RESOLUCIÓN DE 1 DE JUNIO DE 2011, DE LA CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA, JUSTICIA E IGUALDAD, POR LA QUE SE ESTABLECEN LAS REGLAS ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO DEL RETO.

BOPA núm. 136, de 14 de junio de 2011

Primero.–El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias, aprobado por Ley Orgánica 7/1981, atribuye a la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En el ejercicio de dichas competencias, la Comunidad Autónoma aprobó en su día la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Dicha Ley ha sido objeto de su tercera modificación por la Ley 7/2010, de 29 de octubre, que introduce una nueva formulación en el artículo 5.2 de la misma, relativo a la ordenación de la actividad de juego y apuestas, en los siguientes términos:

En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Segundo.–El Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias, regula en el capítulo IV de su título II la denominación, definición y elementos materiales y personales del juego del reto, si bien no contempla las reglas que regirán su práctica.

Fundamentos jurídicos

Primero.–En virtud del Decreto 34/2008, de 26 de noviembre, de reestructuración de las Consejerías que integran la Administración de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, y del Decreto 120/2008, de 27 de noviembre, de estructura orgánica básica de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, corresponde a dicha Consejería el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas el Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la autorización de apuestas, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como la organización de loterías.

Segundo.–El artículo 5.2 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, establece lo siguiente: En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

Tercero.–Dado que la regulación de la denominación, definición, elementos personales y materiales del juego del reto se halla establecida en el Catálogo de Juegos y Apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo del mismo en virtud de resolución de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad.

Vistos los antecedentes concurrentes y los fundamentos de derecho de aplicación, y en su virtud,

RESUELVO

Primero.–Establecer las reglas esenciales para el desarrollo del juego del reto, que se recogen como anexo a la presente resolución.

Segundo.–Ordenar la publicación de la presente resolución en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Tercero.–Quedan derogadas a la entrada en vigor de la presente resolución cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en la misma.

Cuarto.–La presente resolución entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

Oviedo, 1 de junio de 2011.–La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.ª José Ramos Rubiera.–

Anexo

REGLAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DEL RETO

1) En el juego del reto podrán participar un máximo de nueve personas jugadoras.

2) Antes de cada pase la persona jugadora debe hacer su apuesta (inicial) Para ganar la apuesta inicial el valor de la carta de la persona jugadora debe ser mayor que la del crupier. Se pagará esta apuesta a la par (uno a uno).

3) Si la carta de la persona jugadora es del mismo valor que la carta del crupier, la persona jugadora tiene la posibilidad de "retar" a la casa. La persona jugadora deberá poner una segunda apuesta igual que su apuesta inicial (la persona jugadora pierde el primer enfrentamiento) para usar esta opción; entonces el o la crupier quema tres cartas y reparte una carta a la persona o personas jugadoras aún en juego y otra a sí mismo. Si la carta de la persona jugadora es de mayor valor que la del crupier, la persona jugadora gana y el crupier paga la segunda apuesta uno a uno. Si la segunda carta de la persona jugadora resulta del mismo valor que la del crupier, entonces la persona jugadora gana y el crupier paga la segunda apuesta 2 a 1. En ambos casos la persona jugadora recupera la apuesta inicial. Si la segunda carta de la persona jugadora es de menor valor que la del crupier, entonces la persona jugadora pierde su apuesta inicial y su segunda apuesta.

4) Si la persona jugadora elige no "retar" a la casa pierde la mitad de su apuesta inicial.

5) Además de la apuesta inicial y antes de que se repartan las cartas, la persona jugadora puede jugar el "Tie" o empate. Para ganar esta apuesta la carta de la persona jugadora y la del crupier deben ser del mismo valor. Se paga 10 a 1.

6) Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de juego podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda fluctuación que tenga autorizada.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.
El Director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando los cinco últimos pases y tras finalizar éstos completar el anticipo correspondiente y comenzar con los nuevos límites.

En todo caso, el casino 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 debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.

7) Reglas comunes.

a) Se reparten todas las cartas exceptuando las de quemar, a cara descubierta.

b) Las apuestas de "reto" sólo están permitidas para la persona jugadora que empate.

c) La apuesta de "reto" debe igualar a la apuesta inicial.

d) Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.