

Quinta.—Queda autorizada la Dirección General de Aduanas para dictar las normas complementarias para la aplicación de lo dispuesto en la presente Orden.

Sexta.—Queda derogada la norma cuarta («Tramitación de la desgravación por parte de la Administración») de la Orden de este Ministerio de 24 de octubre de 1970 («Boletín Oficial del Estado» de 5 de noviembre).

Lo que comunico a V. I. para su conocimiento y efectos oportunos.

Dios guarde a V. I. muchos años.
Madrid, 10 de junio de 1977.

CARRILES GALARRAGA

Ilmo. Sr. Director general de Aduanas.

MINISTERIO DE LA GOBERNACION

14179 ORDEN de 1 de junio de 1977 por la que se aprueba el Catálogo de Juegos.

Excelentísimos e ilustrísimos señores:

Creado por el artículo segundo del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, el Catálogo de Juegos, procede abordar de inmediato una regulación inicial del mismo, dado su carácter indispensable en orden a la posible práctica de los juegos de azar.

De acuerdo con las prescripciones del Real Decreto antes citado, el Catálogo se configura no solamente como un simple repertorio técnico, descriptivo de las reglas que condicionan la práctica de los juegos de azar, sino también como una auténtica puerta de acceso al juego reglamentado, como un instrumento definidor de los límites entre la licitud y la ilicitud, desde el momento en que sólo los juegos incluidos en el presente Catálogo son los que pueden legalmente practicarse, en la forma y previas las autorizaciones que los reglamentos señalan.

Desde el punto de vista técnico, el Catálogo no pretende ser en modo alguno exhaustivo, pues ninguna norma puede abarcar la gama de situaciones dudosas y conflictivas que pueden presentarse en el desarrollo de cada juego. La elaboración del Catálogo, por tanto, ha estado condicionada por dos factores sustanciales: por un lado, el que los juegos que recoge se rigen en todos los países por reglas y costumbres internacionales, muchas veces no formuladas en instrumentos normativos, y por otro, el que determinados juegos poseen variantes de país a país cuya aceptación indiscriminada podría causar desconcierto al jugador en España. Por todo ello, el Catálogo no pretende ir más allá que señalar las reglas mínimas para la práctica de los juegos, remitiendo en lo demás a la práctica internacional, y formular una opción técnica entre las diversas variantes de los juegos con el fin de que su ejercicio en nuestro país se acomode a unas pautas mínimas de uniformidad.

Todo lo cual, sin embargo, no significa que la relación que se contiene en la presente Orden tenga carácter definitivo, ni que la Administración desconozca la existencia de otros juegos. La limitación inicial a un pequeño número de ellos —bien que sean los que gozan de mayor tradición en el mundo y en nuestro propio país—, responde a una directriz de moderación y cautela en esta primera etapa, forzosamente experimental, de reimplantación del juego reglamentado en España. Sólo la experiencia podrá advertir de la conveniencia o no de ampliar este Catálogo y, por supuesto, de las modificaciones a introducir en el mismo.

En su virtud, este Ministerio ha tenido a bien disponer:

1.º De conformidad con lo dispuesto en el artículo segundo del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, se aprueba el adjunto Catálogo de Juegos.

2.º Por el Ministerio de Industria, oída la Comisión Nacional del Juego, se dictarán las disposiciones oportunas para la regulación de las características técnicas de los elementos necesarios para la práctica de los juegos incluidos en el adjunto Catálogo.

3.º La presente Orden entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Lo que comunico a VV. EE. y a VV. II.
Dios guarde a VV. EE. y VV. II. muchos años.
Madrid, 1 de junio de 1977.

MARTIN VILLA

Excmo. Sr. Subsecretario de la Gobernación y excelentísimos e ilustrísimos señores Vocales de la Comisión Nacional del Juego.

CATALOGO DE JUEGOS

01. RULETA

I. DENOMINACION

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

Recibe también los nombres de ruleta europea o francesa.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

Instrumentos de la ruleta.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques de cobre. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de las cifras es par son siempre negros, así como el 10 y el 29. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio rápido en un plano horizontal (ver figura número 1 al final del presente epígrafe).

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas (ver figura número 2).

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

III. PERSONAL

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

- Para la denominada «a dos paños»: un jefe y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro «croupiers», que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.
- Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «extremo» de mesa.

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los «croupiers» deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos» de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. REGLAS DE LA RULETA

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 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 contiguos 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 puso.

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 comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

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

g) Dos docenas o columnas. Se apuesta a 24 números y la ganancia comprende únicamente la mitad de la postura.

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

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

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., 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.

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, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc., del número cero.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por el Ministerio de la Gobernación.

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

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

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 60 veces; en la fila transversal, por 100 veces; en el cuadro, por 120 veces; en la seisena, por 200 veces; en la columna, por 500 veces, y en la doble columna, por 2.000 veces dicha cantidad mínima.

B) Normas especiales.

El Director del casino podrá solicitar, para todas o parte de las mesas de juego, la modificación del límite mínimo de las apuestas fijado en la autorización. La elevación de las apuestas mínimas deberá ser autorizada en cada caso por el Ministerio de la Gobernación y no podrá ponerse en práctica en tanto dicha autorización no recaiga.

En el supuesto previsto en el párrafo anterior, el casino estará obligado a incrementar, en las proporciones que respectivamente correspondan, el montante del anticipo a entregar a cada mesa, el límite máximo de las apuestas y, en su caso, la cuantía total del fondo de garantía en la caja central a que se refiere el artículo 49 del Reglamento de Casinos de Juego.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El «croupier» encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

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

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el «croupier» anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers», uno por cada paño, a retirar las apuestas perdidas, y por los otros dos, al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas y docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), transversales, cuadros, parejas y en último lugar los números enteros.

d) En el supuesto de que una ficha caiga en el cilindro durante el momento de rotación de la bola, el «croupier» debe detener el juego, tomando después nuevamente la bola para volverla a lanzar.

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

RULETA

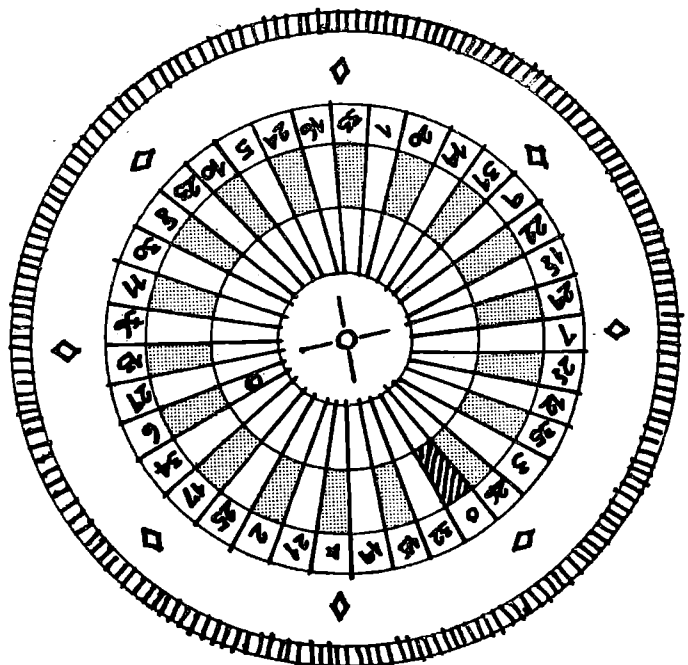


Figura número 1

RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

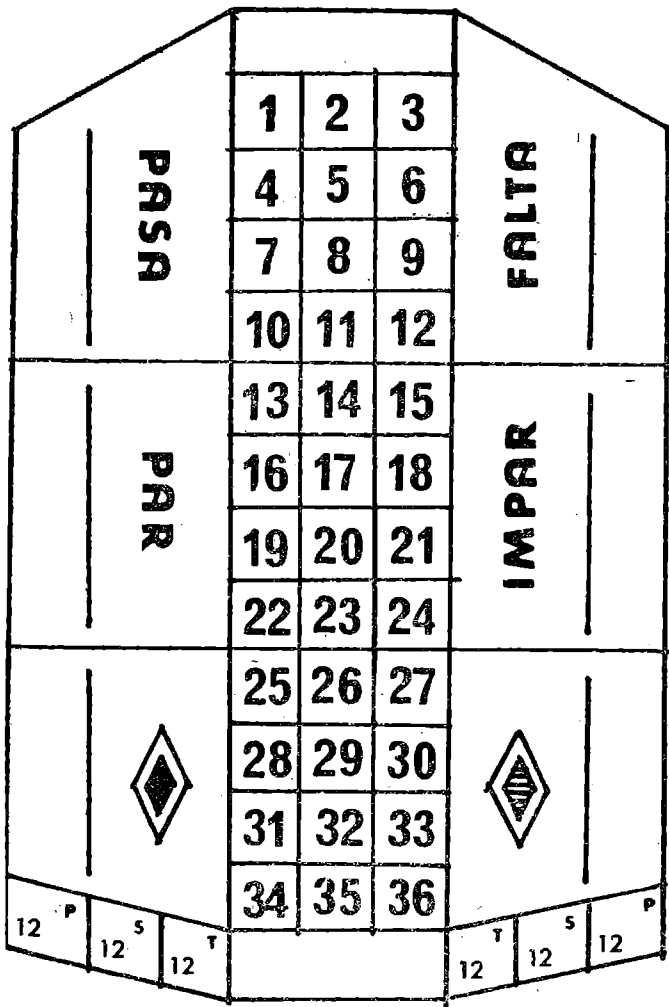


Figura número 2

02. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 01 del presente Catálogo.

I. INSTRUMENTOS DE LA RULETA AMERICANA

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete, cuya disposición para el caso de apuestas en el lado izquierdo se comenta en la figura número 1 del final del presente epígrafe.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de jugadas permitidas. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin un 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.

Tales cajas pueden igualmente ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

II. ELEMENTOS PERSONALES

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

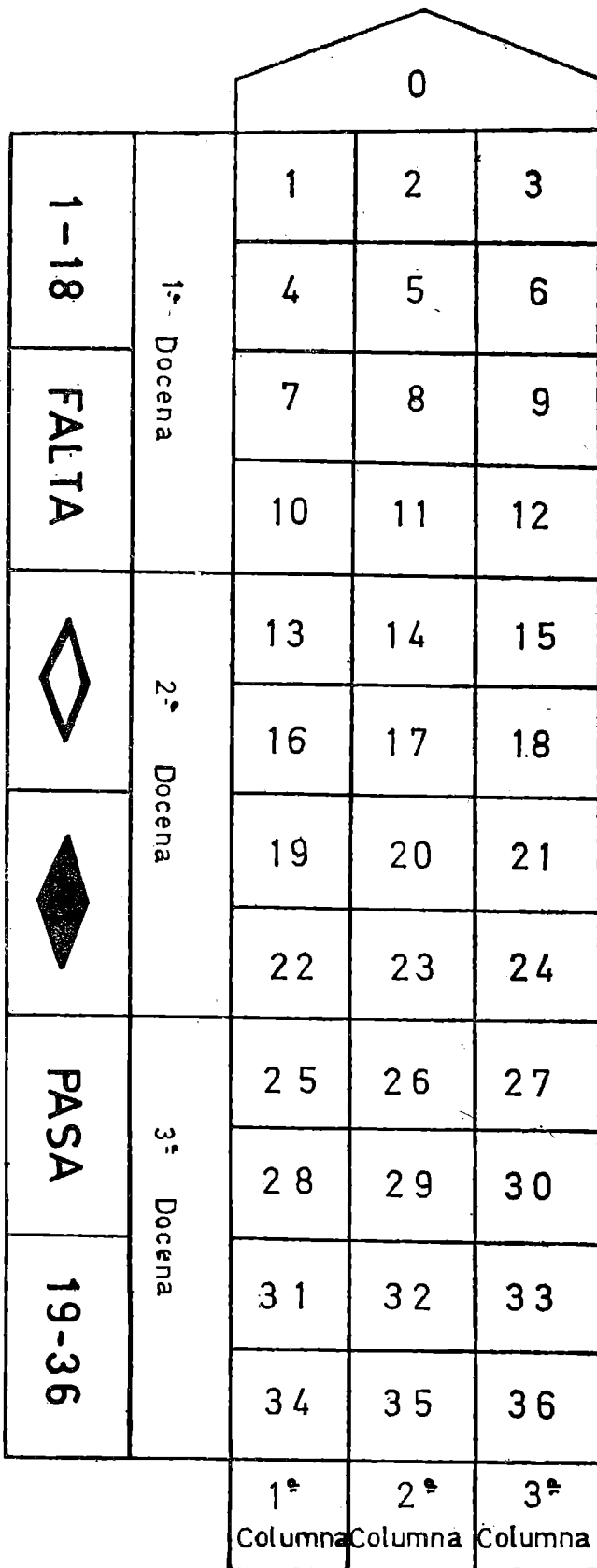


Figura número 1

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa y «croupier».

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en su mesa. Dispone de los marcadores que remite al «croupier», a petición de éste.

III. FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

a) En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el empleado, debe reconstituir los montones de fichas de color antes de lanzar la bola.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, docena, transversal, cuadro, pareja y en último lugar el número entero, y se realizan con fichas de color, de un valor indeterminado, propias del jugador ganador.

IV. COMBINACIONES DE 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.

V. MAXIMO Y MINIMO DE LAS APUESTAS

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el Ministerio de la Gobernación. El jugador, en el momento en que se le 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.

El máximo viene fijado:

a) Respecto a las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 20 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la apuesta sobre cinco número, 100 veces; en la seiscena, 120 veces, y en la columna o docena, 240 veces mínimo por postura.

03. BLACK-JACK O VEINTIUNO

I. DENOMINACION

El black-jack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar ese límite.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas o naipes.

Al black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas su valor nominal.

2. Distribuidor o «s**abot**».

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan automáticamente, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el director o el empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrán de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria.

III. PERSONAL DEL BLACK-JACK

El inspector.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo le presenten. Puede existir un inspector por cada cuatro mesas.

El «croupier».

Es el que dirige la partida, teniendo como misiones la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

IV. JUGADORES

a) Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego, debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es 7. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes, siempre y cuando el «croupier» lo permita, según las reglas del establecimiento. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador sentado, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador sentado consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

V. REGLAS DEL JUEGO

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o black-jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose a él mismo otro naipe.

Después distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la mano si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21 perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente sus naipes y la apuesta antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando todos 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 naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras en el orden previsto, 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 a 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, siendo 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 naipes, se le pagará siempre a razón de 3 por 2. 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 a medida que va dando la segunda carta a los jugadores. No podrá asegurarse, por tanto, el jugador cuando éste haya recibido una tercera, cuarta, etc., carta.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro» situada enfrente de su puesto una cantidad 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 a razón de 2 por 1. 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 utilizara 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 para una de estas «manos» recibiera un segundo naipe que formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

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

Si un jugador separara 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 un black-jack y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) La apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos», comprendidos los pares.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo, antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Ministerio de la Gobernación. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de aumentar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

Este máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos», en el caso de los pares, en el de la doble apuesta y cuando haya apostado sobre las «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente dos veces. Seguidamente los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el «croupier» colocará una carta roja de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

c) Antes de distribuir las cartas, el «croupier» apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca la carta roja, el «croupier» debe enseñarla al público y anunciará que la jugada que se está realizando es la última de la talla.

04. «BOULE» O BOLA

I. DENOMINACION

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 y giratoria.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a ambos lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual

se distribuyen dos filas: una, con nueve orificios, y la segunda, con la numeración de éstos de 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo el número 5. (Ver figura número 1 al final del presente epígrafe.)

Los dos paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o las sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5) y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar. (Ver figura número 2.)

III. PERSONAL

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de partida es el que dirige la misma y se coloca, siempre que la disposición de las mesas lo permita, de cara al lanzador de la bola y no al lado de él.

b) Habrá dos «croupiers», uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

IV. JUGADORES

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos:

V. REGLAS DEL JUEGO

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera, apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta, y segunda, apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). 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.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el Ministerio de la Gobernación. 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.

El 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.

Este 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 colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el «croupier» a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que darán numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este instante cuando el «croupier» pregunta ¿están hechas las apuestas? Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el jefe de partida anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El «croupier» recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las ganadoras, a

las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

Durante toda la duración de la partida, ninguna suma de dinero puede ser sacada de la mesa de juego, a excepción de aquellas cantidades que se pagan a los ganadores.

BOULE

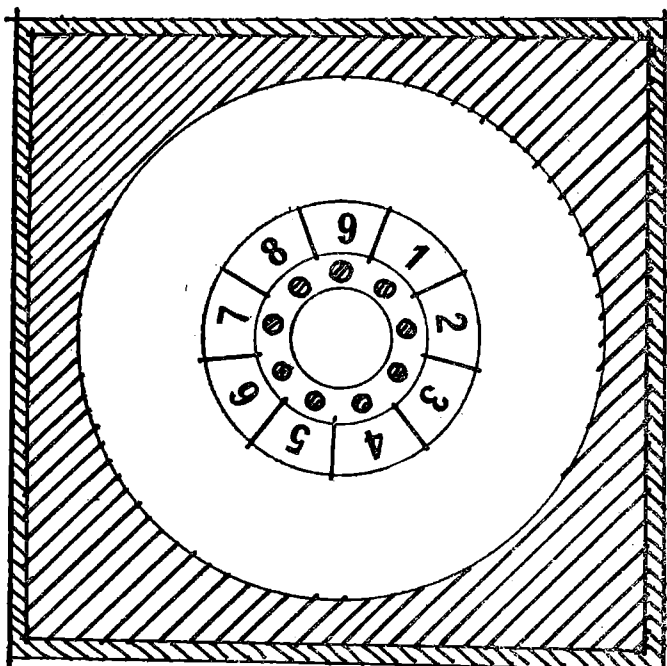


Figura número 1

FALTA 1.2.3.4				
1	IMPARES	2		
	1.3.7.9			
3		4		
	5			
6		7		
	PARES			
8	2.4.6.8	9		
PASA 6.7.8.9				

Figura número 2

05. TREINTA Y CUARENTA

I. DENOMINACION

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.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color. Las figuras valen diez puntos, el As un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de partida, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Al lado del «croupier» que da las cartas existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y a la derecha del segundo «croupier» la caja que contiene la banca de la mesa. (Ver figura número 1, al final del presente epígrafe.)

III. PERSONAL

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de partida y dos «croupiers».

Jefe de partida: Será el responsable del correcto desarrollo del juego.

«Croupiers»: Existirán dos «croupiers» situados uno frente a otro. Uno de ellos tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV. JUGADORES

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. REGLAS DE JUEGO

1. Combinaciones posibles.

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

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones 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 el caso contrario hay inverso.

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 de la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a mil pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito del 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.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por el Ministerio de la Gobernación.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el «croupier», se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose

a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el «croupier» anuncia en alta voz la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: cuatro-nueve-rojo pierden u ocho-tres-rojo gana; el «croupier» anunciará también: color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por inverso-negro o rojo-color y por la cantidad más alejada del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

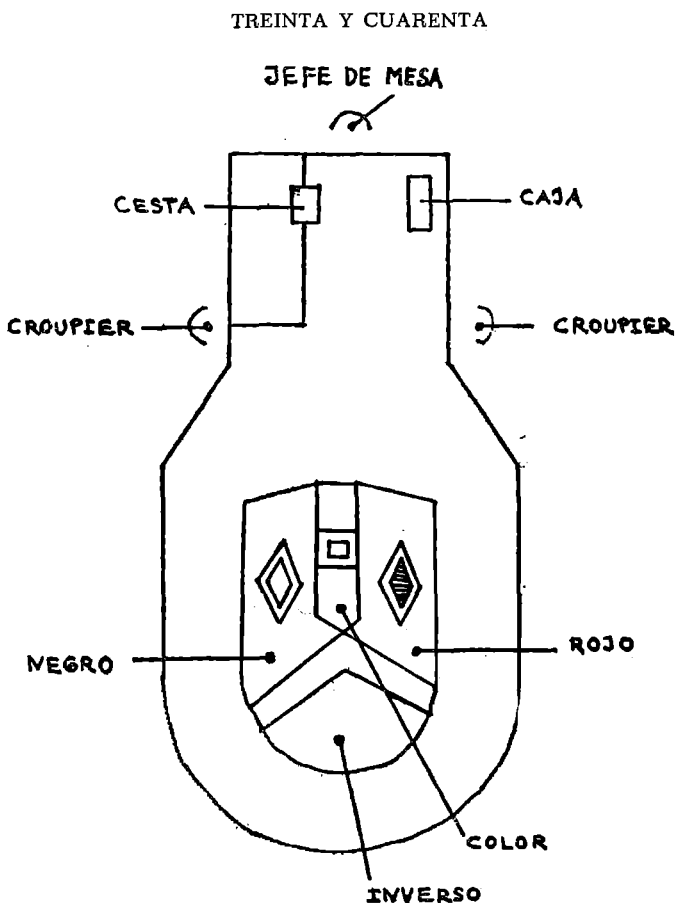


Figura número 1

06. DADOS O CRAPS

I DENOMINACION

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.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, de colores diferentes, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm. de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados tres pares de dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Un par se utilizará en la partida, quedando en reserva los otros dos, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. PERSONAL

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y de la regularidad del juego.

Los «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. REGLAS DEL JUEGO

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Win.—Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 ó 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 repite si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.—Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 ó 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.

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 cualquier otra cifra, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleve 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.

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 ó 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, Don't Come, no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

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.

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 de 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

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.

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

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.

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.

Juego de 7.—Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.—Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.—Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2.—Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.—Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12.—Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale 12; pierde con cualquier otro resultado.

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 ó 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.

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, y 8 por 5, si el punto es 6 ó 8.

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 2 por 8, si el punto es 6 ó 8.

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 al Win.

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, 8, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

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

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 el 7 sale antes del punto; pierde si sale el punto o de resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 ó 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a cien veces, ni superior a mil veces, del mínimo de cada mesa.

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.

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

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 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En la 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.

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.

3. Funcionamiento de los dados.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los «croupiers» y después siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa, los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa y de tal manera que se detengan en la parte de la mesa opuesta al lugar donde se lanzaron, después de que al menos uno de los dados haya tocado el borde opuesto al jugador que los lanza.

Los dados deberán rodar y no deslizarse, y para que la jugada resulte válida, deberán quedar planos sobre el paño. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas de lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. PUNTO Y BANCA

I. DENOMINACION

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 establecimiento el ejercicio de la banca.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán ocho barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, cuatro de ellas de un color y cuatro de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existirán asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, también llamada cesta, y otra o dos, en su caso, para las propinas que se den a los empleados.

III. PERSONAL

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa, dos «croupiers» y un cambista.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases. Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan, tendrá encomendadas las siguientes: Anuncio del comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e información a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

3. Cambista.

Situado detrás de los jugadores, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas.

IV. JUGADORES

Sólo podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas, juega la mano de la banca; la mano del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a

favor de la mano del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. BANCA

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca, se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el Ministerio de la Gobernación. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 o 100 veces el mínimo.

VI. REGLAS DEL JUEGO

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 las unidades. Ganará aquel juego 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.

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

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano del jugador:

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

— Cuando su puntuación es de 6, 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	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Plantarse.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación, el jefe de mesa extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del jefe de mesa, «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponde a la mano del jugador son trasladadas al jefe de mesa, quedándose la segunda y cuarta cartas, que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al jefe de mesa que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al jefe de mesa. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el jefe de mesa anunciará: «el jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el jefe de mesa anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

08. «BACCARA», «CHEMIN DE FER» O FERROCARRIL

I. DENOMINACION

El «baccara» ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentran detrás de éstos, de pie.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, tres de ellas de un color y tres de otro color. Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador sentado.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituya la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. PERSONAL

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier» y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiran a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente apígrafe del Catálogo se le atribuyan, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente al «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. JUGADORES

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano —«saludar»—; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrá prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante tres veces consecutivas rehúse tomar la mano, deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. El que lo haga, será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano, perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. BANCA

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en el momento de la adjudicación de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una suma igual a la banca. Después de la adjudicación, sólo podrá asociarse con el banquero quien doble la suma que constituye la banca. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la perdió o abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la mano puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del «croupier» y más cercano a él. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banco antes de pasarse la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano, así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la mano y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

Las ganancias obtenidas por el banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si aquél decide excluirlas del juego.

La suma excluida recibe el nombre de «garage» y sólo podrá constituirse una vez que la suma en banca haya superado la cifra fijada por el establecimiento para poder formar «garage».

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el Ministerio de la Gobernación. También se fijarán en la autorización los mínimos y máximos de la postura inicial y de la banca.

VI. REGLAS DE JUEGO

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 desprecia 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.

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

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, 4, ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6, 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccara»), 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 sus cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

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 del «croupier», éste le hará plantarse.

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 total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P	P
	7	P	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.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquiera jugador puede mezclar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse una última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión: «hay... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad mínima de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa yo completo», siendo el hecho de completar el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco (banco seguido), en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado las cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido, un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y un solo jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una y alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante una pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado el «no van más apuestas», sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la

ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el «croupier» las colocará sobre la mesa a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta, al ser extraída del «sabot», se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En el caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4, 5, y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

2. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta, después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccara»), aunque conserva su derecho a pedir una tercera carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

3. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga «baccara». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («baccara») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09. «BACCARA» A DOS PAÑOS

I. DENOMINACION

El «baccara» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es 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.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias tres barajas, dos de ellas de un color y la tercera de otro, en la banca limitada, y seis barajas, tres de un color y tres de otro, en la banca libre.

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos separados y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieran realizar sobre el

otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. PERSONAL

Será aplicable al personal afecto a cada mesa de juego, así como a sus funciones, lo dispuesto en el apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. JUGADORES

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados de la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos y entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado podrá manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. BANCA

1. La banca será subastada y adjudicada al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación será por sorteo. El jugador que tenga banca, denominado banquero, una vez adquirida, depositará en manos del «croupier» la cantidad por la que haya pujado. La adjudicación de la banca podrá hacerse a una o varias tallas.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. A continuación se subastará, a partir de la cifra que constituía la banca anterior, dándose por finalizada la talla si no se presenta ningún postor.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma; en este caso, el banquero podrá reponer la cantidad necesaria para seguir jugando, o, en su caso, abandonar la banca.

Por cada paño, el banquero pone en juego la mitad de su banca, si bien podrá un paño jugar más de dicha mitad, cuando el total de las posturas del otro paño no llegue a la citada cantidad. Si las posturas sobrepasan el total de la banca, se reducirán hasta igualarse con ella, siguiéndose para ello el orden de prioridad establecido en el apartado IV.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará también el máximo y el mínimo de la banca.

2. 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.

El «baccara» 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.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. REGLAS DEL JUEGO

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello, se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3, 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos; si es de 6, 7, deben forzosamente quedarse servidos, y por fin, si es de 8, 9, han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

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 indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente catálogo.

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

Se puede pedir banco por parte de 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.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. DESARROLLO DEL JUEGO

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier», para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona del otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuesta, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Toda carta extraída de sobra del «sabot», durante la distribución, será desechada, una vez restablecida la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que lo solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras cartas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate el banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto del otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 ó menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro, no constituye una falta del banquero, que no pierda su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5, y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 ó más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considerará la correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas, de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccara»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituída de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de la mesa.

10. BINGO

I. DESCRIPCIÓN

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integrados por 15 números distintos entre sí y distribuidos en 3 líneas horizontales de 5 números cada una.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido cantados todos los números que la integran. Podrá ser cualquiera de las 3 que forman un cartón: Superior, central e inferior, salvo que previamente se haya anunciado la línea concreta que, en su caso, será premiada. En todo caso habrá de formar parte de la línea premiada el último número anunciado.

Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan cantado los 15 números que integran el cartón, siendo necesario que el último número extraído figure en el cartón.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

II. ELEMENTOS

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

Cartones.—Habrán de reunir las condiciones establecidas en el punto 1 de este epígrafe y estarán necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores. Las marcas se harán, en todo caso, por medio de un procedimiento gráfico indeleble. Todos los cartones estarán seriados y numerados y contendrán también, en lugar visible, el precio de su importe y el número de cartones de la serie.

Los cartones sólo serán válidos para una jugada, debiendo ser inutilizados después de finalizar la misma.

Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios: El aparato de extracción de bolas podrá ser manual o automático (neumático). Será precisa la homologación previa de los distintos modelos a utilizar.

Habrá de existir un circuito cerrado de televisión, que garantice el conocimiento por los jugadores, de las bolas que vayan saliendo durante el juego; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala, en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello existirá, asimismo, una pantalla o panel en donde se irán recogiendo los números que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciado en alta voz). Existirá, igualmente, una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

El juego de bolas estará compuesto de 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indele-

ble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión.

Salas: Puede celebrarse simultáneamente el juego en distintas salas dentro de un mismo local, siempre que el control del desarrollo del mismo por los jugadores que no se hallan en la sala principal quede asegurado por los correspondientes servicios de altavoces, receptores de televisión y pantallas.

III. PERSONAL

Jefe de sala: Le corresponde el control y vigilancia del juego en toda la sala; es el responsable del orden y la corrección necesaria en el desarrollo del juego.

Jefe de mesa: Es el responsable de la comprobación de las bolas y los cartones; llevará la contabilidad de los cartones vendidos; fijará los premios por jugada; comprobará los cartones premiados; informará de todo ello a los jugadores; contestará las peticiones de información o reclamaciones y consignará todo ello en el acta. Además cuidará de que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada jugada.

Cajero: Tendrá en su poder los cartones, los entregará a los vendedores, recaudará el dinero obtenido y pagará los premios.

Expendedores de cartones: Realizarán la venta directa de los cartones y la recaudación de su importe, que entregarán junto con los cartones sobrantes al Cajero.

IV. REGLAS DEL JUEGO

Todas las operaciones necesarias para la realización del juego habrán de ser efectuadas a la vista del público. Antes de iniciarse cada sesión, se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse; acto seguido, se procederá a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones.

Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciará (cantará) la serie a vender, número de cartones de la serie y el precio de cada uno; a continuación, se efectuará la venta de los mismos por los expendedores.

Los cartones vendidos habrán de ser necesariamente correlativos, iniciándose la venta en cada jugada con el número uno de cada serie cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en la jugada anterior, en caso contrario.

Tras la venta se procederá, por el Cajero, a la recogida de los cartones sobrantes y al cálculo y anuncio por el Jefe de mesa de:

El total de cartones vendidos de la serie correspondiente, utilizando la siguiente fórmula: «Se han vendido los cartones número a de la serie».

El importe de los premios de línea y bingo, anunciándose asimismo la línea a premiar si se ha optado por esta modalidad del juego.

El comienzo de la jugada.

A partir de este momento se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, marcarse éste en el cartón por el jugador.

Iniciado así el juego, se interrumpirá cuando se cante la línea o bingo en alta voz por los jugadores. Acto seguido, se colocará el cartón frente a la cámara de televisión, procediéndose por el Jefe de mesa a su comprobación, operación que se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizado el juego, procediéndose al abono del importe de los premios.

Al término de cada sesión el Jefe de mesa, cuando vaya a comenzar la última jugada, lo advertirá en alta voz a los jugadores.

El jugador que teniendo un cartón premiado no lo anuncie antes de cantarse el siguiente número a aquel con que formó la combinación ganadora perderá su derecho al premio.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado se preguntará por el Jefe de mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más?», «¿Algún bingo más?», dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar el juego o darlo por finalizado, en su caso. Una vez dada la orden por el Jefe de mesa se perderá todo derecho sobre dicha jugada.

V. JUEGOS NULOS

Cualquier error por parte de los organizadores en el anuncio de un determinado número que se produzca durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo determinará la anulación de la jugada, con la devolución a los jugadores del importe de los cartones y la restitución por éstos al establecimiento de los premios que, en su caso, se hubiesen otorgado.

Si la paralización del juego es consecuencia de una avería en el material o instalaciones, irreparable en un tiempo prudencial, dará lugar, igualmente, a la anulación de la partida, con idénticas consecuencias que en el párrafo anterior.

MINISTERIO DE INDUSTRIA

14180 ORDEN de 13 de junio de 1977 por la que se dictan normas complementarias del Decreto 378/1977, de 25 de febrero, sobre medidas liberalizadoras en materia de instalación, ampliación y traslado de industrias.

Ilustrísimo señor:

La aplicación del Decreto 378/1977, de 25 de febrero, sobre medidas liberalizadoras en materia de instalación industrial, comporta la necesidad de concretar normativamente los criterios para la cuantificación de los consumos energéticos a que se refiere el apartado b) del artículo tercero y la valoración de las piezas, partes o componentes de importación a que alude el apartado c) del mismo artículo.

Por otra parte, la supresión del grupo segundo de industrias a que se refiere el número uno del artículo segundo del Decreto 1775/1967, de 22 de julio, hace necesario instrumentar el procedimiento para autorizar la puesta en marcha de aquellas industrias que resultando liberalizadas, de acuerdo con el artículo primero del Decreto 378/1977, no obstante resultan obligadas al cumplimiento de las condiciones técnicas a que se refiere el artículo sexto del mismo Decreto.

En su virtud, de conformidad con lo establecido en la disposición final segunda del Decreto 378/1977, de 25 de febrero, Este Ministerio ha tenido a bien disponer:

1.º Para determinar el consumo energético a que se refiere el apartado b) del artículo tercero del Real Decreto 378/1977, de 25 de febrero, correspondientes a las instalaciones industriales que se proyecten establecer, ampliar o trasladar, se tendrá en cuenta que el referido consumo corresponde a la industria funcionando a un ritmo normal de acuerdo con sus bases de diseño.

Conforme a lo dispuesto en el artículo sexto del Real Decreto 2344/1976 y en el artículo cuarto del Real Decreto 2346/1976, los sistemas de utilización de la energía deberán corresponder a instalaciones eficientes que permitan el mejor aprovechamiento de los recursos energéticos.

2.º La determinación del valor de los elementos de importación, a efectos del artículo tercero, c), del Real Decreto 378/1977, de 25 de febrero, se llevará a efecto de acuerdo con las siguientes bases:

a) El valor de las partes, piezas o componentes de importación que se incorporen será el que resulte de su valor en Aduana, adicionado con los importes del Arancel y del Impuesto de Compensación de Gravámenes Interiores y, en su caso, los pagos por transferencia de tecnología.

b) Se tomará como valor del artículo a fabricar el que resulte de excluir en el valor franco fábrica el beneficio industrial.

El valor de cambio de moneda será el de la fecha de presentación de la documentación para la instalación, ampliación o traslado, según proceda.

En caso de que en vez de desarrollarse un proceso continuo, fuera un bien de equipo determinado, habrá de aplicarse este criterio, salvo que haya algún régimen de fabricación mixta.

Las importaciones realizadas a través de terceros se computarán en el cálculo del porcentaje de importación por el valor de enajenación al fabricante.

Para el cálculo de las cantidades físicas correspondientes, tanto a los elementos como a las partes, piezas y componentes, se tomará como base la capacidad anual del diseño.

3.º Las industrias instaladas libremente, de acuerdo con el artículo primero del Real Decreto 378/1977, que vengan a resultar con posterioridad incluidas en los apartados b) o c) del artículo tercero sin haber obtenido previamente la autorización que resulta exigible conforme a dicho precepto, serán consideradas clandestinas a los efectos del artículo noveno del Decreto 1775/1967, de 22 de julio.

4.º Las Empresas que gocen de los beneficios establecidos en la legislación sobre industrias de interés preferente, necesitarán para su ampliación y traslado autorización de la Dirección General competente por razón de la materia. Si se trata de beneficios otorgados en base a una declaración de preferente localización, deberá informar la Dirección General de Promoción Industrial y Tecnología, Centro por el que se tramitará, de acuerdo con la normativa vigente, el expediente de concesión de los beneficios que puedan corresponder a la ampliación o traslado de que se trate.

El Centro Directivo competente, para autorizar en cada caso, tendrá en cuenta primordialmente los objetivos concretos del Decreto por el que se declaró el sector o zona como de preferente localización industrial, y la resolución por la que la Empresa quedó incluida en dicho sector o zona.

En caso de que el traslado se lleve a cabo dentro de la misma provincia, la autorización se otorgará por la Dirección General de Promoción Industrial y Tecnología.

5.º Las Empresas que hayan suscrito compromisos de acción concertada con la Administración, requerirán para su ampliación y traslado autorización previa de la Dirección General competente por razón de la materia.

Las solicitudes serán examinadas teniendo en cuenta los objetivos previstos en el Decreto por el que se estableció el régimen de concierto y las actas de concierto, suscritas por ambas partes.

6.º En relación con lo establecido en el artículo 5.º del Real Decreto 378/1977, en el caso de que se precise tecnología extranjera en los procesos productivos, y con independencia de que la cesión de la misma se haga con carácter oneroso o gratuito, deberá establecerse el oportuno contrato de transferencia de tecnología que defina todos los aspectos de la misma, debiéndose tramitar la inscripción del citado contrato en el Registro correspondiente, siguiendo la normativa en vigor y entendiéndose concedida la inscripción si en el plazo de tres meses, a partir de la presentación del expediente, no recayera resolución expresa desfavorable sobre el mismo.

Para la inscripción provisional de las instalaciones en el Registro Industrial será necesaria la previa aprobación del contrato de tecnología, consignándose en aquélla los datos que lo acrediten.

7.º 1. La libre instalación a que se refiere el artículo 1.º del Real Decreto 378/1977, se entenderá sin perjuicio del cumplimiento de las condiciones técnicas, sanitarias o de seguridad exigibles, conforme a la ordenación vigente.

2. El procedimiento a seguir en lo relativo a medidas sanitarias y de seguridad será el establecido en la normativa sectorial aplicable en cada caso.

3. En los demás supuestos, el Organismo provincial ante el que se hubiere deducido la solicitud, previa comprobación, según el proyecto presentado, de que la industria cumple las condiciones exigibles, procederá a inscribir provisionalmente la industria de que se trate.

El interesado solicitará la puesta en marcha y autorización de funcionamiento de la industria, conforme a lo establecido, con carácter general, en el artículo 10 del Decreto 1775/1967, si bien el cumplimiento de las condiciones técnicas exigibles, será requisito indispensable para la inscripción definitiva de la industria en el Registro Industrial, no autorizándose el funcionamiento y puesta en marcha de las industrias que incumplan las aludidas condiciones. Entre las condiciones técnicas exigibles se incluyen la cumplimentación de las normas vigentes sobre contaminación del medio ambiente, tanto sean de carácter general como las definidas por resoluciones específicas.

Lo que comunico a V. I. para su conocimiento y efectos. Dios guarde a V. I. muchos años.
Madrid, 13 de junio de 1977.

PEREZ DE BRICIO

Ilmo. Sr. Subsecretario de este Ministerio.