# DECRETO 202/2010, DE 29 DE OCTUBRE, POR EL QUE SE APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA.

*DOE núm. 212, de 4 de noviembre de 2010*

Mediante este decreto se establece un nuevo Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que viene a sustituir a su inmediato precedente constituido por el Decreto 130/2007, de 22 de mayo.

En esta disposición se recogen y enumeran, además de las modalidades de juegos y apuestas que ya se encontraban contempladas en el Catálogo anterior, otras nuevas que se están estableciendo en el mercado del ocio del juego a través de la innovación tecnológica.

Este decreto se establece en consonancia con las reformas de la normativa autonómica comparada, y se ha optado por dictar una nueva disposición normativa, derogando el Decreto 130/2007, de 22 de mayo, para integrar todos los juegos autorizados en el ámbito de nuestra Comunidad Autónoma, incluidos aquellos que actualmente no se practican, evitando así la dispersión normativa. No obstante, se sigue supeditando la autorización de la organización, gestión, explotación o práctica de todos aquellos juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, a la aprobación del desarrollo normativo correspondiente.

La competencia para dictar este decreto se encuentra reconocida en el artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, que atribuye al Consejo de Gobierno la facultad de aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Extremadura, especificando las diferentes denominaciones y modalidades posibles de cada juego, así como los elementos para practicarlos. Dispone también este precepto que las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos y apuestas incluidas en el catálogo se regularán mediante orden.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Administración Pública y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 29 de octubre de 2010,

D I S P O N G O :

Artículo 1. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura que se inserta como Anexo de este decreto.

Artículo 2. Autorización de los juegos y apuestas.

1. No podrá autorizarse la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que no se encuentren incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura o amparados por el Estado, considerándose como prohibidos a todos los efectos, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.2 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Igualmente, tendrán la consideración de prohibidos aquellos juegos que, estando reflejados en el Catálogo, se realicen sin la correspondiente autorización, incluidos los realizados por redes electrónicas y telemáticas, o incumpliendo los requisitos exigidos de forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las respectivas autorizaciones.

2. No podrá autorizarse la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que estando incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura, carezcan de regulación reglamentaria específica.

Artículo 3. Material de juegos y apuestas.

1. El material utilizado para la práctica y explotación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, sólo podrá ser fabricado, importado o comercializado, previa su homologación por los órganos competentes en materia de juego de la Administración de la Junta de Extremadura, por empresas inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. El material destinado a la práctica de los juegos y apuestas que no cumpla las condiciones previstas en el apartado anterior, se reputará a todos los efectos como material clandestino, de conformidad con lo establecido en el artículo 5.2 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

3. Las empresas autorizadas para comercializar material destinado a la práctica de los juegos y apuestas, sólo podrán hacerlo con empresas de juego debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura para explotar o gestionar aquéllos,

de conformidad con el carácter de material de comercio restringido establecido en el artículo 5.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Disposición transitoria única. Régimen transitorio.

Mientras no entren en vigor las correspondientes normas por las que haya de regirse la práctica de las distintas modalidades de los juegos y apuestas exclusivos de los casinos de juego, que se aprobarán mediante orden del Consejero competente en materia de juego, serán de aplicación las reglas contenidas en el "Anexo catálogo de juegos" del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas, sin perjuicio de lo establecido en la disposición transitoria, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan a lo previsto en este decreto y, específicamente, las siguientes:

a) El Decreto 130/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

b) El Anexo catálogo de juegos del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Disposición final primera. Modificación del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Se modifica el artículo 3 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que quedará redactado del siguiente modo:

«Artículo 3. Juegos de casinos.

1. Se considerarán juegos exclusivos de casinos los siguientes:

1. Juegos de Contrapartida presenciales en sala:

1.1. Ruleta francesa.
1.2. Ruleta americana.
1.2.A) Con un solo cero.
1.2.B) Con dos ceros.
1.3. Bola o "Boule".
1.4. Ruleta de la fortuna.
1.5. Dados o "Craps".
1.6. Banca francesa o dados portugueses.
1.7. Treinta y Cuarenta.
1.8. Monte o Banca.
1.9. Reto.
1.10. Veintiuno o "Black jack".
1.11. Punto y Banca.
1.11.A) Mini punto y banca.
1.11.B) Midi punto y banca.
1.12. Póquer sin descarte.
1.13. Póquer con descarte.
1.14. Póquer Trijóker.
1.15. Pai gow poker.
1.16. Tripóquer.
1.17. Texas Hold'em bonus poker.
1.18. Póquer a cuatro cartas.

2. Juegos de Círculo presenciales en sala:

2.1. Bacarrá.
2.1.A) Ferrocarril o chemin de fer.
2.1.B) Bacarrá a dos paños.
2.2. Póquer en círculo.
2.2.A) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
2.2.B) Póquer descubierto Seven stud poker.
2.2.C) Póquer descubierto Five stud poker.
2.2.D) Póquer descubierto Omaha.
2.2.E) Póquer descubierto Texas Hold'em.
2.2.F) Póquer descubierto Póquer sintético.

3. Juegos virtuales de casinos desarrollados por medios telemáticos.

2. Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos a que se refiere el apartado anterior serán aprobadas mediante orden del Consejero competente en materia de juego, de conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura».

Disposición final segunda. Desarrollo y ejecución.

Se habilita al Consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en este decreto y, en particular, para que mediante Orden apruebe las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo que se inserta como Anexo, de conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

A N E X O

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

1. Juegos exclusivos de casinos:

1.1. Juegos de Contrapartida.
1.1.1 Ruleta francesa.
1.1.2. Ruleta americana.
1.1.2.A) Con un solo cero.
1.1.2.B) Con dos ceros.
1.1.3. Bola o "Boule".
1.1.4. Ruleta de la fortuna.
1.1.5. Dados o "Craps".
1.1.6. Banca francesa o dados portugueses.
1.1.7. Treinta y Cuarenta.
1.1.8. Monte o Banca.
1.1.9. Reto.
1.1.10. Veintiuno o "Black jack".
1.1.11. Punto y Banca.
1.1.11.A) Mini punto y banca.
1.1.11.B) Midi punto y banca.
1.1.12. Póquer sin descarte.
1.1.13. Póquer con descarte.
1.1.14. Póquer Trijóker.
1.1.15. Pai gow poker.
1.1.16. Tripóquer.
1.1.17. Texas Hold'em bonus poker.
1.1.18. Póquer a cuatro cartas.
1.2. Juegos de Círculo.
1.2.1. Bacarrá.
1.2.1.A) Ferrocarril o chemin de fer.
1.2.1.B) Bacarrá a dos paños.
1.2.2. Póquer en círculo.
1.2.2.A) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
1.2.2.B) Póquer descubierto Seven stud poker.
1.2.2.C) Póquer descubierto Five stud poker.
1.2.2.D) Póquer descubierto Omaha.
1.2.2.E) Póquer descubierto Texas Hold'em.
1.2.2.F) Póquer descubierto Póquer sintético.
1.3. Juegos virtuales de casinos desarrollados por medios telemáticos.

2. Juegos de bingo:

2.1. Bingo presencial en sala en las diferentes modalidades de juego.

2.2. Bingo virtual realizado por medios telemáticos

*[epígrafe modificado por el artículo 2.UNO del Decreto 113/2012]*

3. Máquinas recreativas y de azar.

3.1. Máquinas de tipo C o de azar.
3.1.1. Máquinas de tipo C individuales.
3.1.2. Máquinas de tipo C multipuesto.
3.1.3. Máquinas de tipo C interconectadas.
3.1.4. Máquinas de tipo C virtuales desarrolladas por medios telemáticos.
3.2. Máquinas de tipo B o recreativas con premio en metálico.
3.2.1. Máquinas de tipo B1 o recreativas con premio.
3.2.1.A) Máquinas de tipo B1 individuales.
3.2.1.B) Máquinas de tipo B1 de dos jugadores.
3.2.2. Máquinas de tipo B2 interconectadas.
3.2.3. Máquinas de tipo B2 o especiales para salones de juego.
3.2.3.A) Máquinas de tipo B2 individuales.
3.2.3.B) Máquinas de tipo B2 interconectadas.
3.2.3.C) Máquinas de tipo B2 multipuesto.
3.2.4. Máquinas de tipo B3.
3.2.4.A. Máquinas de tipo B3 ordinarias.
3.2.4.B. Máquinas de tipo B3 interconectadas.
3.2.4.C. Máquinas de tipo B3 multipuesto.
3.3. Máquinas de tipo B o recreativas con premio en metálico virtuales desarrolladas por medios telemáticos.
3.4. Máquinas de tipo A1 o recreativas con premio en especie.

4. Loterías y sorteos:

4.1. Lotería de contrapartida con sorteo diferido.
4.1.1. Lotería de contrapartida ordinaria.
4.1.2. Lotería de contrapartida realizada por medios telemáticos.
4.2. Lotería mutual con sorteo diferido.
4.2.1. Lotería mutual ordinaria.
4.2.2. Lotería mutual realizada por medios telemáticos.
4.3. Lotería presorteada.
4.3.1. Lotería presorteada ordinaria.
4.3.2. Lotería presorteada realizada por medios telemáticos.
4.4. Rifas.
4.4.1. Rifas ordinarias.
4.4.2. Rifas realizadas por medios telemáticos.
4.5. Tómbolas.
4.5.1. Tómbolas ordinarias.
4.5.2. Tómbolas realizadas por medios telemáticos.
4.6. Combinaciones aleatorias promocionales.
4.6.1. Combinaciones aleatorias ordinarias.
4.6.2. Combinaciones aleatorias realizadas por medios telemáticos.

5. Apuestas sobre pronósticos.

5.1. Apuestas y quinielas sobre carreras de galgos.
5.1.1. Apuestas y quinielas internas sobre carreras de galgos.
5.1.2. Apuestas y quinielas externas sobre carreras de galgos realizadas por medios telemáticos.

5.2. Apuestas y quinielas sobre eventos deportivos.
5.2.1. Apuestas y quinielas ordinarias sobre eventos deportivos.
5.2.2. Apuestas y quinielas telemáticas sobre eventos deportivos.
5.3. Apuestas y quinielas sobre otros eventos no reglamentados.