DECRETO 32/2004, DE 19 DE FEBRERO, POR EL QUE SE APRUEBA EL CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

BOCM núm. 45, de 23 de febrero de 2004

PREÁMBULO.

La Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece un marco de referencia que con vocación de permanencia regula los principios y aspectos básicos del juego en nuestro territorio, atribuyendo su artículo 3 al Catálogo de Juegos y Apuestas una doble función: El de inventario de todos los juegos practicables, con la consecuencia fundamental de que los no incluidos en él, tienen el carácter de prohibidos; y el de instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar.

El apartado 2 del artículo 3 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece que en el Catálogo de Juegos y Apuestas se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas: Las Loterías; los Boletos; los Juegos exclusivos de los Casinos de Juego; los Juegos Colectivos de Dinero y Azar; los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego; las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; las Apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

El carácter dinámico, y por tanto cambiante, de un sector como el del juego, hace que se opte en este momento por un desarrollo parcial de la Ley, en el sentido de incluir en el Catálogo de Juegos y Apuestas sólo aquellos juegos que tengan una configuración definitiva, en cuanto a su concepto, reglas básicas, modalidades y límites. Los demás juegos ahora no recogidos se irán incorporando al contenido del mismo, a medida que sea efectiva su implantación.

Se dota así al Catálogo de la flexibilidad necesaria que permita atender las sucesivas demandas de índole económica y comercial que se formulen por los Agentes Sociales más representativos del sector, que determinarán la futura incorporación a su texto de nuevos juegos así como de aquellos juegos previstos por la Ley, y que ahora carecen de virtualidad para configurarlos con la precisión que se requiere.

Precisamente la indefinición de estos juegos no puede privar a la Comunidad de Madrid del instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite o azar, en que consiste el Catálogo de Juegos y Apuestas, pues de otra manera se tendría que esperar al desarrollo pleno de los mismos para sentar las bases de la política de juego en nuestra Comunidad.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Hacienda, oído el Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid, y de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 19 de febrero de 2004, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid que se inserta a continuación.

Disposición transitoria única.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto mantendrán su vigencia en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, en lo que no contravenga a este Decreto, los Reglamentos Técnicos específicos de los juegos incluidos en el presente Catálogo, y en especial, los apartados 1 al 9 , relativos a los Juegos exclusivos de Casinos de Juego, de la Orden de 9 de octubre de 1979, del Ministerio del Interior, hasta la aprobación del correspondiente Reglamento Técnico propio de la Comunidad de Madrid; todo ello sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición Transitoria Segunda de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Disposición final única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

Catálogo parcial de juegos y apuestas de la Comunidad de Madrid

TÍTULO I.
Del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid

Artículo 1. Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid

El Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid es el instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid, y comprende los siguientes juegos y apuestas:

a) Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

b) Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

c) Los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas Recreativas y de Juego.

d) Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

e) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter previamente determinados, incluidas las apuestas hípicas.

[letra modificada por la disposición final 1.1 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

TÍTULO II.
De los juegos exclusivos de Casinos de Juego

CAPÍTULO I.
Concepto, reglas básicas, modalidades y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego

Artículo 2. Concepto de Juegos exclusivos de Casinos de Juego

1. Son aquellos Juegos que sólo pueden practicarse en aquellos establecimientos autorizados como Casinos de Juego.

2. Tienen el carácter de Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Black-Jack o Veintiuno.

d) «Boule» o Bola.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Dados o Craps.

g) Punto y Banca.

h) «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

i) «Baccará a Dos Paños».

j) Póquer de Contrapartida:

-Póquer sin descarte.

-Póquer «Trijoker».

k) Póquer de Círculo:

-Póquer Cubierto de cinco cartas con descarte.

-Póquer Descubierto:

-«Seven Stud Poker».

-«Omaha».

-«Hold'em».

-«Five Stud Poker».

-Póquer Sintético.

l) El juego desarrollado a través de Máquinas de Azar o tipo C.

Artículo 3. Reglas básicas, modalidades de juego y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego

1. Las reglas básicas, modalidades y límites son los que se establecen para cada juego exclusivo de Casinos de Juegos en los artículos siguientes del presente Título.

2. Las reglas básicas, modalidades y límites del juego desarrollado a través de máquinas de azar o tipo C son las que para este tipo de máquinas recogen los artículos 48 y 49 de este Catálogo.

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los Casinos de Juego, encargado de la recepción e identificación de jugadores.

CAPÍTULO II.
Ruleta Francesa

Artículo 4. Concepto de Ruleta Francesa

La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el casino de juego y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

[artículo modificado por la disposición final 1.1 del Decreto 58/2006, de 6 de julio]

Artículo 5. Reglas básicas de la Ruleta Francesa

1. Clases de jugadas. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Jugadas o suertes múltiples.

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

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

c) 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. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que apostó.

d) 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. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) 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.

h) Doble columna o Columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble docena o Docena a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

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

B) Jugadas o Suertes sencillas.

a) Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre «par» o «impar» (números pares o impares); sobre «rojo» o «negro» (números rojos o negros); o sobre «falta» (números que van del 1 al 18) o sobre «pasa» (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

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

b) Supuesto de salida del cero. Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: Una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión» y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a 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 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.

Artículo 6. Modalidades de la Ruleta Francesa

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Artículo 7. Límites de la Ruleta Francesa

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

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

[letra modificada por la disposición final 1.2 del Decreto 58/2006, de 6 de julio]

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

[letra modificada por la disposición final 1.2 del Decreto 58/2006, de 6 de julio]

4. Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) 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.

b) 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.

CAPÍTULO III.
Ruleta Americana

Artículo 8. Concepto de Ruleta Americana

1. El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa.

2. Las diferencias con la ruleta francesa son:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

3. En lo no previsto por las normas reguladoras de la ruleta americana se aplicarán las referidas a la ruleta francesa.

Artículo 9. Reglas básicas de la Ruleta Americana

1. 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 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 ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

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

Artículo 10. Límites de la Ruleta Americana

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión el juego.

3. El máximo viene fijado:

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

[letra modificada por la disposición final 1.3 del Decreto 58/2006, de 6 de julio]

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

[letra modificada por la disposición final 1.3 del Decreto 58/2006, de 6 de julio]

4. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada

una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

CAPÍTULO IV.
Black-Jack o Veintiuno

Artículo 11. Concepto de Black-Jack o Veintiuno

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 12. Reglas básicas y modalidades de Juego de Black-Jack o Veintiuno

a) Juego simple o Black-Jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el «croupier» distribuirá una carta a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otra carta. Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean cartas adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos cartas se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

Artículo 13. Límites de Black-Jack o Veintiuno

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

3. El límite máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

CAPÍTULO V.
«Boule» o Bola

Artículo 14. Concepto de «Boule» o Bola

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

Artículo 15. Modalidades y reglas básicas de «Boule» o Bola

1. Se distinguen dos modalidades dentro del juego de Bola o «Boule» según las apuestas que se pueden realizar:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

2. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

Artículo 16. Límites de «Boule» o Bola

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

3. El límite máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

4. Este límite máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

CAPÍTULO VI.
Treinta y Cuarenta

Artículo 17. Concepto de Treinta y Cuarenta

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

Artículo 18. Reglas básicas y modalidades de Juego de Treinta y Cuarenta

1. Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

2. Los jugadores no pueden hacer uso más que de las modalidades siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

3. Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

Artículo 19. Límites de Treinta y Cuarenta

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El límite máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

CAPÍTULO VII.
Dados o Craps

Artículo 20. Concepto de Dados o Craps

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 21. Modalidades y reglas básicas de Dados o Craps

1. Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes modalidades de suertes: Sencillas, múltiples, asociadas, y las «place bets».

2. Las reglas de juego aplicables a cada modalidad son:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

a) Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

f) Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) Horn. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

a) La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

b) La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

c) La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

d) La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D) Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo.

La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

Artículo 22. Límites de Dados o Craps

1. Existen límites referidos a las apuestas que pueden realizar los jugadores, cuyas cuantías máxima y mínima se determinarán por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización del Casino de Juego.

2. Según las modalidades que admite el juego los límites máximos y mínimos son:

a) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

b) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

c) En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

d) En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

e) En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10, o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

f) En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

CAPÍTULO VIII.
Punto y Banca

Artículo 23. Concepto de Punto y Banca

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al Casino de Juego el ejercicio de la banca.

Artículo 24. Reglas básicas de Punto y Banca

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

2. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

3. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

-Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

-Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta P: Significa plantarse

Artículo 25. Límites de Punto y Banca

1. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al límite mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

CAPÍTULO IX.
«Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

Artículo 26. Concepto de «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

El «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril», 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 hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

Artículo 27. Reglas básicas del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

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. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

-Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

-Cuando tiene 5, puede optar.

-Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de

las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta. P: Significa plantarse. O: Significa que se puede optar.

Artículo 28. Límites del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

1. El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

2. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

3. El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

4. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

CAPÍTULO X.
«Baccará a dos Paños»

Artículo 29. Concepto de «Baccará a dos Paños»

El «Baccará a dos Paños» es un juego de cartas 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 hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Artículo 30. Modalidades del «Baccará a dos Paños»

1. El «Baccará a dos Paños» puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta.

2. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

Artículo 31. Reglas básicas del «Baccará a dos Paños»

1. Con carácter general son aplicables las reglas referidas al «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

2. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banca.

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el Capítulo IX, Título II , del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Artículo 32. Límites del «Baccará a dos Paños»

1. El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

2. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

3. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

4. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

5. El «Baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

6. Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

CAPÍTULO XI.
El juego del Póquer

Artículo 33. Concepto de Póquer

El juego del Póquer es un juego de cartas exclusivo de Casinos de Juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

Artículo 34. Modalidades de Póquer

Son modalidades del juego del Póquer:

a) El póquer de contrapartida, que a su vez incluye las variantes:

-Póquer Sin Descarte.

-Póquer «Trijoker».

b) El póquer de círculo, que incluye las siguientes variantes:

-Póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte.

-Póquer descubierto, que a su vez puede ser:

«Seven Stud Poker».

«Omaha».

«Hold'em».

«Five Stud Poker».

«Póquer sintético».

Artículo 35. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante Sin Descarte

1. El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir las siguientes combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol]. Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: cuatro Reyes (K) y un 7]. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: Tres 7 y dos 8). Se paga siete veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo [ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama (Q) de trébol]. Se paga cinco veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)]. Se paga cuatro veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja [ejemplo: Tres Damas (Q), un 7 y un 2].

Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior [ejemplo: Dos Reyes (K), dos 7 y un As]. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes [ejemplo: Dos Damas (Q), un 6, un 9 y un As]. Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el «croupier» tengan un As y un Rey (K), se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y gana la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del «croupier», la pierde si es inferior y la conserva, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

3. Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para cartas mayores.

d) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes, según lo descrito para cartas mayores.

[apartado modificado en cuanto que altera el orden de las reglas c) y d) por disposición final 1.4 de Decreto 58/2006, de 6 de julio]

4. Límites máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que se autorice por el

órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

5. La apuesta máxima se entiende que es por casilla, es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

6. La banda de fluctuación para la apuesta inicial debe tener como límite máximo el de 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 36. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante de póquer «Trijoker»

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de Juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J). Se paga una vez la apuesta.

2. Límites. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas autorizadas.

Artículo 37. Reglas básicas y límites comunes del Póquer de Círculo

1. El Póquer de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, que ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue o bien como la de máximo valor detrás del Rey:

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10].

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: Cuatro Reyes (K) y un 6].

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: Tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo [ejemplo: 5, 7, 10, Dama (Q) y As de tréboles]. En las variantes de póquer que se jueguen con menos

de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)].

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor [ejemplo: Dos 6, dos Jotas (J) y un As].

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: Dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)].

b) Cuando dos o más jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores, que exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino de Juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1. «Split limit»: El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2. Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3. Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director del Casino de Juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

Artículo 38. Reglas básicas específicas del póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote.

Artículo 39. Reglas básicas y límites específicos del póquer descubierto «Seven Stud Póquer»

1. El «Seven Stud Poker» es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación

de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el «croupier», teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

-Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

-Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

Artículo 40. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Omaha»

Es una variante del «Seven Stud Poker», cuyo 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.

Artículo 41. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Hold'em»

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el «croupier» las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

Artículo 42. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Five Stud Poker»

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. El «croupier» da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

3. Al finalizar cada intervalo de apuestas el «croupier» da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

Artículo 43. Reglas básicas específicas del póquer descubierto sintético

1. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo 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 alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores. El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

TÍTULO III.
De los Juegos Colectivos de Dinero y Azar

Artículo 44. Concepto de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar

Se denominan Juegos Colectivos de Dinero y Azar aquellos en los que los jugadores presentes, en uno o varios establecimientos debidamente autorizados según la modalidad de juego de que se trate, ponen en común una cantidad de dinero, en concepto de precio de la jugada, que deberá ser única y diferenciada de todas las restantes en una misma partida. Un porcentaje de la cantidad jugada en cada partida será entregado a aquel o aquellos a quienes corresponda, en función de la coincidencia de su jugada con un evento predefinido de acuerdo con las reglas del juego cuya ocurrencia se determina por puro azar.

Artículo 45. Modalidades y reglas básicas de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar

1. Son modalidades de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar:

a) El juego del bingo.

b) El juego del bingo interconectado.

c) El juego del bingo simultáneo.

d) El juego del bingo electrónico

[letra añadida por el artículo tercero uno del Decreto 22/2011, de 28 de abril]

2. El bingo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por los jugadores presentes en un mismo establecimiento, teniendo éstos como unidad de juego cartones, que tendrán la consideración de efectos estancados, integrados por quince números distintos entre sí, consignándose cinco de ellos en cada una de las tres filas de las que se compone el cartón, y en el que resultarán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran un cartón.

c) Prima: Corresponderá prima cuando se forme el bingo en la partida inmediatamente posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cantidad prevista reglamentariamente, formada por la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

3. El bingo interconectado consiste en la obtención de premios adicionales por el jugador o jugadores que resulten premiados con los premios de línea y bingo en la modalidad del juego del bingo, que se desarrolle en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar adheridos a una Red de Distribución. Las combinaciones premiadas son las siguientes:

a) Premio de Línea Interconectada: Se entenderá formada línea interconectada cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, por debajo de un determinado número de extracciones establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

b) Premio de Bingo Interconectado: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad, por debajo de un determinado número de extracciones establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

4. El bingo simultáneo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada simultáneamente sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por jugadores presentes en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y de azar adheridos a una Red de Distribución, teniendo éstos como unidad de juego cartones que tendrán la consideración de efectos estancados y estarán integrados por quince números distintos entre sí, en el que serán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad.

b) Bingo de Sala: Corresponderá este premio al cartón o cartones que, en cada uno de los establecimientos participantes en la partida, contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, resulten extraídos en su totalidad.

c) Super Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que hayan obtenido el premio de pleno antes de que se haya producido un número de extracciones establecido previamente por la Red de Distribución, y siempre que se haya acumulado la cuantía fijada previamente por la citada Red. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas de bingo simultáneo.

5 El bingo electrónico es un juego colectivo de dinero y azar en el que los jugadores presentes en un establecimiento debidamente autorizado que adquieren un billete o cartón electrónico integrado por números o representaciones gráficas participan conjunta y simultáneamente en una partida mediante un terminal o soporte electrónico de juego y en el que resultarán ganadores aquellos que formen las combinaciones previamente establecidas.

Se considerará bingo electrónico interconectado el juego del bingo electrónico que se desarrolle en establecimientos interconectados al efecto y adheridos a una Red de Distribución.

Las combinaciones que completen determinada disposición de los números o representaciones

gráficas utilizadas en el juego previamente establecida serán consideradas ganadoras.

El porcentaje destinado a premios en el conjunto de las partidas celebradas en cada trimestre natural por una misma empresa autorizada no será inferior al 80 por 100 de las cantidades jugadas, debiendo destinarse en cada partida al menos el 40 por 100 de lo jugado en ella.

[apartado añadido por el artículo tercero dos del Decreto 22/2011, de 28 de abril]

Artículo 46. Límites de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar

1. Sólo podrán desarrollarse los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en aquellos establecimientos autorizados para ello, y para la modalidad o modalidades que se especifiquen en la correspondiente autorización.

2. En ningún caso se podrá utilizar material de juego no homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. En las modalidades de bingo simultáneo, interconectado y electrónico interconectado existirá una conexión informática en línea entre el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego y de tributos y los sistemas de procesos de datos de la Red de Distribución.

[apartado modificado por el artículo tercero tres del Decreto 22/2011, de 28 de abril]

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los establecimientos autorizados para el desarrollo de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar encargado de la recepción e identificación de los jugadores.

TÍTULO IV.
Del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego

[Título modificado por la disposición final primera del Decreto 73/2009, de 30 de julio]

Artículo 47. Concepto de juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego

1. El juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego es aquel que se lleva a cabo mediante aparatos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, dependiendo del tipo de máquina, la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie.

2. No se consideran máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías a cambio de un precio, siempre que este se corresponda con el valor de mercado de los productos que se entreguen, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

b) Los aparatos o máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico, tales como futbolines, billares, dianas, tenis de mesa, boleras, juegos de baloncesto o similares, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, aunque su uso requiera el pago de un importe determinado. Se podrán incorporar componentes electrónicos siempre que sirvan de apoyo o sean complementarios a los aparatos.

c) Los aparatos o máquinas de uso infantil accionados previo pago del precio correspondiente que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, así como aquellos otros que, por su naturaleza o elementos, estén destinados al entretenimiento exclusivamente del público infantil, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

d) Las máquinas de mero pasatiempo o recreo que, disponiendo de juegos infantiles o deportivos, permiten obtener a la persona usuaria, dependiendo de su habilidad, además de un tiempo de uso o de juego, vales, fichas o elementos similares que sean canjeables por juguetes de un valor preestablecido y conocido por el usuario, siempre que el valor reflejado en los vales sea inferior al coste dinerario de las partidas necesarias para conseguirlos.

e) Las máquinas tocadiscos, videodiscos y similares accionadas previo pago del precio correspondiente.

f) Las máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos o sistemas que utilicen redes informáticas, telemáticas o cualquier otro medio de comunicación a distancia que, a cambio de un precio por su utilización, ofrecen al usuario juegos recreativos durante un tiempo de uso sin cruce de apuestas ni premios en metálico o en especie .

[artículo modificado por la disposición final 2.2 del Decreto 73/2009, de 30 de julio]

Artículo 48. Modalidades y reglas básicas del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas recreativas y de juego se clasifican en:

a) Máquinas recreativas o de tipo A.

b) Máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.

c) Máquinas de azar o de tipo C.

d) Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D.

2. Son máquinas recreativas o de tipo A aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que se pueda conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas recreativas con premio programado o de tipo B aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico. Se considerarán también como máquinas de tipo B aquellas máquinas especiales que concedan eventualmente premios en metálico en proporción a lo apostado por los jugadores y conforme con el programa de premios previamente establecido, en los términos que reglamentariamente se establezca.

Las máquinas de tipo B se clasifican en los siguientes subgrupos:

a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio programado.

b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio programado especiales para salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego.

c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo.

4. Son máquinas de azar o de tipo C aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Son máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D aquellas que ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en especie cuya consecución dependerá de su destreza o habilidad .

[artículo modificado por la disposición final 2.2 del Decreto 73/2009, de 30 de julio]

Artículo 49. Límites del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego

1. Sólo se podrá explotar el juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego e instalar éstas en locales o establecimientos autorizados cuando sus modelos hayan sido homologados e inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

2. La homologación verificará el precio máximo y duración de la partida, así como los porcentajes de premios fijados según el modelo de máquina de que se trate.

3. En ningún caso se podrá autorizar la instalación de máquinas de tipo C en establecimientos que no tengan la consideración legal de casinos de juego .

[artículo modificado por la disposición final 2.2 del Decreto 73/2009, de 30 de julio]

TÍTULO V.
De las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias

CAPÍTULO I.
De las Rifas y Tómbolas

Artículo 50. Concepto de Rifas y Tómbolas

1. Se entiende por Rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios premios en especie, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. Se entiende por Tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas cerrados que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener, que habrá de ser en todo caso en especie.

Artículo 51. Reglas básicas y modalidades de Rifas y Tómbolas

1. El objeto del juego es la obtención del premio en especie, previamente determinado, mediante la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

2. Las Rifas y Tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.-Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe

de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.-Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.-Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

CAPÍTULO II.
De las Combinaciones Aleatorias

Artículo 52. Concepto de las Combinaciones Aleatorias

La Combinación Aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

Artículo 53. Reglas básicas de las Combinaciones Aleatorias

1. El objeto del juego es la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

2. Los premios deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de la combinación aleatoria, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

CAPÍTULO III.
Disposiciones Comunes a Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias

Artículo 54. Límites de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias

1. En ningún caso las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias podrán coincidir o parecerse en cuanto a su denominación, medios técnicos, desarrollo o funcionamiento a cualquier otro juego incluido en el presente Catálogo y de los restantes juegos permitidos.

2. En las Rifas y Tómbolas los premios no podrán consistir en dinero en metálico o signo que lo represente, ni ser canjeables por éste.

TÍTULO VI.
De las Apuestas

[Título modificado por la disposición final primera del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

CAPÍTULO I .
De las apuestas en general

Artículo 55. Concepto de apuesta

Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 de noviembre LCM\2006\491.
Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

Artículo 56. Reglas básicas de las apuestas

Modificado por disp. final 1.1 de Decreto 106/2006, de 30 de noviembre LCM\2006\491.
1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

2. Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

3. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

4. Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicas para tal fin o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

5. En la formalización de las apuestas se podrá emplear la firma electrónica o, en su caso, otros medios de acreditación análogos de la identidad personal del usuario de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

6. El abono de premios de las apuestas acertadas se realizará conforme a las disposiciones que se establezcan reglamentariamente.

[artículo modificado por la disposición final primera del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

Artículo 57. Tipos de apuestas

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

a) Apuesta mutua es 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.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en las zonas habilitadas a tal fin.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los lugares debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid.

Artículo 58. Límites de las apuestas

1. La unidad mínima de apuesta es la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

CAPÍTULO II .
De las apuestas hípicas

Artículo 59 . Concepto de apuestas hípicas

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

[artículo añadido por la disposición final 1.1 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

Artículo 60 . Reglas básicas de las apuestas hípicas

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las que se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezca.

[artículo añadido por la disposición final 1.1 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

Artículo 61 . Modalidades de las apuestas hípicas

1. Según el lugar de realización pueden ser:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales

debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que este se ubique. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquel, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados en hipódromos o locales de apuestas autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

2. Según el objeto de las apuestas, cualquiera que sea su lugar de realización, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que se propongan por el solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Esta admite dos variantes: A ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1º El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2º El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y estos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

[artículo añadido por la disposición final 1.1 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

Artículo 62 . Límites de las apuestas hípicas

1. Constituye la "unidad mínima de apuesta" la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta y que habrá de ser autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Los mínimos podrán ser diferentes para cada tipo y/o modalidad de apuesta.

2. Asimismo, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar un máximo de apuesta, para los tipos y/o modalidades de apuestas que se establezcan.

3. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se

considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

4. Se podrán utilizar sistemas o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas, en los supuestos y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. En estos casos, la realización de la apuesta se acreditará por el medio o fórmula que, al igual que el resto de los elementos o material de juego, haya sido homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, previo informe del órgano competente en materia de tributación del juego.

[artículo añadido por la disposición final 1.1 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre]

TÍTULO VII De los juegos específicos desarrollados a distancia

Artículo 63

Concepto de juegos específicos desarrollados a distancia

1. Se entiende por juegos específicos desarrollados a distancia aquellos distintos de los regulados en los títulos anteriores de este Catálogo en los que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados y permitan eventualmente la obtención de un premio en metálico.

Estos juegos estarán basados en el azar, en la habilidad del jugador o en una combinación de ambos y se configurarán específicamente para su práctica a distancia por Internet u otros medios telemáticos.

2. El ámbito de desarrollo, celebración o comercialización de estos juegos no excederá del territorio de la Comunidad de Madrid.

Artículo 64

Reglas básicas

1. El objeto de los juegos es la obtención de determinadas combinaciones de representaciones gráficas previamente configuradas. Dichas combinaciones así como los premios asociados deberán ser aprobados por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. La participación de los usuarios en el juego exigirá su registro previo con aportación de los datos correspondientes de identificación personal y fiscal.

3. La participación del usuario será válida cuando este manifieste su aceptación y proceda al pago del importe correspondiente del juego.

4. El usuario tendrá derecho a la confirmación electrónica de su participación en el juego con expresión del importe jugado.

Artículo 65

Modalidades

Los juegos podrán ofrecer distintas representaciones gráficas para cada uno de ellos sin que puedan utilizar las imágenes, mensajes u objetos a que se refiere el artículo 6.3 de la Ley

6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 66

Límites

1. Los importes de las jugadas y sus límites cuantitativos serán aprobados para cada juego por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El usuario podrá establecer límites a su participación en el juego fijando importes inferiores a los límites máximos determinados por la empresa autorizada. Dicha limitación será válida en tanto el usuario no la revoque expresamente.

3. El pago de las operaciones de juego y el cobro de los premios se deberán realizar siempre a través de los medios legales aceptados por la empresa autorizada, sin que se admita la realización de transacciones en efectivo metálico.

4. El usuario podrá conocer en todo momento, de forma clara y expresa, el tiempo de juego empleado, el importe jugado, los premios obtenidos y el saldo disponible.

[título añadido por artículo tercero cuarto del Decreto 22/2011, de 28 de abril]