 de enero, podrán formular las alegaciones que tengan por convenientes para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

En cumplimiento de la transcrita providencia, se publica el presente edicto y se advierte a las personas que deseen licitar en la subasta lo siguiente:

**Primero.**—Que los bienes a enajenar, así como los lotes y tipos de subasta, son los expresados en el texto de la providencia anterior.

**Segundo.**—Que los licitadores se conformarán con los títulos de propiedad obrantes en el expediente, sin derecho a exigir otros, encontrándose de manifiesto aquéllos en la Unidad de Recaudación para su comprobación hasta el día antes del señalado para la celebración de la subasta. De no estar inscritos los bienes en el Registro de la Propiedad, la escritura de adjudicación tendrá eficacia inmatriculadora, en los términos prevenidos en el art. 199.b) de la Ley Hipotecaria. En los demás casos, si fuera preciso, habrán de proceder, si les interesa, como dispone el título VI de la misma Ley.

**Tercero.**—Que todo licitador habrá de constituir ante el Recaudador o ante la Mesa de Subasta el preceptivo depósito de garantía, que será al menos del 25% del tipo de la subasta en cada licitación, con advertencia de que, constituido el depósito para cualquier licitación, se considerará ofrecida la postura mínima que corresponde al tipo de la subasta y sin perjuicio de que pueda efectuar otra u otras posturas en sobre cerrado o durante las licitaciones correspondientes, así como de que dicho depósito se ingresará en firme en la cuenta restringida de recaudación de la Tesorería General de la Seguridad Social si los depositantes que resulten adjudicatarios no satisfacen el precio de remate, además de las responsabilidades en que pudieran incurrir por los mayores perjuicios que sobre el importe del depósito origine la ineficacia de la adjudicación.

**Cuarto.**—Que el rematante deberá entregar en el acto de la adjudicación definitiva o, en todo caso, dentro de los cinco días hábiles siguientes la diferencia entre el precio de adjudicación y el importe de la cantidad consignada o del depósito constituido.

**Quinto.**—La subasta se suspenderá en cualquier momento anterior a la adjudicación de bienes si se hace el pago de la deuda, intereses en su caso, recargos y costas del procedimiento.

**Sexto.**—Que el bien se encuentra gravado con las siguientes cargas:

- Hipoteca, inscrip. 7.ª, a favor de B. Popular, según escrito de 16-4-02, tiene un saldo de 63.525,43 euros. Otra con la inscripción 8.ª que tiene un saldo de 60.470,88 euros. Las dos hipotecas están constituidas por las dos fincas de forma conjunta.
- Hipoteca, inscripción 5.ª a favor de Cajastur, según escrito de 28-3-01 adeuda 15.310,52 euros, por la finca 23857.

**Séptimo.**—Que finalizada la primera licitación con resultado de desierta tendrá lugar una segunda; si en ésta tampoco existieran postores o, aun concurriendo, el importe del remate de los bienes adjudicados no bastara para satisfacer el total de la deuda, la Presidencia, en el mismo acto, podrá anunciar

la realización de una tercera licitación, así como la fecha y lugar en que la misma ha de celebrarse. Los bienes que no resulten adjudicados en tercera licitación, así como los adjudicados en cualquiera de ellas cuyo adjudicatario inicial o sucesivo no satisfaga en el plazo establecido el precio del remate, a criterio del Presidente de la Mesa, serán objeto de una segunda subasta a celebrar en las mismas condiciones de la primera o pasará al trámite de venta por gestión directa.

*Octavo.*—Que en todas las licitaciones, las posturas sucesivas que se vayan formulando deberán guardar una diferencia entre ellas de, al menos, el 2% del tipo de subasta.

*Noveno.*—Que la Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social podrá ejercitarse durante el plazo de 30 días el derecho de tanteo al que le faculta el art. 149.4.6 del Real Decreto 1637/95, de 6 de octubre. Asimismo, y en aplicación del art. 162 del Real Decreto citado, cuando alguno de los bienes embargados no se adjudicara ni en el acto de la subasta ni en el posterior de venta por gestión directa, podrá acordarse la adjudicación de los mismos a la Tesorería General de la Seguridad Social para el pago de las deudas no cubiertas.

*Décimo.*—Que la manifestación de un licitador de que hace el remate en calidad de ceder a un tercero no se admitirá si no se hace en el momento mismo de la adjudicación, aunque el nombre del tercero pueda reservarse hasta el momento

de pago del precio, considerándose inoperante la reserva efectuada en caso contrario.

*Undécimo.*—Que los gastos, impuestos, tasas y otros que se originen con posterioridad al acto de adjudicación de los bienes y en relación al mismo serán por cuenta de los adjudicatarios. En el caso de tratarse de bienes inmuebles sujetos a la Ley de Propiedad Horizontal, el adjudicatario quedará obligado a asumir los gastos derivados del artículo 9 de la Ley 8/99, de 6 de abril.

*Advertencia:* Se advierte a los acreedores hipotecarios o pignoraticios y desconocidos, al deudor y cónyuge del deudor que deben darse por notificados por medio del presente anuncio de subasta, que será expuesto en el tablón de anuncios del Ayuntamiento correspondiente.

Contra el presente anuncio, en el plazo de los diez días siguientes a la notificación, en virtud de lo previsto en el art. 107.1, párrafo 2.º, de la Ley 30/1992, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de 26 de noviembre (B.O.E. 27-11-92), en la redacción dada por la Ley 4/1999, de 13 de enero, podrán formular las alegaciones que tengan por convenientes, para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

En Oviedo, a 27 de junio de 2002.—El Director Provincial.—11.562.



## IV. Administración Local

### AYUNTAMIENTOS

#### DE CASTRILLÓN

##### Anuncios

###### *Convocatoria de concurso para la contratación de la explotación del servicio de cafetería en la piscina municipal*

###### 1.—Entidad adjudicadora:

- a) Organismo: Patronato Municipal de Actividades Deportivas de Castrillón.
- b) Dependencia que tramita el expediente: Negociado de Contratación (Ayuntamiento de Castrillón).
- c) Número de expediente: CON-M-3-00B.

###### 2.—Objeto del contrato:

- a) Descripción del objeto: Servicio de cafetería en la piscina municipal.
- b) Plazo de ejecución: Dos año.
- c) Lugar de ejecución: Piscina municipal.

###### 3.—Tramitación, procedimiento y forma de adjudicación:

- a) Tramitación: Ordinaria.
- b) Procedimiento: Abierto.
- c) Forma: Concurso.

###### 4.—Presupuesto base de licitación:

- a) Importe total: 10.098,10 euros.
- b) Clasificación del contratista: No se precisa.

###### 5.—Garantías:

- a) Provisional: 201,96 euros.
- b) Definitiva: 4% del precio de adjudicación.

###### 6.—Obtención de documentación e información:

- a) Entidad: Ayuntamiento de Castrillón.
- b) Domicilio: Plaza de Europa.
- c) Localidad y código postal: Piedras Blancas, 33450.
- d) Teléfono: 985 530 050.
- e) Telefax: 985 530 854.
- f) Fecha límite de obtención de documentos e información: Hasta el día hábil anterior a aquel en que termine el plazo de proposiciones.

###### 7.—Presentación de las ofertas o de las solicitudes de participación:

- a) Fecha límite de presentación: 15 días naturales desde el siguiente a la publicación de la convocatoria en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias; si el último día fuera sábado, se prorrogará hasta el día hábil siguiente.
- b) Documentación a presentar: La establecida en los pliegos de condiciones.
- c) Lugar de presentación: Registro General del Ayuntamiento de Castrillón, de 9.00 a 14.00 horas.

###### 8.—Apertura de las ofertas:

- a) Entidad: Ayuntamiento de Castrillón.
- b) Domicilio: Plaza de Europa.
- c) Localidad: Piedras Blancas.
- d) Fecha: El día hábil no sábado siguiente a la finalización del plazo de presentación de proposiciones.
- e) Hora: 12.00 horas.

###### 9.—Gastos de anuncios:

- A cuenta del adjudicatario.

###### 10.—Pliego de cláusulas administrativas:

Podrá obtenerse en los términos señalados en el apartado 6 anterior.

Castrillón, a 31 de julio de 2002.—El Alcalde (Presidente del Patronato).—12.569.

— • —

###### *Convocatoria de concurso para la contratación del servicio de salvamento acuático, socorrismo y primeros auxilios y enseñanza de la natación en la piscina municipal*

###### 1.—Entidad adjudicadora:

- a) Organismo: Patronato Municipal de Actividades Deportivas de Castrillón.
- b) Dependencia que tramita el expediente: Negociado de Contratación (Ayuntamiento de Castrillón).
- c) Número de expediente: CON-M-3-00A.

###### 2.—Objeto del contrato:

- a) Descripción del objeto: Servicio de salvamento acuático, socorrismo y primeros auxilios y enseñanza de la natación en la piscina municipal.
- b) Plazo de ejecución: Un año.
- c) Lugar de ejecución: Piscina municipal.

###### 3.—Tramitación, procedimiento y forma de adjudicación:

- a) Tramitación: Ordinaria.
- b) Procedimiento: Abierto.
- c) Forma: Concurso.

###### 4.—Presupuesto base de licitación:

- a) Importe total: 94.659,41 euros.
- b) Clasificación del contratista: No se precisa.

###### 5.—Garantías:

- a) Provisional: 1.893,18 euros.
- b) Definitiva: 4% del precio de adjudicación.

###### 6.—Obtención de documentación e información:

- a) Entidad: Ayuntamiento de Castrillón.
- b) Domicilio: Plaza de Europa.
- c) Localidad y código postal: Piedras Blancas, 33450.
- d) Teléfono: 985 530 050.
- e) Telefax: 985 530 854.

f) Fecha límite de obtención de documentos e información: Hasta el día hábil anterior a aquel en que termine el plazo de proposiciones.

7.—*Presentación de las ofertas o de las solicitudes de participación:*

a) Fecha límite de presentación: 15 días naturales desde el siguiente a la publicación de la convocatoria en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias; si el último día fuera sábado, se prorrogará hasta el día hábil siguiente.

b) Documentación a presentar: La establecida en los pliegos de condiciones.

c) Lugar de presentación: Registro General del Ayuntamiento de Castrillón, de 9.00 a 14.00 horas.

8.—*Apertura de las ofertas:*

a) Entidad: Ayuntamiento de Castrillón.

b) Domicilio: Plaza de Europa.

c) Localidad: Piedras Blancas.

d) Fecha: El día hábil no sábado siguiente a la finalización del plazo de presentación de proposiciones.

e) Hora: 12.00 horas.

9.—*Gastos de anuncios:*

A cuenta del adjudicatario.

10.—*Pliego de cláusulas administrativas:*

Podrá obtenerse en los términos señalados en el apartado 6 anterior.

Castrillón, a 31 de julio de 2002.—El Alcalde (Presidente del Patronato).—12.604.

## DE GIJÓN

*Resolución del Ayuntamiento de Gijón por la que se anuncia concurso para la contratación de los trabajos de coedición de la obra editorial, con fines institucionales, denominada provisionalmente “Gijón”*

1.—*Entidad adjudicadora:*

a) Organismo: Ayuntamiento de Gijón.

b) Dependencia que tramita el expediente: Sección de Contratación.

2.—*Objeto del contrato:*

a) Descripción del objeto: Coedición de la obra editorial, con fines institucionales, denominada provisionalmente “Gijón”.

b) Plazo de ejecución: Viene detallado en el artículo 7.º del pliego de cláusulas administrativas particulares.

3.—*Tramitación, procedimiento y forma de adjudicación:*

a) Tramitación: Ordinaria.

b) Procedimiento: Abierto.

c) Forma: Concurso.

4.—*Presupuesto base de licitación:*

36.000 euros.

5.—*Garantías:*

a) Provisional: No se fija.

b) Definitiva: 4% del precio de adjudicación.

6.—*Obtención de documentación:*

a) Entidad: Ayuntamiento de Gijón.

— Domicilio: Calle Cabrales, n.º 2 (Edificio Administrativo de la “Antigua Pescadería Municipal”). Servicio de Atención al Ciudadano. Sección de Atención Directa al Ciudadano.

— Localidad y código postal: Gijón-33201.

— Teléfono: 985 18 11 29.

— Telefax: 985 18 11 82.

b) Página web del Ayuntamiento de Gijón, dirección: <http://www.ayto-gijon.es>

7.—*Presentación de las ofertas o de las solicitudes de participación:*

a) Fecha límite de presentación: El decimoquinto día siguiente a la publicación de este anuncio en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

b) Documentación a presentar: La exigida en el artículo 6.º del pliego de cláusulas administrativas particulares.

c) Lugar de presentación:

1. Entidad: Ayuntamiento de Gijón. Registro General.
2. Domicilio: C/ Cabrales, n.º 2.
3. Localidad y código postal: Gijón-33201.

8.—*Apertura de las ofertas:*

a) Lugar: “Sala de Prensa” del Edificio Administrativo Antiguo Hotel Madrid. Plaza Mayor, n.º 3.

b) Fecha: Día siguiente hábil a aquél en que finalice el plazo de presentación de ofertas (excepto si fuera sábado) para la apertura del sobre relativo a documentación, sobre “A”. El acto público de apertura de las ofertas económicas, sobre “B”, vendrá señalado en el anuncio publicado en el tablón de edictos del Ayuntamiento de Gijón, en el que se detallará igualmente la documentación a subsanar por los licitadores y plazo para llevarlo a cabo.

9.—*Gastos de anuncios:*

Los gastos de anuncios serán por cuenta del adjudicatario.

Gijón, 30 de julio de 2002.—La Alcaldesa.—12.688.

## DE LLANERA

### Anuncio

El Pleno Municipal del Ayuntamiento de Llanera, en sesión ordinaria de fecha 4 de julio de 2002, adoptó entre otros el siguiente acuerdo:

1.º—Expte. 143/02. Aprobación definitiva de estudio de detalle parcelas A1, A2, A3, A4, B5, B6, B7 y B8 del sector III de Soto de Llanera, promovido por Arro 24, S.A. y redactado por el arquitecto D. Armando Martínez Guisasola Campa.

Seguidamente, el Pleno Municipal conoce el expediente 140/02, relativo a la aprobación de estudio de detalle, parcelas, A1, A2, A3, A4, B5, B6, B7 y B8, del sector III de Soto de Llanera, promovido por Arro, 24, S.A., y redactado por el Arquitecto D. Armando Martínez Guisasola Campa.

Resultando que por resolución de la Alcaldía, de fecha 17 de mayo de 2002, se aprobó inicialmente el estudio de detalle citado.

Resultando que el expediente fue sometido a información pública, no habiéndose presentado ninguna alegación.

Visto lo dispuesto en los artículos 40.2 del texto refundido de la Ley de Régimen del Suelo y Ordenación Urbana, aprobado por Real Decreto 1346/1976, de 9 de abril, y el artículo 140.2 del Real Decreto 2159/1978, de 23 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Planeamiento.

Visto dictamen de la Comisión Informativa de Urbanismo, Servicios y Medio Ambiente de fecha 1 de julio de 2002.

Vistos los informes de los Sres. Aparejador y Secretario municipales.

El Pleno Municipal acuerda por mayoría:

1.º—Aprobar definitivamente el estudio de detalle de las parcelas A1, A2, A3, A4, B5, B6, B7 y B8 del sector III de Soto de Llanera, promovido por Arro 24, S.A., y redactado por el Arquitecto D. Armando Martínez Guisasola Campa.

2.º—Publicar el acuerdo en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias.

3.º—Dar cuenta del presente acuerdo a la Comisión de Urbanismo y Ordenación del Territorio de Asturias (CUOTA).

Lo que le notifico, significándole que contra la presente resolución, que pone fin a la vía administrativa, puede interponer recurso potestativo de reposición ante el órgano que la dictó, en el plazo de un mes, a contar a partir del día siguiente del recibo de la presente publicación; o bien directamente recurso contencioso-administrativo ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia de Asturias en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente de la presente publicación, o cualquier otro recurso que estime procedente o conveniente.

De interponer recurso de reposición, no podrá interponer recurso contencioso-administrativo hasta que se haya resuelto expresamente el recurso de reposición o se haya producido su desestimación presunta, por el transcurso de un mes desde la interposición del mismo sin haberse resuelto y notificado éste, pudiendo en este último caso interponer recurso contencioso-administrativo, en el plazo de los seis meses siguientes, ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia de Asturias.

En Llanera, a 17 de julio de 2002.—La Alcaldesa en funciones.—12.374.

## DE SOTO DEL BARCO

### Anuncio

El Pleno de este Ayuntamiento, en sesión extraordinaria de 19 de julio de 2002, con el quórum de la mayoría absoluta legal, aprobó tres convenios urbanísticos, con Asturprom, Promociones Inmobiliarias, S.L.; con Promociones Corrales Braña, S.L., y con Hogar y Náutica, Promociones Inmobiliarias, S.L., vinculados jurídicamente a las Normas Subsidiarias de Planeamiento (cuya revisión se aprobó provisionalmente en la misma sesión) y a reserva de ratificación del contenido de los mismos por el Principado de Asturias y de autorización, también por el Principado de Asturias, de la permuta prevista en el primero de ellos.

Se abre información pública, en relación con los tres convenios que se citan, por plazo de un mes, a partir del día siguiente al de publicación del presente anuncio y los convenios en el BOPA, durante cuyo plazo podrán ser examinados en la Secretaría de este Ayuntamiento en horas de 9 a 14 y sábados de 9 a 13. Si el presente anuncio se publicara en el BOPA con anterioridad al día 4 de agosto de 2002, la información pública se iniciaría en 5 de agosto de 2002.

Las alegaciones, si se presentaran, se dirigirán por escrito a esta Alcaldía.

Soto del Barco, a 25 de julio de 2002.—El Alcalde.—12.568.

Don Ernesto Iglesias Moral, Secretario del Ayuntamiento de Soto del Barco (Principado de Asturias).

CERTIFICA: Que el Pleno de este Ayuntamiento, en Sesión Extraordinaria celebrada en 19 de julio de 2.002, con el "quorum" de la mayoría absoluta legal, aprobó tres Convenios Urbanísticos, con Asturprom, Promociones Inmobiliarias, S.L.; con Promociones Corrales Braña, S.L., y con Hogar y Náutica, Promociones Inmobiliarias, S.L., cuyos textos completos son los siguientes:

### CONVENIO URBANISTICO

En las Consistoriales de Soto del Barco, a diez de julio de dos mil dos.

De una parte, Don Jaime Menéndez Corrales, Alcalde-Presidente del Ayuntamiento de Soto del Barco, en virtud de la representación que ostenta, conforme a lo dispuesto en el artículo 21.1 b) de la ley 7/1.985 de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local. Titular de D.N.I. numero 11.385.415-R.

De otra parte, Don Fernando Arias González, mayor de edad, casado, con domicilio en Urbanización " La Fresnedá" - Camino de la Huerta - Concejo de Siero, titular de D.N.I: numero 11.424.820-F.

### INTERVIENEN

Don Jaime Menéndez Corrales, como Representante legal del Ayuntamiento de Soto del Barco.

Don Fernando Arias Gonzalez, en nombre y representación y en calidad de administrador solidario de la Sociedad Mercantil " ASTURPROM PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.", de nacionalidad española, que tiene su domicilio social en Avilés, Avenida de Lugo, numero 82, constituida por tiempo indefinido en escritura autorizada en Avilés por el Notario Don Pedro Armas Omedes en 15 de marzo de 2.002, con el numero 153 del orden de su protocolo. Inscrita en el Registro Mercantil de Asturias con fecha 20 de mayo de 2.002, al tomo 2.985, libro 0, folio 61, sección 8, hoja AS-26876 y con CIF numero B-74039272, según acredita mediante copia autorizada de la misma, en la que figura su designación para el cargo y facultades inherentes al mismo, asegurando que dicho cargo continua vigente y sin modificación.

Se une copia testimonizada de la escritura que se dice como anexo número 1.

Las partes comparecientes, reconociéndose reciprocamente la capacidad legal necesaria para formalizar el presente CONVENIO URBANISTICO, al amparo de lo dispuesto en el artículo 156 y siguientes de la ley 3/2.002 de 19 de abril, de Regimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias ( que será de aplicación plena a partir de su vigencia), en relación con los artículos 4 del R.D. Legislativo 2/2.002 de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas; el 303 del R.D. Legislativo 1/1.992 de 26 de junio, que aprueba el Texto Refundido de la Ley sobre Régimen del Suelo y Ordenación Urbana; el 111 del R.D. Legislativo 781/1.986 de 18 de abril, que aprueba el Texto Refundido de las Disposiciones Legales vigentes en materia de Régimen Local; los artículos 88 y 109.e) de la ley 30/1.992 de 26 de noviembre, de Regimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y demás Normas legales de uno u otro rango que sean de aplicación:

### EXPONEN

I.- Que "ASTURPROM PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L." es una Sociedad Mercantil que tiene por objeto la construcción y promoción inmobiliaria.

II.- Que el Pleno del Ayuntamiento de Soto del Barco, en Sesiones de 13 de julio y de 28 de julio de 2.001, aprobó sendos proyectos técnicos para la construcción de DOS POLIDEPORTIVOS, en San Juan de la Arena y Soto, respectivamente, con una inversión en ejecución por contrata de 869.236,65 euros y de 1.029.190,29 euros, también respectivamente; siendo clara la voluntad Corporativa, por tanto, de construir los dos polideportivos que se citan.

Se unen certificaciones de ambos acuerdos como anexos 2 y 3.

III.- El Ayuntamiento de Soto del Barco, es propietario de un terreno en San Juan de la Arena, que abarca la totalidad de la unidad de gestión UG-14-SAN JUAN DE LA ARENA, prevista así en la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento, en trámite y pendientes de aprobación definitiva, con una superficie bruta de 7.816 m<sup>2</sup>, edificable hasta en ocho alturas, con una superficie máxima edificable prevista de 12.506 m<sup>2</sup>, para uso residencial.

El Terreno que se cita tiene la calificación de solar. Está dotado de acceso rodado con calzada pavimentada, encintado de aceras y alumbrado público por tres de sus flancos, acceso rodado por tanto, energía eléctrica, abastecimiento de agua potable y evacuación de aguas residuales.

Se unen como anexos: Certificación técnica que valora el terreno en 1.742.935,10 euros, para una edificabilidad de 12.506 m<sup>2</sup>, lo que da una resultante de 139,37 euros por m<sup>2</sup> de edificabilidad ( anexo 4) y la ficha urbanística y el plano de delimitación de la unidad de gestión (anexo 5).

IV.- ASTURPROM PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., está interesada en adquirir la propiedad de todos los terrenos, incluidos en la UNIDAD DE GESTIÓN UG-14-SAN JUAN DE LA ARENA, para su posterior edificación y el Ayuntamiento de Soto del Barco en la urgente construcción de los dos polideportivos en terrenos de su propiedad, sitos en Soto y San Juan de la Arena, conforme a los proyectos aprobados por su Pleno en 28 y 13 de julio de 2.001, respectivamente. No disponiendo de los suficientes recursos el Ayuntamiento de Soto del Barco para financiar ambas obras, ambas partes han llegado a un acuerdo de naturaleza contractual y

carácter administrativo y con el objeto de colaborar concertadamente en el mejor y más eficaz desarrollo de la actuación urbanística prevista, lo formalizan de acuerdo con las siguientes:

#### ESTIPULACIONES

**Primera:** De las obligaciones de ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.

“ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” se obliga y compromete ante el Ayuntamiento de Soto del Barco:

1º.- A construir dos Polideportivos, en San Juan de la Arena y Soto, y entregárselos a dicho Ayuntamiento, conforme a los proyectos aprobados en 13 y 28 de julio, respectivamente, con un presupuesto de ejecución por contrata de 869.236,65 euros y de 1.029.190,29 euros, respectivamente (incluidos IVA, gastos generales y beneficio industrial). Total: 1.898.426,94 euros. Anexos 6 y 7 los proyectos y planos de emplazamiento de las obras.

Las obras se iniciarán en plazo máximo de un mes, a contar desde la fecha de concesión de cada licencia y concluirán en un plazo máximo de 12 meses, salvo que concurran causas de fuerza mayor en los términos establecidos en el artículo 1.105 del Código civil o de cualesquier otras circunstancias que, de acuerdo con la doctrina legal de aplicación, pudieran influir en el normal desarrollo del proceso constructivo, en cuyo supuesto el plazo fijado se ampliará automáticamente.

2º.- A constituir, a favor del Ayuntamiento de Soto del Barco y en garantía de ejecución de las obras comprometidas, Aval Bancario solidario por importe de 1.898.426,94 euros, que se entregará en el momento de elevación a público de la entrega del terreno descrito en el exponendo III.

El citado Aval se otorgará sin beneficio de excusión, con la facultad de ejecutarlo total o parcialmente, si “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” no iniciara la ejecución de las obras, o la abandonara una vez iniciadas, por causa a ella imputables y sin justa causa que lo impidiera. La ejecución parcial del Aval, abarcará la diferencia resultante entre la obra ejecutada, valorada técnicamente, y la pendiente de ejecutar.

El importe total del aval, podrá reducirse en proporción al presupuesto de la obra pendiente de ejecutar, conforme a las certificaciones de obra que vaya librando la dirección facultativa y será cancelado una vez se firme el acta de recepción provisional, en cuyo momento, y en garantía de las obras y una vez cancelado el anterior, se depositará nuevo Aval por importe de 75.937,08 euros, que responderá de la buena ejecución y que se devolverá, si no hubiera causa legal que lo impidiera, transcurrido un año desde la recepción provisional.

3º.- A asumir el pago de los honorarios facultativos por la redacción de proyectos, por un importe de 74.230,72 euros, así como los de dirección facultativa de ambas obras por un importe de 19.613,28 euros.

4º.- A asumir el pago del impuesto sobre construcciones, instalaciones y obras y de las tasas por la concesión de las dos licencias de obras, por un importe de 55.010,92 euros, que equivalen al 4 por ciento de la ejecución material de ambos proyectos.

5º.- A urbanizar, como verde público, para su entrega al Ayuntamiento de Soto del Barco, y dentro de la Unidad de Gestión, 1.645 m<sup>2</sup> en la zona colindante con el cementerio, a la construcción de un vial, también para entrega al Ayuntamiento, a lo largo del Este de la Unidad de Gestión, colindante con propiedades particulares y con las viviendas existentes de Protección Oficial, y a la ejecución de los sistemas generales de la Unidad de Gestión, para su entrega al Ayuntamiento, todo lo cual se reflejará en el Proyecto de Urbanización.

6º.- A ejecutar las obras de urbanización de los terrenos de emplazamiento de los dos Polideportivos, con un presupuesto de ejecución por contrata (IVA incluido) de 331.954,17 euros, o a entregar dicha cantidad en metálico al Ayuntamiento de Soto del Barco si los terrenos ya estuvieran urbanizados, o la diferencia resultante, si lo estuvieran parcialmente, o ejecutar otras obras de inversión que señale el Ayuntamiento de Soto del Barco, hasta completar dicha cantidad.

**Segunda:** DE LAS OBLIGACIONES DEL AYUNTAMIENTO DE SOTO DEL BARCO.

El Ayuntamiento de Soto del Barco se obliga y compromete ante “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS S.L.”:

1º.- A realizar todos los trámites necesarios en orden a la aprobación definitiva de la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento en trámite.

2º.- A transmitir a “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” la plena propiedad libre de cargas, gravámenes y arrendamientos de los terrenos comprendidos en la U.G.-14 DE SAN JUAN DE LA ARENA, según la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento, actualmente en trámite, con una superficie de 7.816 m<sup>2</sup> edificable en ocho alturas, con una superficie máxima edificable prevista de 12.506 m<sup>2</sup>, para uso residencial, según la ficha y plano de delimitación que se anexan como número 6 y que se encuentran en margen derecha de la prolongación de la Avenida de los Quebrantes e izquierda de la prolongación de la Calle Marqués de Argudín.

La transmisión, que revestirá la forma de permuta o cesión, se perfeccionará en plazo de 15 días, a partir de la aprobación definitiva de la Revisión de las Normas Subsidiarias por el Principado de Asturias y se otorgará en la Notaría que designe “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.”

3º.- Pagar a “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” la cantidad de 480.809,68 euros (IVA incluido), contra la presentación de las correspondientes certificaciones de obra del Polideportivo de Soto del Barco, a lo que queda afectada dicha entrega. El pago se efectuará en plazo máximo de 30 días, a partir de la aprobación de cada certificación.

#### Tercera: REVISIÓN Y RESOLUCIÓN DEL CONVENIO.

1º.- Si la edificabilidad máxima para la U.G-14-SAN JUAN DE LA ARENA, en el documento resultante de la aprobación definitiva fuera inferior a 12.506 m<sup>2</sup> y superior a 6.000 m<sup>2</sup> y cuatro alturas “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” podrá optar por reducir el coste de ejecución de las obras en proporción a la pérdida de aprovechamiento, continuando las mismas hasta el límite de dicho coste proporcional. A estos efectos cada m<sup>2</sup> de edificabilidad reducida, supondría una reducción del coste de 139,37 euros por m<sup>2</sup> de edificabilidad. Y ello sin perjuicio que en caso de reducción de dicha edificabilidad, se acuerde la ejecución de las obras pendientes, conforme al Presupuesto aceptado por ambas partes, cuyo importe sería asumido por el Ayuntamiento de Soto del Barco, conforme a la valoración de los proyectos en ejecución por contrata.

2º.- Si la edificabilidad máxima definitivamente aprobada para la Unidad de Gestión U.G-14-SAN JUAN DE LA ARENA fuera inferior a 6.000 m<sup>2</sup> o cuatro alturas, o el Ayuntamiento de Soto del Barco y el Principado de Asturias no hubieran aprobado definitivamente en el ámbito de sus respectivas competencias las condiciones de edificabilidad de la Unidad de Gestión o el presente Convenio en un plazo de cinco meses, a contar desde el inicio de las obras, “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” podrá optar:

A)- Por aplicar lo dispuesto en el número 1º.

B)- Por resolver el Convenio con total indemnidad y exigirle al Ayuntamiento de Soto del Barco:

- La devolución del importe de las certificaciones de obra, libradas hasta la fecha de la Resolución, no pagadas por el Ayuntamiento.

- El importe de la obra ejecutada y no certificada.

- La diferencia existente que le pudiera corresponder por Icio y Tasa, en razón de la obra certificada y ejecutada y la no ejecutada, que se deducirá del importe de la ejecución material sobre la que se aplica la liquidación, así como a la devolución de los honorarios facultativos, según proyecto y conforme figuren en los mismos y en la proporción que se deducirá del contenido del correspondiente proyecto.

- El interés legal que le pudiera corresponder, conforme determine la Ley de Presupuestos Generales del Estado.

3º.- En caso de Resolución por causa imputable al Ayuntamiento de Soto del Barco, éste asumirá los gastos procesales derivados de la misma, incluidos honorarios de Letrados y suplidos de Procuradores, honorarios de Peritos con independencia de los posibles pronunciamientos sobre condenas en costas, en caso de litigio. Si la Resolución fuera imputable a “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.” sería a costa de la citada Empresa.

#### Cuarta: GASTOS E IMPUESTOS.

1º.- Los gastos que genere la formalización de la escritura, transmisión dominical del terreno de la U.G-14-SAN JUAN DE LA ARENA y los de su inscripción registral, serán a cargo de “ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.”

2º.- Los gastos que se pudieran generar de elevar el presente documento a escritura pública, serán de cuenta de la parte que así lo solicite.

#### Quinta: DISPOSICIONES GENERALES.

1º.- El contenido del presente Convenio no vulnera, ni directa, ni indirectamente el Ordenamiento Jurídico, la Normativa Urbanística ni el Planeamiento y respeta el principio de la indisponibilidad de las potestades administrativas, teniendo como finalidad satisfacer los intereses públicos que justifican la potestad del Planeamiento.

2º.- El valor económico de los terrenos transmitidos por el Ayuntamiento se cifra en 1.742.935,10 euros y el metálico a satisfacer en 480.809,68 euros, alcanzando un total de 2.223.744,78 euros. El valor de los dos Polideportivos, en ejecución por contrata se cifra en 1.898.426,94 euros; el valor de la urbanización en 331.954,17 euros y el valor de los proyectos en 74.230,72 euros, alcanzando un total de 2.304.611,83 euros. Se cumplen, por tanto, los parámetros del artículo 112 del Reglamento de Bienes de las Entidades Locales.

3º.- El presente Convenio, para su validez, deberá ser aprobado por el Pleno del Ayuntamiento con el “quorum” de la mayoría absoluta legal y con posterioridad por el Órgano

competente del Principado de Asturias, quedando vinculado jurídicamente a las Normas Subsidiarias de Planeamiento. Se publicará en el Boletín Oficial del Principado de Asturias, a efectos de información pública, por plazo de un mes y se inscribirá, en su caso, en el Registro Público de Planeamiento y Gestión Urbanística del Principado de Asturias, a que hace referencia el artículo 159.2 de la ley 3/2.000 de Regimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias.

4º.- Si e precisare la autorización del Principado de Asturias a la que hace referencia el artículo 109.1 del Reglamento de Bienes de las Entidades Locales, el acuerdo de petición de dicha autorización se considerará implícito en el acuerdo del Pleno de la Corporación por el que se apruebe el presente Convenio.

5º.- Teniendo el presente Convenio naturaleza urbanística, se inscribirá en el Registro de la Propiedad, a los efectos de lo previsto en la ley 6/1.998 de 13 de abril, sobre Regimen del Suelo y Valoraciones, conforme al establecido en el artículo 307 del R.D. Ley 1/1.992 de 26 de junio y en el R.D. 1.093 de 14 de julio.

#### DISPOSICION ADICIONAL

1º.- La petición de licencia de obras de edificación de la U.G.-14-SAN JUAN DE LA ARENA(1ª Fase), se solicitará en plazo máximo de cuatro meses, a partir de la firmeza de la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento y de la Aprobación Definitiva y vinculación jurídica a ellas del presente Convenio, simultaneándose con las del proyecto de urbanización.

2º.- A petición de ASTURPROM, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., la ejecución de las obras de la Unidad de Gestión, podrán realizarse en tres fases.

A)- Un primera fase que abarcara como mínimo un tercio del total del edificable habrá de ejecutarse en un plazo de dos años desde la concesión de la licencia de obras.

B)- Una segunda fase que abarcara como mínimo la mitad de la edificabilidad restante, habrá de ejecutarse en un plazo de tres años, a partir de la fecha de finalización de la fase primera, salvo condiciones de mercado, justificadas, que así lo impidieran.

C)- El resto, habrá de ejecutarse en un plazo de tres años, a partir de la fecha de finalización de la fase segunda.

3º.- Las obras incluidas en el proyecto de urbanización, una vez iniciadas, continuarán sin interrupción, conforme al correspondiente proyecto.

El presente Convenio, una vez leído y hallado conforme, se firma por ambas partes en duplicado y a un solo efecto, extendiéndose en siete folios, por el anverso, todos ellos firmados y con la intención fiel de su cumplimiento, a partir de su firmeza. Se unen anexos detallados en el mismo.

Firmados: Jaime Menéndez Corrales y Fernando Arias González. Sellados y rubricados.

#### CONVENIO URBANISTICO

En el Cosistorio de Soto del Barco, a trece de julio de 2.002.

De una parte, Don Jaime Menéndez Corrales, Alcalde-Presidente del Ayuntamiento de Soto del Barco, en virtud de la prerepresentación que ostenta, conforme a lo dispuesto en el artículo 21.1.b) de la Ley 7/85 de 2 de abril Reguladora de las Bases del Régimen Local, titular de D.N.I. 11.385.415-R.

De otra parte, Don Juan Jesús Corrales Braña, mayor de edad, casado, con domicilio en Salinas-Castrillón, Avenida de Clarín nº 49, titular de D.N.I. nº 11.413.524-G.

#### INTERVIENEN

Don Jaime Menéndez Corrales, como representante legal del Ayuntamiento de Soto del Barco.

Don Juan Jesús Corrales Braña, como representante legal y en calidad de administrador único de la Sociedad Mercantil PROMOCIONES CORRALES BRAÑA, S.L. de nacionalidad española, con domicilio social en Salinas-Castrillón, Avenida de Clarín nº 49. Constituida por tiempo indefinido con escritura firmada en Avilés, ante el Notario D. Arturo Fermín Ezama García-Cián, el 6 de octubre del año 2.000, con el número 1.551 de su protocolo, inscrita en el registro Mercantil de Asturias el 26 de octubre del 2.000, Tomo 2.796, Libro 0, Folio 16, Sección 8, Hoja AS-24299, y con CIF B-33675745, según acredita mediante copia autorizada de la misma, en la que figura su designación para el cargo y facultades inherentes al mismo, asegurando que dicho cargo continúa vigente y sin modificación.

Se une fotocopia de la escritura que se dice como Anexo nº 1.

Las partes comparecientes, reconociéndose recíprocamente la capacidad legal necesaria para formalizar el presente CONVENIO URBANISTICO, al amparo de lo dispuesto en el

artículo 156 y siguientes de la ley 3/2002 de 19 de abril, de Régimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias (que será de aplicación plena a partir de su vigencia), en relación con los artículos 4 del R.D. Legislativo 2/2002 de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas; el 303 del R.D. Legislativo 1/1.992 de 26 de junio, que aprueba el Texto Refundido de la Ley sobre Régimen del Suelo y Ordenación Urbana; el 111 del R.D. Legislativo 781/1.986 de 18 de abril, que se aprueba, el Texto Refundido de las Disposiciones Legales vigentes en materia de Régimen Local; los artículos 88 y 109.e) de la ley 30/1.992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y demás Normas Legales de uno u otro rango que sean de aplicación.

#### EXPONENTE

1.- PROMOCIONES CORRALES BRAÑA, S.L., es propietaria en San Juan de la Arena de la finca que seguidamente se describe. "Finca sita en la calle Marqués de Argudín, nº 46 de San Juan de la Arena, municipio de Soto del Barco, con una cabida de 1.817 metros cuadrados, que linda al Norte, finca de Don Aquilino Gijón; Sur, fincas de D. Santiago Fernández Menéndez y de Dña. María García Carreño; Este, camino; y Oeste, calle Marques de Argudín". Inscrita en el Registro de la Propiedad número 1 de Avilés, en el tomo 2158, Libro 202, folio 113, Finca 10.039, inscripción 2º.

Título de adquisición: Adquirida a Doña Engracia Suárez Gonzalez, Don Juan Jesús Corrales Suárez, Don Alfonso Sebastian Corrales Diaz, Doña María Inmaculada Corrales Diaz, Dña. María Coral Corrales Diaz, Doña Marina de Jesús Diaz Castro, Doña Silvia Engracia Corrales Diaz, Doña María Elena Corrales Diaz, Don Emilio Angel Corrales Diaz y Don Domingo Corrales Diaz, lo que se infiere de escritura pública de compraventa, otorgada ante el Notario de Avilés Don Faustino García Bernardo Landeta, el 11 de octubre del año 2.000, con el numero 2001 de su protocolo.

Se anexa documento numero 2 que acredita la titularidad de la finca anteriormente descrita.

2.- El Ayuntamiento de Soto del Barco tramita el expediente para la revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento, en el cual aún no ha recaído aprobación provisional.

En las Normas inicialmente aprobadas, la precitada finca figura con una edificabilidad de dos edificios de tres alturas.

En las Normas inicialmente aprobadas, figura una Unidad de Gestión UG-18-San Juan de la Arena, a desarrollar íntegramente en un solar propiedad de Don Juan Jesús Corrales Suárez, con una superficie actual de 1.940 metros cuadrados, y los siguientes linderos: Al Norte con la calle Aguila del Mar; Sur, con la Avenida de los Quebrantos; Este, con la 4º Travesía y Oeste con la 3º travesía.

En la UG-18-San Juan de la Arena, inicialmente aprobada, figuraba un desarrollo a través de un Estudio de Detalle para ejecutar un edificio con frente a la calle Aguila del Mar.

Don Juan Jesus Corrales Suarez, como titular de la parcela descrita como UG-18-San Juan de la Arena, formuló Alegación con posterioridad a la aprobación inicial.

El Ayuntamiento de Soto del Barco, aquí representado por su Alcalde-Presidente, y PROMOCIONES CORRALES BRAÑA, S.L., a la vista de la alegación presentada por Don Juan Jesús Corrales Suarez, ha llegado a un acuerdo formando el presente CONVENIO URBANISTICO con arreglo a las siguientes:

#### ESTIPULACIONES

Primera.- El Ayuntamiento de Soto del Barco, adquiere el compromiso ante Don Juan Jesús Corrales Suarez, con la reserva de lo que determine el Documento de Aprobación Definitiva, de autorizar en la descrita Finca UG-18-San Juan de la Arena, las siguientes construcciones:

1.- UN edificio de cuatro alturas, de veintiún metros de frente por veintiún metros al fondo. Que tendrá los siguientes linderos: Al Norte, la propia finca en que se ejecuta; al Sur, con la Avenida de los Quebrantos; al Este, la cuarta Travesía y al Oeste la propia finca en que se ejecuta, siendo la alineación del mismo por la Avenida de los Quebrantos la actual del muro de cierre existente, y por la 4º Travesía la que resulte de dejar un ancho total de calle y aceras de 8 metros, medidos desde el edificio que se construya al de enfrente, y la rasante la existente de la Avenida de los Quebrantos.

2.- Otro edificio, igual que el anterior, pero que linda: Al Norte con la calle Aguila del Mar, al Sur con propia finca en que se ejecuta; al Este, con la propia finca en que se ejecuta; y al Oeste con la Tercera Travesía de los Quebrantos, siendo la alineación de la calle Aguila del Mar la actual del muro existente, y la de la 3º Travesía de los Quebrantos, la que resulte de dejar un ancho total de calle y aceras de 8 metros medidos desde el edificio que se construya al de enfrente.

El resto de la superficie no edificada quedaría como de uso privado.

Los edificios podrán construirse con distintos proyectos, haciendo las segregaciones de terreno necesarias, no siendo necesario para conseguir la licencia de la construcción de cada edificio el presentar Estudio de Detalle.

El desarrollo, se anexa como número 3.

Segunda.- Como contraprestación, por el aumento de edificabilidad, PROMOCIONES CORRALES BRAÑA, S.L.:

1.- Cede gratuitamente al Ayuntamiento de Soto del Barco 465 metros cuadrados de la parcela descrita en el EXPONENDO 1, previa segregación de la finca matriz, para la construcción de un edificio de viviendas de Promoción Pública que tendría los siguientes linderos, una vez realizada la segregación: Al Norte, finca matriz de esta segregación que en su día será la nueva calle; al Sur, con fincas de Don Santiago Fernandez Menendez y Dñ<sup>a</sup>. María García Carreño; Este, con la finca matriz; y Oeste con la finca matriz.

En la cesión del terreno se incluiría el Derecho de Servidumbre de Luces y Vistas por los vientos Este y Oeste de la parcela segregada.

Se une plano como anexo número 4.

2.- Don Juan Jesús Corrales Suárez se compromete ante el Ayuntamiento de Soto del Barco, a urbanizar lo que se le aumenta a la calle 4<sup>a</sup> Travesía de los Quebrantes en el momento en que se construya el edificio que linda su fachada con la misma.

Y se urbanizará lo que se aumenta a la calle de la 3<sup>a</sup> Travesía de los Quebrantes cuando se construya el edificio que linda con la misma, cediendo gratuitamente el terreno que ocupen las ampliaciones de las calles.

3.- El presente documento se vinculará jurídicamente a la aprobación definitiva de las Normas Subsidiarias de Planeamiento.

4.- Los gastos que genere la formalización de la cesión gratuita de los 465 metros cuadrados de los terrenos descritos en el EXPONENDO 1, de su inscripción registral y notaría serán a cargo de PROMOCIONES CORRALES BRÑA, S.L.

Tercera.- Para el desarrollo de las edificaciones en el terreno de la UG-18 de San Juan de la Arena, no se determina plazo.

Cuarta - DISPOSICIONES GENERALES.-

1.- El contenido del presente Convenio no vulnera ni directa ni indirectamente el Ordenamiento Jurídico, la Normativa Urbanística ni el Planeamiento, y respecta el principio de la indisponibilidad de las potestades administrativas, teniendo como finalidad satisfacer los intereses públicos que justifican la potestad del Planeamiento.

2º.- El presente Convenio, para su validez, deberá ser aprobado por el Pleno del Ayuntamiento con el "quorum" de la mayoría absoluta legal y con posterioridad por el Órgano competente del Principado de Asturias, quedando vinculado jurídicamente a las Normas Subsidiarias de Planeamiento. Se publicará en el Boletín Oficial del Principado de Asturias, a efectos de información pública, por plazo de un mes y se inscribirá, en su caso, en el Registro Público de Planeamiento y Gestión Urbanística del Principado de Asturias, a que hace referencia el artículo 159.2 de la ley 3/2000 de Regimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias.

3º.- Teniendo el presente Convenio naturaleza urbanística, se inscribirá en el Registro de la Propiedad, a los efectos de lo previsto en la ley 6/1.998 de 13 de abril, sobre Regimen del Suelo y valoraciones, conforme a lo establecido en el artículo 307 del R.D. Ley 1/1.992 de 26 de junio y el R.D. 1.093 de 14 de julio.

El presente Convenio, una vez leído y hallado conforme, se firma por ambas partes por duplicado y a un solo efecto, y se extiende en cuatro folios por el anverso, todos ellos firmados y con la intención fiel de su cumplimiento, a partir de su firmeza.

#### DISPOSICION ADICIONAL

Don Juan Jesús Corrales Braña, como apoderado de PROMOCIONES CORRALES BRAÑA, S.L., hace expresa manifestación de que D. Juan Jesús Corrales Suárez, que se encuentra ausente, conoce fehacientemente el contenido del presente documento, que ratificará en la parte que al mismo le afecta una vez regrese del viaje que está efectuando, habiéndole manifestado a través de Fax su conformidad con las estipulaciones pactadas en el presente CONVENIO URBANISTICO. Telefax que se une como anexo al número 5.

Firmados: Jaime Ménendez Corrales y Juan Jesús Corrales Braña. Sellados y rubricados.

#### CONVENIO URBANISTICO

En las Consistoriales de Soto del Barco, a quince de julio de dos mil dos.

De una parte, Don Jaime Menéndez Corrales, Alcalde-Presidente del Ayuntamiento de Soto del Barco, en virtud de la representación que ostenta, conforme a lo dispuesto en el artículo

21.I.b) de la ley 71.985 de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local. Titular de D.N.I. número 11.385.415-R.

De otra parte, Don Manuel Aramendi Villa, mayor de edad, soltero, Industrial, vecino de Oviedo, con domicilio en la Calle León y Escosura, nº 3 - 7º, titular de D.N.I. número 10.658.613-E.

#### INTERVIENEN

Don Jaime Menéndez Corrales, como Representante legal del Ayuntamiento de Soto del Barco.

Don Manuel Aramendi Villa, en nombre y representación y en calidad de Administrador único de la entidad Mercantil denominada HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., de nacionalidad española, que tiene su domicilio social en Oviedo, Calle Evaristo Valle, 24 - Bajo, constituida con duración indefinida en escritura pública, autorizada por el Notario Don Teodoro Azaustre Torrecilla en Oviedo el 12 de septiembre de 1.997, bajo el número 3.804 de su protocolo. Figura inscrita en el Registro Mercantil de Asturias al tomo 2.264, folio 155, hoja número AS-17.871, inscripción primera, lo que acredita mediante copia autorizada de la misma, en la que figura su designación para el cargo y facultades inherentes al mismo, asegurando que dicho cargo continua vigente y sin modificación.

Se une copia testimoniada de la escritura que se dice como anexo número 1.

Las partes comparecientes, reconociéndose reciprocamente la capacidad legal necesaria para formalizar el presente CONVENIO URBANISTICO, al amparo de lo dispuesto en el artículo 156 y siguientes de la ley 3/2.002 de 19 de abril, de Regimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias (que será de aplicación plena a partir de su vigencia), en relación con los artículos 4 del R.D. Legislativo 2/2.002 de 16 de junio, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas; el 303 del R.D. Legislativo 1/1.992 de 26 de junio, que aprueba el Texto Refundido de la Ley sobre Régimen del Suelo y Ordenación Urbana; el 111 del R.D. Legislativo 781/1.986 de 18 de abril, que aprueba el Texto Refundido de las Disposiciones Legales vigentes en materia de Régimen Local; los artículos 88 y 109.e) de la ley 30/1.992 de 26 de noviembre, de Regimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y demás Normas legales de uno u otro rango que sean de aplicación:

#### EXPON

1.- HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., es propietaria en San Juan de la Arena de la finca que seguidamente se describe:

Finca a Monte y Huerto llamada "Carrizal", en San Juan de la Arena, hoy señalada con el número 48 de la Avenida de los Quebrantes, de 2.181 m<sup>2</sup> y los siguientes linderos: Al Este, con calle en proyecto; al Sur, con Francisco de la Noval, Gumerinda Fernandez y otros; al Oeste, con Don Antón Areton y al Norte, con la Avenida de los Quebrantes. Inscrita en el Registro de la Propiedad de Avilés al tomo 446, libro 201, folio 6, finca 6.140, inscripción 6<sup>a</sup>.

Título de adquisición: Adquirida a Dñ<sup>a</sup>. Ramona Alvarez Fernandez, Dñ<sup>a</sup>. María del Carmen Alvarez Fernandez, Don Alvaro Alvarez Fernandez, Don Antonio Alvarez Fernandez, Dñ<sup>a</sup>. María Dolores Alvarez Fernandez y Dñ<sup>a</sup>. María del Pilar Alvarez Fernandez, lo que se infiere de escritura pública de compraventa, otorgada ante el Notario de Oviedo don Teodoro Azaustre Torrecilla en 12 de enero del año 2.000, registrada al número 111 de su protocolo.

Se anexa documento número 2, que acredita la titularidad de la finca anteriormente descrita.

2.- El Ayuntamiento de Soto del Barco tramita expediente para la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento en el cual aún no ha recaído aprobación provisional.

En la aprobación inicial de dicho documento, la finca que anteriormente se describe, propiedad de Don Manuel Aramendi Villa, figura con una edificabilidad de tres plantas, y cuatro plantas en una parte de la misma que limita con la Avenida de los Quebrantes y con la calle en proyecto.

Don Manuel Aramendi Villa, como Representante legal de HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., formuló alegación a las Normas Aprobadas Inicialmente en el sentido de que se le aumentara la edificabilidad prevista en la Aprobación Inicial en una planta mas en la totalidad de la edificación.

El Ayuntamiento de Soto del Barco, aquí representado por su Alcalde-Presidente y HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., a la vista de la alegación presentada, han llegado a un acuerdo, firmando el presente Convenio Urbanístico con arreglo a las siguientes:

#### ESTIPULACIONES

Primera.- El Ayuntamiento de Soto del Barco, adquiere el compromiso ante y HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., y con la reserva de lo que determine

**Segunda.-** Como contraprestación por el aumento de edificabilidad, HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., también a reserva de lo que se determine en el documento de aprobación definitiva, adquiere ante el Ayuntamiento de Soto del Barco los compromisos que seguidamente se reflejan:

1.- Cesión gratuita al Ayuntamiento de Soto del Barco de la totalidad de los bajos de las edificaciones que se construyan en la citada parcela, una vez realizadas las mismas.

La cesión se formalizará en documento público en el momento en el que se solicite la licencia de construcción de la edificación, entendiéndose condición indispensable para que este Ayuntamiento pueda conceder la licencia, debiendo inscribirse en dicho momento en el Registro de la Propiedad como carga que afecta al propietario del solar. Con posterioridad y en el momento en que se solicite la licencia de primera ocupación, se reflejará la cesión gratuita a favor de este Ayuntamiento en la escritura de división horizontal de la edificación, o en escritura otorgada al efecto.

Los gastos que se generen por la cesión de los bajos, que tendrán carácter de bienes patrimoniales, su formalización, inscripción registral y tributos, serán a cargo de HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., o del titular del terreno si esta hubiera efectuado transmisión del mismo.

2.- HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., adquiere igualmente el compromiso de urbanizar a todo lo largo de la finca que se describe anteriormente y de su propiedad la calle en proyecto que limita con la citada finca. El Ayuntamiento de Soto del Barco autorizará la construcción de sótano para guarda de vehículos y HOGAR Y NAUTICA, PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L., entregará al Ayuntamiento para su uso público, el terreno sobrante, no ocupado por la edificación, ni por el subsuelo, para guarda de vehículos, todo lo cual se reflejará en el proyecto de urbanización.

**Tercera.-** El presente documento, se vinculará juridamente a la aprobación definitiva de la Revisión de las Normas Subsidiarias de Planeamiento.

**Cuarta.-** Los gastos que genere la formalización de la escritura de cesión gratuita de los bajos, de los terrenos urbanizados y los de su inscripción registral y su transmisión serán a cargo de HOGAR Y NAUTICA PROMOCIONES INMOBILIARIAS, S.L.

**Quinta.-** Una vez adquiera firmeza el presente Convenio, en el plazo de seis meses, deberá de solicitarse la correspondiente licencia de edificación, al menos de un 50 por ciento de la misma, pudiendo posponerse la solicitud de licencia para la segunda fase, por plazo de dos años, a partir de la solicitud de la primera.

**Sexta.- DISPOSICIONES GENERALES:**

1º.- El contenido del presente Convenio no vulnera, ni directa, ni indirectamente el Ordenamiento Jurídico, la Normativa Urbanística ni el Planeamiento y respeta el principio de la indisponibilidad de las potestades administrativas, teniendo como finalidad satisfacer los intereses públicos que justifican la potestad del Planeamiento.

2º.- El presente Convenio, para su validez, deberá ser aprobado por el Pleno del Ayuntamiento con el "quorum" de la mayoría absoluta legal y con posterioridad por el Órgano competente del Principado de Asturias, quedando vinculado jurídicamente a las Normas Subsidiarias de Planeamiento. Se publicará en el Boletín Oficial del Principado de Asturias, a efectos de información pública, por plazo de un mes y se inscribirá, en su caso, en el Registro Público de Planeamiento y Gestión Urbanística del Principado de Asturias, a que hace referencia el artículo 159.2 de la ley 3/2.000 de Regimen del Suelo y Ordenación Urbanística del Principado de Asturias.

3º.- Teniendo el presente Convenio naturaleza urbanística, se inscribirá en el Registro de la Propiedad, a los efectos de lo previsto en la ley 6/1.998 de 13 de abril, sobre Regimen del Suelo y Valoraciones, conforme al establecido en el artículo 307 del R.D. Ley 1/1.992 de 26 de junio y en el R.D. 1.093 de 14 de julio.

El presente Convenio, una vez leído y hallado conforme, se firma por ambas partes por duplicado y a un solo efecto y se extiende en cuatro folios por el anverso, todos ellos firmados y con la intención fiel de su cumplimiento, a partir de su firmeza. Se unen anexos detallados en el mismo.

Firmados: Jaime Menéndez Corrales y Manuel Aramendi Villa. Sellado y Rubricado.

Para que así conste, para su publicación en el BOPA, y en su momento para exposición en el tablero de la Casa Consistorial, a efectos de información pública, expido y firmo la presente, visada y sellada y en Soto del Barco, a veinticinco de julio de dos mil dos.

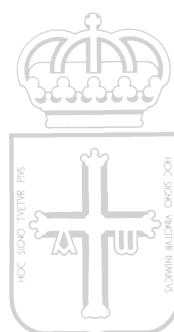


DE VALDES

**Anuncio**

En cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 44.2 y 47 del Reglamento de Organización, Funcionamiento y Régimen Jurídico de las Entidades Locales, se hace público que esta Alcaldía por decreto de esta fecha y con motivo de ausencia de Sr. Alcalde-Presidente, se ha conferido delegación específica a favor del 5.º Teniente de Alcalde, don Pablo Suárez Arias, para la firma, el día 12-7-02, consistente a la suscripción de contrato de obra de campo de fútbol municipal en Trevías.

Luarca, a 11 de julio de 2002.—El Alcalde.—12.552.



PRINCIPADO DE ASTURIAS

## V. Administración de Justicia

### JUZGADOS DE LO SOCIAL DE GIJÓN NUMERO DOS

#### Edictos.-Cédulas de citación

Don Juan Ignacio Sánchez Andrade Carral, Secretario judicial del Juzgado de lo Social número dos de Gijón,

Hago saber: Que en autos número 75/2002, de este Juzgado de lo Social, seguidos a instancia de don Luis Egea González, contra la empresa Talleres del Cantábrico, S.L. y el I.N.S.S., sobre prestaciones, se ha acordado citar a Talleres del Cantábrico, S.L., en ignorado paradero, a fin de que comparezca el día 5 de septiembre de 2002, a las 10,45 horas de su mañana, para la celebración de los actos de conciliación y, en su caso, juicio, que tendrán lugar en la Sala de Vistas de este Juzgado de lo Social número dos de Gijón, sito en la calle Decano Prendes Pando, número 1, debiendo comparecer personalmente o mediante persona legalmente apoderada, y con todos los medios de prueba de que intente valerse, con la advertencia de que es única convocatoria, y que dichos actos no se suspenderán por falta injustificada de asistencia.

Se advierte al destinatario que las siguientes comunicaciones se harán en los estrados de este Juzgado, salvo las que revistan forma de auto o sentencia, o se trate de emplazamiento.

Y para que le sirva de citación en legal forma a Talleres del Cantábrico, S.L., en ignorado paradero, expido la presente para su inserción en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, que se hará de forma gratuita, según está previsto en la Ley 1/96, de 10 de enero, de Asistencia Jurídica Gratuita, artículo 2.d) y artículo 6.4.

En Gijón, a 23 de julio de 2002.—El Secretario.—12.279.

— • —

Don Juan Ignacio Sánchez Andrade Carral, Secretario judicial del Juzgado de lo Social número dos de Gijón,

Hago saber: Que en autos número 142/2002, de este Juzgado de lo Social, seguidos a instancia de don Felipe Parente Fernández, contra la empresa Talleres del Cantábrico, S.L., sobre ordinario, se ha acordado citar a Talleres del Cantábrico, S.L., en ignorado paradero, a fin de que comparezca el

día 10 de septiembre de 2002, a las 11 horas de su mañana, para la celebración de los actos de conciliación y, en su caso, juicio, que tendrán lugar en la Sala de Vistas de este Juzgado de lo Social número dos de Gijón, sito en la calle Decano Prendes Pando, número 1, debiendo comparecer personalmente o mediante persona legalmente apoderada, y con todos los medios de prueba de que intente valerse, con la advertencia de que es única convocatoria, y que dichos actos no se suspenderán por falta injustificada de asistencia.

Se advierte al destinatario que las siguientes comunicaciones se harán en los estrados de este Juzgado, salvo las que revistan forma de auto o sentencia, o se trate de emplazamiento.

Y para que le sirva de citación en legal forma a Talleres del Cantábrico, S.L., en ignorado paradero, expido la presente para su inserción en el BOLETIN OFICIAL del Principado de Asturias, que se hará de forma gratuita, según está previsto en la Ley 1/96, de 10 de enero, de Asistencia Jurídica Gratuita, artículo 2.d) y artículo 6.4.

En Gijón, a 20 de julio de 2002.—El Secretario.—12.278.

## VI. Otros Anuncios

### SERAGUA Anuncio de cobranza

En cumplimiento de lo establecido en los artículos 20 y 88 del Reglamento General de Recaudación (R.D. 1684/1990), se pone en conocimiento de los abonados del Servicio de Aguas que con fecha 5 de agosto de 2002, y correspondientes al padrón del 4.<sup>º</sup> bimestre-1.<sup>er</sup> mes de 2002, se ponen al cobro los recibos unificados de agua, saneamiento y basura de fecha 25 de julio de 2002, así como los de canon de sanea-

miento del agua del Principado de Asturias (Ley 1/94, de 21 de febrero), de fecha 24 de julio de 2002.

La duración del período voluntario será de 25 días, desde el 5 de agosto de 2002.

Los pagos se realizarán mediante domiciliación bancaria, o en dinero efectivo, en las oficinas de SERAGUA (concesionaria del servicio), en los siguientes domicilios:

**Dirección:** C/ Muñoz Degraín, 4, bajo, Oviedo.

**Horario:** Lunes a viernes, de 8,30 a 13 horas.  
O en cualquier oficina de Caja de Asturias.

Una vez transcurrido el plazo voluntario de ingreso, las deudas serán exigidas por el procedimiento de apremio, devengando recargo de apremio, intereses de demora y costas, pudiendo procederse al corte del suministro.

Oviedo, a 29 de julio de 2002.—El Gerente de FCC-SERAGUA-Oviedo U.T.E.—12.665.