



# I. COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

## A. DISPOSICIONES GENERALES

### CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA

*DECRETO 22/2013, de 20 de junio, por el que se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.*

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 70.1.27.º que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y prevé el ulterior desarrollo reglamentario.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de juegos y apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y de las apuestas de la Comunidad, en el que se especificarán los juegos que podrán ser autorizados, remarcándose, en el artículo 5 del citado texto legal, que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

De este modo surge el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, dando origen a una serie de disposiciones reglamentarias reguladoras de los distintos subsectores del sector del juego, como la reglamentación del juego de las chapas, de las máquinas de juego, de los salones de juego, del juego del bingo y, finalmente, de los casinos de juego.

Específicamente, en lo que al juego del bingo se refiere, el Decreto 14/2003, de 30 de enero, aprobó su reglamento regulador y sustituyó el contenido del Anexo 1.º del citado Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, por lo dispuesto en esa regulación reglamentaria.

El citado reglamento desde su publicación se ha revelado como un instrumento adecuado para ordenar este subsector del juego, no obstante, el dinamismo que caracteriza en general al sector empresarial del juego privado le sumerge en un continuo proceso de cambios que obliga a adecuar la regulación existente, recogiendo nuevos aspectos, a fin de que este destacado sector empresarial de la economía pueda evolucionar con normalidad evitando que entre en recesión.

Esta adecuación hace que, por razones de seguridad jurídica, resulte preciso dictar un nuevo texto reglamentario que, manteniendo la estructura del anterior reglamento, recoja de forma completa toda la regulación aplicable al juego del bingo, lo que implicará una derogación, tácita o expresa, del Anexo 1.º del citado Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

Por ello, una necesaria coherencia de la regulación de la materia, nos lleva, a su vez, a la necesidad de modificar, a través de esta norma, el Anexo 1.º del Catálogo, relativo al juego del bingo.

Por otro lado, el citado Decreto 44/2001, de 22 de febrero, en su Anexo 7.º reguló los denominados juegos exclusivos de los casinos de juego, que fue modificado parcialmente por el Decreto 2/2008, de 10 de enero.

Sin embargo, surge ahora la necesidad de modificar la regulación que este catálogo hace de estos juegos exclusivos de casinos de juego para adecuarla a la nueva realidad competitiva de los establecimientos de juego de Castilla y León en relación con los de otras Comunidades Autónomas y, sobre todo, tras la aprobación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que da cobertura a la explotación no presencial de los juegos de casino en el ámbito estatal.

A tal objeto se modifican algunos aspectos puntuales de los elementos materiales, personales y de las reglas de juego en los juegos de ruleta francesa, ruleta americana, black-jack o veintiuno, punto y banca, se regula una nueva modalidad de juego denominado banca francesa o dados portugueses, y se prevé la aprobación de nuevas modalidades del póquer de contrapartida y en el póquer de círculo.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de la Presidencia, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 20 de junio de 2013

#### DISPONE:

*Artículo primero.*— Se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, en el Anexo 1.º (El juego del bingo), que pasa a tener la siguiente redacción:

#### «ANEXO 1.º

#### EL JUEGO DEL BINGO

La denominación del juego del bingo, los elementos personales y materiales, las reglas de juego y los condicionantes, restricciones y prohibiciones necesarios para su práctica, están contenidos en la norma reglamentaria reguladora del juego del bingo de la Comunidad de Castilla y León.»

*Artículo segundo.*— Se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, en el Anexo 7.º (Juegos exclusivos de Casinos de Juego), en los siguientes términos:

Uno: El punto II.– Modalidades, queda redactado del siguiente modo:

*«II.– Modalidades*

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación, son:

- 01 Ruleta francesa.
- 02 Ruleta americana.
- 03 Veintiuna o Black-Jack.
- 04 Bola o Boule.
- 05 Treinta y Cuarenta.
- 06 Punto y banca.
- 07 Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
- 08 Bacarrá a dos paños.
- 09 Dados o Craps.
- 10 Póquer de contrapartida.
- 11 Póquer de círculo.
- 12 Ruleta de la fortuna.
- 13 Banca francesa o Dados portugueses.»

Dos: En el apartado «01 RULETA FRANCESA», el punto IV.– Elementos Personales, queda redactado del siguiente modo:

**«01 RULETA FRANCESA**

*IV.– Elementos Personales*

Para la denominada “a un solo paño”: Un jefe de mesa, dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección del juego en función de las circunstancias de la partida.

Para la denominada “a dos paños”: Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, distribuidos de la siguiente forma: dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, y dos extremos de mesa colocados en las extremidades de la mesa. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la dirección del juego, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

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

Los crupieres 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. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

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.

En cuanto a la presencia del jefe de mesa, a juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.»

Tres: En el apartado «01 RULETA FRANCESA», se añade un nuevo punto, VI.– Variedad: Ruleta Francesa Abreviada, con la siguiente redacción:

*«VI.– Variedad: Ruleta Francesa Abreviada*

La Ruleta Francesa Abreviada se desarrolla con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la ruleta francesa tradicional, con las siguientes diferencias:

- a) El paño que cubre la mesa es igual al de la ruleta francesa tradicional, salvo que carece de espacios para las apuestas a suertes sencillas, docenas y columnas.
- b) Las apuestas posibles en la ruleta francesa abreviada son la seisena o doble fila transversal, la fila transversal, el cuadro, el caballo o pareja y el pleno o número entero.»

Cuatro: En el apartado «02 RULETA AMERICANA», los puntos II.– Elementos Materiales y III.– Elementos Personales, quedan redactados del siguiente modo:

**«02 RULETA AMERICANA**

*II.– Elementos Materiales*

1.– Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

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

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

#### 2.– Apuestas de “Sectores y Vecinos”.

En la parte superior de la mesa de ruleta, próximo al cilindro, pero fuera de la zona de apuestas del paño, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de “vecinos” y de “sectores”. Para la de “vecinos” existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los “sectores” existirán tres espacios para los tres denominados “sectores” del cilindro, conocidos como: sector del cero o serie grande, tercio o serie pequeña y huérfanos.

#### 3.– Pistas de series.

Se podrán incluir, en los paños de las Ruletas Americanas, lo que se denomina “pista de series”. Su finalidad es la de ayudar al crupier a emplazar, si así fuera requerido por los clientes, un número y vecinos de una forma rápida y segura.

### *III.– Elementos personales*

El personal de cada mesa lo formará, un jefe de mesa y un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, 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.

A juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

Jugadores. Podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de las mesas.»

Cinco: En el apartado «02 RULETA AMERICANA», se añade un nuevo punto, V.– Variedad: Ruleta americana de doble cero, con la siguiente redacción:

#### *«V.– Variedad: Ruleta americana de doble cero*

La ruleta americana de doble cero se rige por los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes:

- a) El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero y que, al igual que en la de doble cero, no podrá ser de color rojo o negro.
- b) En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como otras predeterminadas.»

Seis: En el apartado «03 BLACK-JACK o VEINTIUNO», el párrafo primero del punto III.– Elementos Personales, queda redactado del siguiente modo:

*«III.– Elementos Personales*

El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.»

Siete: En el apartado «03 BLACK-JACK o VEINTIUNO», en el punto IV.– Reglas de juego, se añaden las letras f), g) y h) al punto 1.– Posibilidades de juego, con la siguiente redacción:

*«IV.– Reglas de Juego*

1.– Posibilidades de juego.

f) Posibilidades de juego del black-jack descubierto.

- 1.º Juego simple o black-jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier 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.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada “mano”, y otro para sí mismo, todos descubiertos.

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 una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la “mano siguiente”.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, si el croupier tuviera entre sus dos cartas, una puntuación de 17 puntos o superior, 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 contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de jackpot. 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 en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las “manos” que tengan una puntuación igual o inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior, a excepción de que ambos tengan black-jack, en cuyo caso, se considera empate, y no se perderá ni se ganará.

Todos los pagos se harán a la par, incluido el del black-jack, es decir, por la misma cantidad de la apuesta. El black-jack ganará siempre la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta.

- 2.º El seguro. Cuando el primer naipe del croupier sea un as, y antes de servirse su segunda carta, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. El jugador que se asegure depositará sobre la línea “seguro”, situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros, a razón de dos a uno, y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

El establecimiento podrá establecer que las apuestas al seguro, sean submúltiplos del mínimo de la mesa.

En el caso de que el jugador tuviese black-jack y el croupier un as, el jugador, para asegurarse, deberá inexcusablemente, realizar la apuesta del seguro, no pudiendo recibir el pago a la par, como en el black-jack normal.

- 3.º El retiro. Esta modalidad de black-jack no contempla la posibilidad de esta jugada.

g) Posibilidades de juego del triple black-jack.

- 1.º Juego simple o black-jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier 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.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada “mano”. A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y sólo éstas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

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 una puntuación de 21 o más. Cuando una “mano” obtenga una puntuación superior a 21,

perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la “mano siguiente”.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. 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 contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las “manos” que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las “manos” que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El black-jack ganará siempre la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y se pondrá en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. 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 contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las “manos” que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. “Las manos” que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en la casilla número tres, finalizando la “mano”.

2.º El seguro. Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

3.º Apuestas. Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

h) Máximo y mínimo de las apuestas del triple black-jack.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.»

Ocho: En el apartado «09 DADOS O CRAPS», en el punto IV.– Reglas de juego, se añade el ordinal 4.– Sic bo, con la siguiente redacción:

*«IV.– Reglas de juego*

*4.– Sic bo*

Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al croupier.

Los jugadores arrojan tres dados y apuestan al resultado de cada tirada. El jugador hace la apuesta primero al elegir el tamaño de la ficha y luego coloca sus fichas en el área de la mesa del sic bo correspondiente a la apuesta que quiere hacer. Se juega en una mesa que presenta varias opciones diferentes a las que apostar, parecidas a las mesas de apuestas de los dados y la ruleta.

1. Apuestas posibles.

a) Triple específica: gana la apuesta si los tres dados muestran 1.

b) Cualquier triple: gana la apuesta si los tres dados muestran el mismo número sin importar cual sea éste.

c) Doble específica: gana si al menos dos de los tres dados muestran un número específico al que apostó.

d) Total: gana si la suma de los tres dados logra el resultado total específico que apostó. Si apostó por un total de 12, ganará con 3, 4 y 5, con 2, 4 y 6 y con 4, 4 y 4; o con cualquier otra combinación que logre 12.

e) Pequeña: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 4 y 10, pero no es un triple.

- f) Grande: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 11 y 17 pero no es un triple.
- g) Combinación de dos dados: puede apostar, al menos, dos números diferentes que se mostrarán en dos de los dados, como mínimo.
- h) Apuesta única mortal: gana si, al menos, uno de los dados muestra el número específico que apostó.»

Nueve: El apartado «10 POQUER DE CONTRAPARTIDA», queda redactado del siguiente modo:

#### «10 PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

### **1. Póquer de contrapartida: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de contrapartida**

#### *I.– Denominación*

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

#### *II.– Elementos Materiales*

Cartas o naipes. Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de black-jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con espacios diferenciados para los jugadores, con las especialidades que se determinen en la norma específica que regula cada modalidad.

#### *III.– Elementos Personales*

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

El 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 a los que resulten ganadores. No obstante la mezcla de las cartas podrá realizarse también, mediante barajadores automáticos, previamente homologados.

Los jugadores. Los jugadores que pueden participar y las condiciones serán establecidos en la norma específica que regula cada modalidad.

## **2.– Variedades del póquer de contrapartida**

Las variedades del póquer de contrapartida se aprobarán por orden de la Consejería competente en materia de juego, en la que se establecerán las normas específicas por las que habrán de regirse.»

Diez: En el apartado «11 PÓQUER DE CÍRCULO», el punto II.– Variantes del póquer de círculo, queda redactado del siguiente modo:

### *«II.– Variedades del póquer de círculo*

Las variedades del póquer de círculo se aprobarán por orden de la Consejería competente en materia de juego, en la que se establecerán las normas específicas por las que habrán de regirse.»

Once: En el apartado «11 PÓQUER DE CÍRCULO», se suprimen, el párrafo segundo del punto IV.– Elementos personales, el punto 2.– Póquer cubierto de cinco cartas con descarte, y el punto 3.– Póquer descubierta en sus cinco variantes.

Doce: Se añade un nuevo apartado «13 BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES» al Anexo 7.º, con la siguiente redacción:

### **«13 BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES**

#### *I.– Denominación*

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

#### *II.– Elementos Materiales*

Mesa de juego. Se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los croupiers y al jefe de mesa, existiendo enfrente del croupier lanzador, un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado “arena”. En el paño figuran las siguientes subdivisiones:

Una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión “pequeño”, siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión “grande”. En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión “ases”, dividida en doce pequeñas casillas.

Se juega con tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

El mismo color y transparencia uniforme, igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

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

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

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

Asimismo, se juega con un vaso de cuero o plástico duro y un tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

### *III.– Elementos Personales*

El personal de cada mesa de banca francesa es de un jefe de mesa y dos croupieres, con las siguientes funciones:

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

A juicio de la dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que el número total de mesas a su cargo no exceda de cuatro y cuenten con un sistema de grabación individualizado.

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

**Croupier pagador.** Tiene a su cargo la recogida de las fichas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como la vigilancia del correcto desarrollo del juego.

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

### *IV.– Reglas del Juego*

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

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

- a) Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la “arena”, de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.
- b) Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la “arena”.
- c) Los dados no pueden ser levantados de la “arena” sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

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

3. Son considerados lanzamientos nulos:

- a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la “arena”, toquen en algún objeto extraño a la mesa.
- b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.
- c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.
- d) Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la “arena”, queda retenido en el vaso.

4. En la banca francesa los jugadores pueden apostar a:

- a) Los “ases”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.
- b) “Pequeño”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.
- c) “Grande”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

5. Son válidas también las siguientes apuestas:

- a) A “pequeño”, cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.
- b) A “grande”, cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

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

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

6. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

- a) Los “ases”, 61 veces el valor de la apuesta.
- b) El “pequeño”, 1 vez el valor de la apuesta.
- c) El “grande”, 1 vez el valor de la apuesta.

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

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

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

La sustitución del croupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor.

8. Máximos y mínimos de las apuestas.

- a) El máximo de la mesa para la apuesta a “pequeño” o “grande” será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los “ases” es igual a 6 veces el mínimo.
- b) El mínimo de la mesa vendrá fijado en la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

*Disposición adicional única. Apertura de establecimientos de SELAE y ONCE.*

En aplicación de lo dispuesto en el apartado cinco de la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego del Estado, la apertura de establecimientos accesibles al público por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado y por la ONCE que se destinen a la comercialización de los juegos que gestionaran estas entidades hasta la entrada en vigor de la citada ley y de los juegos sujetos a reserva, no requerirá autorización del órgano competente en materia de juego de la Comunidad de Castilla y León.

*Disposición derogatoria única: Derogación normativa.*

Quedan derogadas todas aquellas normas que se opongan a lo preceptuado en este decreto y cuantas disposiciones de igual o inferior rango que contradigan lo establecido en la misma.

*Disposición final única: Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 20 de junio de 2013.

*El Presidente de la Junta  
de Castilla y León,*

Fdo.: JUAN VICENTE HERRERA CAMPO

*El Consejero de la Presidencia,*

Fdo.: JOSÉ ANTONIO DE SANTIAGO-JUÁREZ LÓPEZ