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 DE LA RULETA FRANCESA Y DE LA RULETA AMERICANA.

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 I de su título II la denominación, definición y elementos materiales y personales del juego de la ruleta francesa, mientras que en el capítulo II del título II regula todos los aspectos mencionados para la ruleta americana, 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 de la ruleta francesa y de la ruleta americana se halla establecida en el Catálogo de juegos y apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo de los mismos 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 de la ruleta francesa y de la ruleta americana, 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 DE LA RULETA FRANCESA Y DE LA RULETA AMERICANA

Ruleta francesa

1) Combinaciones posibles:

Los jugadores y las jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Jugadas o suertes múltiples.

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

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

3.º Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. También son filas o transversales las denominadas "del cero", la apuesta en la intersección al cero-uno-dos y al cero-dos-tres. Caso de salir uno de los tres números, el jugador o jugadora obtiene once veces la cantidad apostada.

4.º Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. También es una apuesta a cuadro la denominada "cuatro primeros", sobre la intersección cero-uno-dos-tres. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

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

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

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

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

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

En todos los casos, el jugador o jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Jugadas o suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2) Máximos y mínimos de las apuestas:

a) Normas generales sobre tales límites. El mínimo de las apuestas en la ruleta viene

determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.
El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

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

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

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

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

2.º 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.

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

a) El o la crupier que se encargue de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, los jugadores y jugadoras pueden realizar sus apuestas, hasta el momento en que el o la crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie no va más. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el o la crupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta o rastrillo el citado número, para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los o las crupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: las columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadros y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los o las crupieres quienes pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe o la jefa de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta “tirada nula”, recibir la bola y entregarla al o la crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

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

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

Ruleta americana con un solo cero

Se rige por las mismas reglas que la anterior, con las siguientes peculiaridades:

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

2) Máximos y mínimos de las apuestas: el jugador o jugadora, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, podrá fijar el valor que desee dar a cada una de ellas dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no hiciese uso de esta facultad cada una de sus fichas representará el mínimo de la postura de la mesa.

a) El mínimo de la apuesta estará determinado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. No obstante, en el caso de las suertes sencillas, el mínimo podrá ser autorizado hasta

cinco veces el mínimo determinado sobre un número entero.

b) El máximo viene fijado:

1.º Respecto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la postura mínima.

2.º Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima, en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces, en la fila o transversal, 30, 60 ó 90 veces, en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces, en la seisena, 60, 120 ó 180 veces, en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces el mínimo por postura.

3) Desarrollo del juego:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que aparece a continuación:

Ver imagen de la disposición

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

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

d) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo, pero si un jugador o jugadora tiene varias combinaciones ganadoras se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado propias del jugador o jugadora que gane o con fichas y placas de valor o ambas.

Ruleta americana doble cero

Se rige por las mismas reglas que la ruleta americana con un solo cero, con las siguientes especialidades:

1) Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3 que comprende cinco números, denominado “cuadro especial”, y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.

2) Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores o jugadoras que no alcancen la parte superior del paño, y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta.