

I.- DISPOSICIONES GENERALES

Consejería de Hacienda

Decreto 82/2013, de 23/10/2013, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha. [2013/13018]

En virtud de la competencia exclusiva que el Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha atribuye a la Comunidad Autónoma en su artículo 31.1.21ª, en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas, las Cortes de Castilla-La Mancha aprobaron, en su día, la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, en cuyo artículo 6.1 b) se estableció como competencia del Consejo de Gobierno la de aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

El Catálogo de Juegos y Apuestas, entendido como inventario de los juegos que tienen la consideración de legales y, por lo tanto, autorizables dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, se limitaba a recoger el contenido y condiciones mínimas necesarias para la práctica de aquéllos, siendo aprobado por el Decreto 292/2007, de 6 de noviembre.

Con la publicación de la Ley 2/2013, de 25 de abril, del Juego y las Apuestas de Castilla-La Mancha, aunque sustancialmente el contenido y finalidad del Catálogo no hayan variado, se pone de manifiesto, sin embargo, la necesidad de elaborar una nueva norma en la que se produzca una reordenación de las diferentes modalidades de juego permitidas, en consonancia con la enumeración que realiza el artículo 2 de la nueva ley así como su anexo I.1, por un lado, redefiniendo algunas modalidades de juego que pasan a tener sustantividad propia y, por otro lado, introduciendo categorías inexistentes, como la de los "concursos", que aparecen por primera vez en el texto legal sobre juegos de nuestra Comunidad Autónoma, y otros juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y complementarios. Asimismo, se ha puesto un particular énfasis en prever la existencia de los nuevos canales en la práctica del juego y las apuestas, para acoger las innovaciones derivadas de los cambios tecnológicos producidos hasta la fecha.

Ello no obstante, el Catálogo sigue concibiéndose en el artículo 4 de la Ley 2/2013, de 25 de abril, como la enumeración del contenido mínimo exigible en cada modalidad permitida, de modo que serán posteriormente las sucesivas órdenes de la consejería competente en materia de juegos y apuestas las que concreten aquellas reglas que, por su especificidad o contingencia, no deban tener cabida en este decreto. En este sentido deben entenderse las frecuentes llamadas al desarrollo reglamentario contenidas en su anexo.

En el ejercicio de las competencias atribuidas por las letras b) del artículo 7 de la Ley 2/2013, de 25 de abril, a propuesta del Consejero de Hacienda, previo informe favorable de la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 23 de octubre de 2013,

Dispongo:

Artículo único. Aprobación.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, que se acompaña como anexo del presente decreto.

Disposición derogatoria. Derogación.

Queda derogado el Decreto 292/2007, de 6 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente decreto.

Disposición final primera. Habilitación.

Se habilita al titular de la consejería competente en materia de juegos y apuestas para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de este decreto.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor el día 9 de noviembre de 2013.

Dado en Toledo, el 23 de octubre de 2013

La Presidenta
MARÍA DOLORES DE COSPEDAL GARCÍA

El Consejero de Hacienda
ARTURO ROMANÍ SANCHO

Anexo

Catálogo de juegos y apuestas de Castilla-La Mancha

1. Loterías.

1.1. Denominación: Loterías.

La Lotería es aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en los casos en que el número o números expresados en el billete, boleto o equivalente electrónico en poder del jugador coinciden, en todo o parte, con el determinado mediante un sorteo celebrado en la fecha previamente determinada o en un programa previo.

1.2. Modalidades.

1.2.1. 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, boleto o equivalente electrónico el número que juega, así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

1.2.2. 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, billete o equivalente electrónico con casilleros a tal efecto, determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de tal forma que el jugador conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

1.3. Reglas esenciales.

1.3.1. Adquirido el billete, boleto o equivalente electrónico por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los mismos, en función de la correspondiente modalidad de lotería.

1.3.2. Resultarán premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, en los términos señalados en las propias instrucciones.

1.3.3. El billete, boleto o equivalente electrónico contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

1.4. Elementos.

1.4.1. Los boletos, billetes o equivalente electrónico deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta; además, contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

1.4.2. La práctica del juego habrá de realizarse con material que tendrá la consideración de material de comercio restringido y deberá estar previamente homologado por el órgano competente.

1.4.3. Se utilizarán cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

1.5. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por personas, instituciones o entidades previamente autorizadas por el Consejo de Gobierno. En esta autorización se determinarán las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

2. Boletos.

2.1. Denominación: Boletos.

El Juego de Boletos es aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadores participan en el sorteo de diversos premios, mediante la adquisición en establecimientos autorizados al efecto, de boletos o su equivalente electrónico, que contienen, en su caso, la indicación del premio obtenido.

2.2. Reglas esenciales.

2.2.1. Adquirido el boleto o equivalente electrónico por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos.

2.2.2. Resultarán premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones.

2.2.3. El boleto o equivalente electrónico contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

2.3. Elementos.

2.3.1. Los boletos, billetes o equivalente electrónico deberán estar homologados y reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

2.3.2. Se utilizarán cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que así se prevean en vía reglamentaria.

2.4. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por personas, instituciones o entidades previamente autorizadas por el Consejo de Gobierno. En esta autorización se determinarán las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

3. Juegos exclusivos de casinos de juego.

3.1. Ruleta francesa.

3.1.1. Denominación: Ruleta francesa.

La Ruleta francesa es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una rueda horizontal.

3.1.2. Modalidades.

3.1.2.1. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de terminales, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego de ruleta.

3.1.2.2. Ruleta a un paño. Se denomina así a la ruleta que tiene un tablero.

3.1.2.3. Ruleta a dos paños. Se denomina así a la ruleta cuando tiene dos tableros.

3.1.3. Reglas esenciales.

3.1.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas.

3.1.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.1.4. Elementos materiales mínimos.

3.1.4.1. Rueda.

3.1.4.2. Un tablero (ruleta a un paño) y dos tableros (ruleta a dos paños).

3.1.4.3. Terminales (ruleta rápida).

3.1.4.4. Controlador del juego (ruleta rápida).

3.1.4.5. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.1.5. Elementos personales mínimos.

3.1.5.1. Un jefe del área de juego.

3.1.5.2. Un crupier.

3.1.5.3. Un subjefe (opcionalmente).

3.1.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.2. Ruleta de la fortuna.

3.2.1. Denominación: Ruleta de la fortuna.

La Ruleta de la fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda giratoria que se encuentra en posición vertical y del número indicado por la lengüeta situada en la propia rueda.

3.2.2. Reglas esenciales.

3.2.2.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en celdillas numeradas.

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

3.2.2.3. 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.

3.2.3. Elementos materiales mínimos.

3.2.3.1. Rueda.

3.2.3.2. Lengüeta.

3.2.3.3. Un tablero.

3.2.3.4. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.2.4. Elementos personales mínimos.

3.2.4.1. Un jefe del área de juego.

3.2.4.2. Un crupier.

3.2.4.3. Un subjefe (opcionalmente).

3.2.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.3. Bola o "Boule".

3.3.1. Denominación: Bola o "Boule".

La Bola o "Boule" es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una plataforma circular.

3.3.2. Modalidades.

3.3.2.1. Bola de un paño. Se denomina así al juego de bola que tiene un tablero.

3.3.2.2. Bola a dos paños. Se denomina así cuando el juego tiene dos tableros.

3.3.3. Reglas esenciales.

Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en suertes sencillas, o apostar a un número entero, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.3.4. Elementos materiales mínimos.

3.3.4.1. Plataforma circular.

3.3.4.2. Un tablero (bola a un paño) y dos tableros (bola a dos paños).

3.3.4.3. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.3.5. Elementos personales mínimos.

3.3.5.1. Un jefe de área de juego.

3.3.5.2. Un crupier.

3.3.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.4. Treinta y cuarenta.

3.4.1. Denominación: Treinta y cuarenta.

El Treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, existiendo varias combinaciones ganadoras.

3.4.2. Reglas esenciales.

El jugador, para ganar, parte de la formación de dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada "negra" y la de abajo "roja", distribuyéndose las cartas hasta obtener en cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta, pudiendo apostar a las combinaciones de color o inverso, o rojo y negro.

3.4.3. Elementos materiales mínimos.

3.4.3.1. Cartas o naipes.

3.4.3.2. Mesa.

3.4.3.3. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

3.4.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.4.4. Elementos personales mínimos.

3.4.4.1. Un jefe de área de juego.

3.4.4.2. Dos crupieres.

3.4.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.5. Punto y banca.

3.5.1. Denominación: Punto y banca.

El Punto y banca es un juego de azar practicado con naipes de contrapartida, existiendo distintas combinaciones ganadoras.

3.5.2. Modalidades.

3.5.2.1. Mini punto y banca. Sus particularidades son, que la mesa de juego tiene una dimensión inferior a la normal, que está dividida hasta en nueve departamentos, pudiendo la dirección del casino de juego opcionalmente permitir la participación de jugadores de pie, sin que los jugadores, tanto se encuentren sentados como de pie, puedan tocar las cartas.

3.5.2.2. Midi punto y banca. Responde a los mismos principios que la modalidad anterior, con la particularidad que, en ésta, los jugadores que reciban cartas y se encuentren sentados pueden tocarlas.

3.5.3. Reglas esenciales.

3.5.3.1. El ejercicio de la banca corresponde siempre al casino de juego.

3.5.3.2. Existe distintas posibilidades de apostar en el juego del punto y banca: apostar a favor de la mano de la banca, de la mano del jugador, que exista empate, o una combinación de las anteriores, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.5.3.3. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas, teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera o plantarse.

3.5.3.4. 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.

3.5.4. Elementos materiales mínimos.

3.5.4.1. Cartas o naipes.

3.5.4.2. Mesa.

3.5.4.3. Distribuidor o "sabot".

3.5.4.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.5.5. Elementos personales mínimos.

3.5.5.1. Un jefe de área de juego.

3.5.5.2. Un crupier.

3.5.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.6. Ferrocarril, Bacarrá o "Chemin de Fer"

3.6.1. Denominación: 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 hallen sentados y los que se encuentren de pie detrás de éstos.

3.6.2. Reglas esenciales.

3.6.2.1. 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. Ganará el juego aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra; en caso de empate la jugada se considera nula.

3.6.2.2. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas, teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera, de optar a solicitar la tercera carta o plantarse.

3.6.3. Elementos materiales mínimos.

3.6.3.1. Cartas o naipes.

3.6.3.2. Mesa.

3.6.3.3. Distribuidor o "sabot".

3.6.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.6.4. Elementos personales mínimos.

3.6.4.1. Un jefe de área de juego.

3.6.4.2. Un crupier.

3.6.4.3. Un cajero.

3.6.4.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.6.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.7. Bacarrá a dos paños.

3.7.1. Denominación: Bacarrá a dos paños.

El Bacarrá a dos paños es un juego de naipes 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 hallen sentados alrededor de la mesa de juego como los que estén situados de pie detrás de aquéllos.

3.7.2. Modalidades.

3.7.2.1. Banca limitada. En esta modalidad el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3.7.2.2. Banca libre o abierta. Modalidad en la que su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3.7.3. Reglas esenciales.

Resultan de aplicación las mismas reglas expuestas en el apartado 3.6.2.

3.7.4. Elementos materiales mínimos.

3.7.4.1. Cartas o naipes.

3.7.4.2. Mesa.

3.7.4.3. Distribuidor o "sabot".

3.7.4.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.7.5. Elementos personales mínimos.

3.7.5.1. Un jefe de área de juego.

3.7.5.2. Un crupier.

3.7.5.3. Un cajero.

3.7.5.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.7.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.8. Dados o "craps".

3.8.1. Denominación: Dados o "craps".

El Juego de Dados es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que existen varias combinaciones ganadoras.

3.8.2. Reglas esenciales.

3.8.2.1. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en sencillas y múltiples, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.8.2.2. Las suertes o combinaciones dependerán en todo caso, del resultado que salga en los dados.

3.8.3. Elementos materiales mínimos.

3.8.3.1. Dados.

3.8.3.2. Mesa.

3.8.4. Elementos personales mínimos.

3.8.4.1. Un jefe de área de juego.

3.8.4.2. Un crupier.

3.8.4.3. Un "stickman".

3.8.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.9. Sic Bo.

3.9.1. Denominación. "Sic Bo".

Es un juego de azar de los denominados de contrapartida, que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al crupier y en el que existen varias combinaciones ganadoras.

3.9.2. Reglas esenciales.

3.9.2.1. El objetivo es adivinar los números o las combinaciones que saldrán tras el lanzamiento de los tres dados.

3.9.2.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en sencillas y múltiples, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.9.2.3. Las suertes o combinaciones dependerán en todo caso, del resultado que salga en los dados.

3.9.3. Elementos materiales mínimos.

3.9.3.1. Dados.

3.9.3.2. Mesa.

3.9.3.3. Un agitador.

3.9.4. Elementos personales mínimos.

3.9.4.1. Un jefe de área de juego.

3.9.4.2. Un crupier.

3.9.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.10. Pai Gow.

3.10.1 Denominación: "Pai Gow".

El "Pai Gow" es un juego de azar, en el que, en función de la modalidad que se juegue, los jugadores se enfrentarán entre sí o contra el establecimiento, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

3.10.2. Modalidades.

3.10.2.1. "Pai Gow Poker". Se juega con siete cartas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos: una de dos cartas y otra de cinco cartas, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.10.2.2. "Pai Gow Dominó". Se juega con cuatro fichas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos, de dos fichas cada una, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.10.3. Reglas esenciales.

3.10.3.1. Una vez iniciado el juego, el jugador tiene la posibilidad de plantarse o continuar con el mismo.

3.10.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego dependen de realizar una serie de combinaciones preestablecidas.

3.10.3.3. Una vez hayan sido recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, se da por terminado el juego, iniciándose uno nuevo.

3.10.4. Elementos materiales mínimos.

3.10.4.1. Cartas o naipes.

3.10.4.2. Fichas ("Pai Gow dominó").

3.10.4.3. Cubilete y dados ("Pai Gow dominó").

3.10.4.4. Mesa.

3.10.4.5. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.10.4.6. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

3.10.5. Elementos personales mínimos.

3.10.5.1. Un jefe de área de juego

3.10.5.2. Un crupier.

3.10.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de éstos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.11. Monte o Banca.

3.11.1. Denominación: Monte o Banca.

El Monte o Banca se juega con cuatro cartas comunes de la baraja española, sobre las que los jugadores realizan sus apuestas, ganando en función de una serie de suertes o combinaciones previamente determinadas.

3.11.2. Reglas esenciales.

3.11.2.1. Una vez iniciado el juego, el jugador tiene la posibilidad de plantarse o continuar con el mismo.

3.11.2.2. Las distintas formas de ganar en el juego dependen de realizar una serie de combinaciones preestablecidas.

3.11.2.3. Una vez hayan sido recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, se da por terminado el juego, iniciándose uno nuevo.

3.11.3. Elementos materiales mínimos.

- 3.11.3.1. Cartas.
- 3.11.3.2. Mesa.
- 3.11.3.3. Máquinas barajadoras (opcionalmente).
- 3.11.3.4. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

3.11.4. Elementos personales mínimos.

- 3.11.4.1. Un jefe de área de juego
- 3.11.4.2. Un crupier.

3.11.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de éstos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

3.12. "Keno".

3.12.1. Denominación: "Keno".

El juego del "Keno" es una modalidad de lotería, exclusiva de los casinos de juego, jugada sobre ochenta números, del 1 al 80, ambos inclusive, en el que los participantes tratan de adivinar qué número o números serán extraídos en cada partida.

3.12.2. Reglas esenciales.

3.12.2.1. Los jugadores, para apostar, deberán marcar uno o varios números, o combinaciones de éstos, de los 80 números incluidos en el cartón o ticket del Keno.

3.12.2.2. Las distintas formas de ganar en el juego, dependerán de la cantidad de aciertos de los números, o combinaciones previamente marcadas en el cartón o ticket, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.12.3. Elementos materiales mínimos.

- 3.12.3.1. Máquinas extractora de bolas.
- 3.12.3.2. Cartones o "tickets".
- 3.12.3.3. Bolas.

3.12.4. Elementos personales mínimos.

- 3.12.4.1. Un jefe de área de juego.
- 3.12.4.2. Un cajero de "Keno".

3.12.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino de juego podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

4. Máquinas de juego.

4.1. Denominación: Máquinas de juego.

Son Máquinas de juego, los aparatos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento de recreo o pasatiempo del jugador, o la obtención por éste de un premio.

4.2. Modalidades.

4.2.1. Máquinas de juego tipo del "A" o recreativas. Son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan al ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que pueda conceder ningún tipo de

premio. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que, como único aliciente adicional, y por causa de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, así como las de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

4.2.2. Máquinas de juego tipo del “B” o recreativas con premio programado. Son aquellos aparatos, mecánicos, electrónicos o informáticos, que de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente, a cambio del precio de la partida, conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente. Dentro de este grupo podrán homologarse máquinas de juego del tipo B “especiales” para establecimientos de juegos.

4.2.3. Máquinas de juego del tipo “C” o de azar. Son aquellos aparatos, mecánicos, electrónicos o informáticos, que de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente, a cambio de una determinada apuesta conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

4.3. Reglas esenciales.

4.3.1. Las máquinas de juego no podrán contener imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución Española y el resto del ordenamiento jurídico, y elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

4.3.2. Sin perjuicio de las exigencias previstas en vía reglamentaria, las máquinas de juego de los tipos “B” y “C” habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, una serie de requisitos, como son el de:

- Estar homologadas e inscritas en el correspondiente Registro General de Juegos y Apuestas, en los términos y condiciones establecidos en su normativa reguladora.
- Llevar incorporadas las correspondientes marcas de fábrica.
- Contar con la correspondiente autorización administrativa.

4.4. Elementos materiales mínimos.

Serán los propios de cada modelo de máquina de juego objeto de la correspondiente y preceptiva homologación.

4.5. Limitaciones.

Los límites de las máquinas de juego varían en función de la clase de máquina, de conformidad a lo establecido en vía reglamentaria, en relación a los requisitos técnicos que ha de reunir cada una, debiéndose verificar la homologación, en función de la modalidad de máquina, el precio máximo y la duración de la partida, así como los porcentajes de devolución.

5. Juego del bingo.

5.1. Denominación: juego del bingo.

El Bingo es una modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico, en los casos en que los números, los gráficos, o ambos, expresados en el cartón o su equivalente electrónico, en poder del jugador, coinciden con alguna de las combinaciones susceptibles de obtener premio, y que se obtienen mediante un sorteo celebrado a estos efectos en el que están presentes la totalidad de los números y gráficos del juego.

5.2. Modalidades.

5.2.1. Bingo tradicional. El juego del bingo es una modalidad de juego, jugada sobre noventa números, del 1 al 90 inclusive, cuyo soporte son cartones, tarjetas o su equivalente electrónico, integrados por combinaciones de quince números distintas entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna vacía.

5.2.2. Bingo interconexionado. Modalidad del juego del bingo en la que su práctica se produce mediante la interconexión de distintos establecimientos por medio de los servidores ubicados en los locales autorizados y el servidor central ubicado en la sede de la empresa gestora del sistema de juego, contando con los elementos necesarios para interconectarse de forma segura y garantizar la integridad, autenticidad y confidencialidad de los datos que se intercambian.

5.2.3. Bingo simultáneo. Consiste en la celebración de una partida de bingo de forma simultánea por todos los jugadores presentes en los diferentes establecimientos que estén adheridos al sistema y en conexión entre sí y la unidad central de proceso de datos.

5.2.4. Bingo americano. Modalidad de juego basada en cartones en que figuran hasta un máximo de 24 números, gráficos, o ambos, entre el 1 y el 75, dispuestos en cinco filas de cinco columnas cada una. La celda central, la tercera casilla de la tercera fila, se deja siempre vacía.

5.2.5. Bingo plus. Modalidad de juego basada en una secuencia de extracciones, utilizando como unidad de juego unos cartones con un número de combinaciones numéricas, gráficas, o ambas, comprendido entre 5 y 20, que van desde el 1 y a un máximo de 100, en el que podrán resultar premiadas cualquiera de las combinaciones, ya sea de uno o más números o gráficos.

5.2.6. Bingo electrónico. Como modalidad del juego del bingo, se realiza a través de un sistema íntegramente automatizado, tanto en lo concerniente a la participación de los jugadores, como a su gestión y liquidación de premios.

5.3. Reglas esenciales.

5.3.1. En el juego del bingo se premiarán las combinaciones de línea y bingo.

5.3.2. Se entenderá formada la línea con el primer anuncio correcto del titular del cartón cuyos números, gráficos, o ambos, que hayan sido debidamente extraídos y cantados, integran cualesquiera de las líneas que lo configuran.

5.3.3. Se entenderá formado el bingo con el primer anuncio correcto del titular del cartón cuyos números, gráficos o ambos hayan sido debidamente extraídos y cantados.

5.3.4. Además de las anteriores, existen otras modalidades de premios que los jugadores pueden obtener mediante el juego del bingo en los términos previstos reglamentariamente. Son las siguientes:

5.3.4.1. Premio de bingo acumulativo. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el del bingo, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de este último no supere el número máximo en la normativa del juego del bingo.

5.3.4.2. Premio de prima. Consistirá en una cantidad fija prevista en la normativa del juego del bingo, debiendo ser dicha cuantía autorizada para cada uno de los establecimientos de juegos, teniendo derecho a este premio el jugador o jugadores que formen bingo en la partida siguiente a aquella en la que se hubiera alcanzado la cuantía máxima autorizada.

5.3.4.3. Premio de gran prima. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el de bingo, siempre a partir del número mínimo de bolas extraídas hasta la consecución del premio previsto en la normativa del juego del bingo.

5.3.4.4. Cualesquiera otras combinaciones de premios, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

5.4. Elementos materiales mínimos.

5.4.1. Cartones.

5.4.2. Máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares destinados a la lectura de cartones (opcionalmente).

5.4.3. Bolas.

5.4.4. Aparatos extractores de bolas.

5.4.5. Instalación de sonido y sistema de transmisión del sorteo.

5.4.6. Circuito cerrado de televisión y sistema de reproducción de imagen.

5.4.7. Sistema de grabación del sorteo.

5.4.8. Paneles informativos.

5.4.9. Generador aleatorio.

5.4.10. Unidad central.

5.4.11. Cartones virtuales.

5.5. Elementos personales mínimos.

5.5.1. Grupo de técnicos de juego:

5.5.1.1. Un jefe de sala.

5.5.1.2. Un jefe de mesa.

5.5.1.3. Un cajero.

5.5.2. Grupo de técnicos de sala:

5.5.2.1. Locutor-Vendedor.

5.5.2.2. Admisión-Control.

5.5.2.3. Operador de apuestas deportivas.

5.5.2.4. Operadores de máquinas especiales.

5.6. Limitaciones.

El material necesario para la práctica del juego del bingo, deberá estar previamente homologado por el órgano competente. Los límites se fijan en función de la modalidad de premio que el jugador puede obtener. Sus cuantías serán las que se establezcan reglamentariamente.

6. Apuestas.

6.1. Denominación: Apuestas.

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a los apostantes, estando la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas.

6.2. Modalidades.

6.2.1. Según el lugar donde se cumplimenten las apuestas, estas pueden ser internas o externas.

6.2.1.1. Internas. Cuando se formalicen en el mismo establecimiento o recinto en el que se esté desarrollando el acontecimiento.

6.2.1.2. Externas. Cuando se formalicen en diferente establecimiento o recinto en el que se esté desarrollando el acontecimiento, en otros recintos o en instalaciones específicamente autorizadas a tal fin.

6.2.2. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

6.2.2.1. Mutuas. Aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

6.2.2.2. Contrapartida. Aquella en la que el apostante apuesta contra un operador de juego, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador haya validado previamente para los mismos.

6.2.2.3. Cruzada. Aquella en que un operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente el operador hubiera fijado.

6.2.3. Según su contenido, las apuestas pueden ser simples y combinadas o múltiples.

6.2.3.1. Simple. Aquella que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

6.2.3.2. Combinada o múltiple. Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

6.2.4. Según el medio de formalización de las apuestas, estas pueden ser presenciales o por medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

6.2.4.1. Presenciales. Las formalizadas con la presencia física del jugador a través de terminales de expedición o máquinas auxiliares de apuestas situadas en los establecimientos autorizados.

6.2.4.2. Medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos. Las formalizadas por empresas organizadoras de apuestas fuera de los establecimientos autorizados, a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos debidamente homologados.

6.3. Reglas esenciales.

El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico sobre alguno de los acontecimientos indicados, recuperando, en caso de acierto, la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes y acertantes.

6.4. Elementos.

6.4.1. La instalación en la que se desarrolle el acontecimiento debe reunir las condiciones legalmente establecidas y contar con el material debidamente homologado.

6.4.2. Boleto, ticket o equivalente electrónico, 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.

6.4.3. Se utilizará cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

6.5. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas, determinándose en la autorización las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

7. Ruleta americana.

7.1. Denominación: Ruleta americana.

La Ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en que la posibilidad de ganar al organizador depende del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una rueda horizontal.

7.2. Modalidades.

7.2.1. Ruleta americana de un solo cero. Se divide en 37 casillas que de manera alternativa son rojas y negras, estando numeradas del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro, dependiendo la posibilidad de ganar de que la bola, que gira dentro de la rueda, se pare en el número o las distintas combinaciones predeterminadas sobre las que se han realizado las apuestas.

7.2.2. Ruleta americana de doble cero. Se rige con los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes: la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro; en el tablero 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.

7.2.3. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de terminales físicos, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego.

7.3. Reglas esenciales.

7.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas y una bola.

7.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

7.4. Elementos materiales mínimos.

7.4.1. Rueda.

7.4.2. Un tablero.

7.4.3. Terminales (ruleta rápida).

7.4.4. Controlador del juego (ruleta rápida).

7.4.5. Máquinas clasificadoras de fichas opcionalmente.

7.5. Elementos personales mínimos.

7.5.1. Un jefe del área de juego.

7.5.2. Un crupier.

7.5.3. Un auxiliar (opcionalmente).

7.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

8. Veintiuno o "Black Jack".

8.1. Denominación: Veintiuno o "Black Jack".

El Veintiuno o "Black Jack" es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

8.2. Reglas esenciales.

8.2.1. La apuesta inicial podrá ser incrementada por los jugadores, dependiendo de las cartas inicialmente repartidas, para que éste opte en su caso por las posibilidades del juego de seguro, los pares y la apuesta doble.

8.2.2. La dirección del establecimiento podrá permitir a los jugadores retirarse o no de las apuestas realizadas.

8.2.3. Pueden existir otras variantes adicionales, e independientes del juego en cuanto al resultado, de la ordinaria del "Black Jack".

8.3. Elementos materiales mínimos.

8.3.1. Cartas o naipes.

8.3.2. Mesa.

8.3.3. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

8.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

8.3.5. Visores (opcionalmente).

8.4. Elementos personales mínimos.

8.4.1. Un jefe de área de juego.

8.4.2. Un crupier.

8.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

9. Póquer.

9.1. Denominación: Póquer.

El Póquer es un juego de azar, en el que, en función de la modalidad que se juegue, los jugadores se enfrentarán entre sí o contra el organizador, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

9.2. Modalidades.

9.2.1. Póquer de contrapartida.

En él los participantes juegan contra el establecimiento organizador. Incluye las siguientes modalidades:

9.2.1.1. Póquer sin descarte. Se juega con cinco cartas y su objetivo es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

9.2.1.2. Póquer "Trijoker". Se juega con cinco cartas, tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, donde se gana en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima una pareja de J.

9.2.1.3. Póquer "Let It Ride". Se juega con cinco cartas, tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, donde se gana en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima una pareja de dieces.

9.2.1.4. Póquer de "Tres cartas". Es un juego practicado con tres cartas cuyo objetivo es lograr una combinación de valor superior a la que tenga el crupier.

9.2.1.5. Póquer "Caribbean Stud Poker". Se practica con cinco cartas y tiene como objetivo lograr una combinación de valor superior a la que tenga el crupier.

9.2.1.6. Póquer "Texas Hold'em Bonus". Se juega con siete cartas, dos que inicialmente recibe el jugador y cinco comunes a todos los jugadores, y tiene como objetivo lograr una combinación de cinco cartas de valor superior a la que tenga el crupier.

9.2.2. Póquer de círculo.

En él los participantes se enfrentan entre sí. Incluye las siguientes modalidades:

9.2.2.1. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte. Su objetivo es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas cubiertas entre las recibidas por el jugador, teniendo la opción de descartarse de alguna de ellas.

9.2.2.2. Póquer descubierto. El objetivo es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas entre las recibidas por el jugador o, en su caso, entre las recibidas y las comunes a todos, sin posibilidad de descarte. A su vez podrá ser:

9.2.2.2.1. "Seven Stud Poker". Tiene como objetivo alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

9.2.2.2.2. "Omaha". Su objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

9.2.2.2.3. "Hold'em". El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

9.2.2.2.4. "Five Stud Poker". El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

9.2.2.2.5. Póquer sintético. El objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas, dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

9.3. Reglas esenciales.

9.3.1. Una vez iniciado el juego, el jugador tiene la posibilidad de plantarse o continuar con el mismo.

9.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego dependen de realizar una serie de combinaciones preestablecidas.

9.3.3. Una vez hayan sido recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, se da por terminado el juego, iniciándose uno nuevo.

9.3.4. Los jugadores no podrán, durante el desarrollo del juego, revelar información respecto de su mano.

9.3.5. Pueden existir otras variantes independientes, en cuanto al resultado del juego, de la ordinaria del póquer.

9.4. Elementos materiales mínimos.

9.4.1. Cartas o naipes.

9.4.2. Mesa.

9.4.3. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

9.4.4. Distribuidor o "sabot".

9.5. Elementos personales mínimos.

9.5.1. Un jefe de área de juego.

9.5.2. Un crupier.

9.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de éstos deberán ser comunicadas a la consejería competente en materia de juegos y apuestas en el plazo determinado reglamentariamente.

10. Rifas.

10.1. Denominación: Rifas.

La Rifa es un juego que consiste en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos, billetes o equivalente electrónico de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí de alguna otra manera.

10.2. Modalidades.

10.2.1. Benéficas. Son aquellas organizadas por instituciones, ayuntamientos u otras corporaciones o entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

10.2.2. De interés social. Son las organizadas por las instituciones o corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destina a fines de interés social.

10.2.3. De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades públicas o privadas en las que el importe de los beneficios no se aplica a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

10.3. Reglas esenciales.

Las rifas tienen por objeto la obtención de un premio en especie, previamente determinado, por medio de la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas, boletos, equivalente electrónico u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

10.4. Elementos mínimos.

10.4.1. Las rifas tendrán como elementos básicos los billetes, boletos o equivalente electrónico 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.

10.4.2. Se utilizarán cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que en función de las distintas modalidades, se prevean por vía reglamentaria.

10.5. Limitaciones.

10.5.1. Los premios no podrán ser canjeables por dinero.

10.5.2. Los consistentes en bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

10.5.3. En el caso que los premios consistiesen en viajes, habrán de especificarse los servicios que se incluyen en los mismos. Asimismo, si se trata de vehículos, habrá de determinarse quién asume el pago de los impuestos que correspondan.

11. Tómbolas.

11.1. Denominación: Tómbolas.

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

11.2. Modalidades.

11.2.1. Benéficas. Son aquellas organizadas por instituciones, ayuntamientos u otras corporaciones o entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

11.2.2. De interés social. Son las organizadas por las instituciones o corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destina a fines de interés social.

11.2.3. De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades, públicas o privadas, en las que el importe de los beneficios no se aplica a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

11.3. Reglas esenciales.

Las tómbolas tienen por objeto la obtención de un premio en especie, previamente determinado, por medio de la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, boletos o equivalente electrónico, u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

11.4. Elementos mínimos.

11.4.1. Las tómbolas tendrán como elementos básicos los billetes, boletos o equivalente electrónico 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.

11.4.2. Se utilizarán cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que en función de las distintas modalidades, se prevean por vía reglamentaria.

11.5. Limitaciones.

11.5.1. Los premios no podrán ser canjeables por dinero.

11.5.2. Los consistentes en bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

11.5.3. En el caso que los premios consistiesen en viajes, habrán de especificarse los servicios que se incluyen en los mismos. Asimismo, si se trata de vehículos, habrá de determinarse quién asume el pago de los impuestos que correspondan.

12. Concursos.

12.1. Denominación: Concursos.

El Concurso es una actividad de juego que, con el objeto de obtener un premio, se desarrolla por un medio de comunicación ya sea de televisión, radio, Internet u otro, siempre que sea accesorio a la actividad principal. La participación se realiza, bien directamente mediante un desembolso económico, o bien mediante llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional.

12.2. Reglas esenciales.

12.2.1. La actividad de juego se debe realizar siempre por el operador de un medio de comunicación, cualquiera que sea el canal que se utilice.

12.2.2. Debe ser siempre accesoria a la actividad principal que desarrolla el operador del medio de comunicación.

12.2.3. El importe de la participación en los concursos será el establecido por el organizador que facilite la participación en el concurso, debiendo este y el operador del medio de comunicación informar al público del precio total de la participación.

12.2.4. El organizador queda obligado al pago de los premios desde la finalización del juego, procediendo al mismo en los términos y condiciones fijados en cada concurso.

12.3. Elementos mínimos.

12.3.1. La participación en los concursos podrá realizarse empleando cualquier mecanismo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación como televisión, Internet, telefonía fija y móvil, o comunicación interactiva.

12.3.2. Se utilizarán cualesquiera otros elementos que se prevean en vía reglamentaria.

12.4. Limitaciones.

12.4.1. La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por los organizadores previamente autorizados, determinándose en la autorización los premios a otorgar, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

12.4.2. El precio de la participación que se establezca será el importe total que pagará el participante.

12.4.3. El pago del premio, en ningún caso, supondrá coste u obligación adicional para el participante premiado.

13. Juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y complementarios.

13.1. Denominación: Juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y complementarios.

Son aquellos juegos en los que, a cambio de un desembolso económico por el jugador participa voluntariamente, bien de forma activa, aplicando conocimientos, tácticas, estrategias, o la destreza o habilidad demostrada, o bien de forma pasiva, confiando en la intervención del azar, al objeto de obtener un premio en metálico, en especie, un servicio y, en su caso, un entretenimiento y diversión.

13.2. Reglas esenciales.

13.2.1. La actividad de juego se regirá por las reglas particulares de cada uno de los juegos que determine su organizador depositadas ante notario u órgano público competente en materia de juego.

13.2.2. Los organizadores de los juegos deberán proporcionar información completa y actualizada a los participantes sobre los mismos, evitando las similitudes con cualquier otro juego, o que induzcan a la confusión del participante respecto de la naturaleza del juego.

13.2.3. La participación se efectuará por el medio o medios establecidos por el organizador en sus reglas particulares del juego.

13.2.4. El organizador efectuará el pago de los premios de conformidad con lo establecido en las reglas particulares del juego y, en su defecto, por el mismo medio empleado para el pago de la participación.

13.3. Elementos mínimos.

13.3.1. Si se desarrollan por medios presenciales, el organizador del juego se servirá de dispositivos como paneles, pantallas, carteles, u otros medios similares, que resulten necesarios para garantizar la adecuada comprensión por los jugadores de las reglas que los rigen y de las fases en que se encuentren a lo largo de su desarrollo.

13.3.2. Si se utilizan medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos las reglas se explicarán a través del dispositivo o terminal que se use para participar, y, si se utilizase Internet, se explicarán en el sitio Web de forma permanente; en todo caso deberán ser accesibles a los participantes de forma permanente, fácil y gratuita.

13.3.3. Se utilizarán cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que en función de las distintas modalidades, se prevean en vía reglamentaria

13.4. Limitaciones.

13.4.1. La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por los organizadores previamente autorizados, determinándose en la autorización los premios a otorgar, dentro de los términos previstos en las reglas de cada juego.

13.4.2. El pago del premio en ningún caso supondrá coste u obligación adicional para el participante premiado.

14. Combinaciones aleatorias.

14.1. Denominación: Combinaciones aleatorias.

Las Combinaciones aleatorias son una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea entre sus clientes un premio en metálico, en especie o unos servicios, con fines publicitarios o de promoción, teniendo como única contraprestación el consumo del producto o servicio, sin sobreprecio ni tarifación adicional alguna.

14.2 Modalidades.

14.2.1. De tracto único. Cuando el sorteo se celebra en una fecha única.

14.2.2. De tracto sucesivo. Cuando el sorteo se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

14.3. Reglas esenciales.

Las combinaciones aleatorias tienen por objeto la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

14.4. Elementos mínimos.

14.4.1. Tendrán como elemento básico la papeleta, el billete, impreso o equivalente electrónico 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.

14.4.2. Se utilizarán cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que en función de las distintas modalidades, se prevean por vía reglamentaria.

14.5. Limitaciones.

Los premios deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.
