

II. DISPOSICIONES GENERALES

CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA Y ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL

DECRETO 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que habilita para el ejercicio de las potestades legislativas y de las funciones ejecutivas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla León, cuyo objeto fue abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo una reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en el se especificarán los juegos que podrán ser autorizados en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, remarcándose en el artículo 5 de la citada ley que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en la exposición de motivos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, que fija como objetivos otorgar a los ciudadanos seguridad jurídica en sus relaciones, buscando para ello la transparencia en el desarrollo del juego o de la apuesta, y la garantía de que no se produzcan fraudes, así como posibilitar a la Junta de Castilla y León el desarrollo de una política reguladora del juego, que incluya entre otras las funciones de intervención y control por parte de la Administración sobre el mismo.

Mediante una estructuración uniforme para facilitar su manejo, se han recogido en el Catálogo todos los juegos establecidos en el artículo 3 de la Ley 4/1998, mereciendo especial mención la regulación que se hace del Juego de las Chapas, con amplio arraigo y tradición en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 22 de febrero de 2001

DISPONGO:

Artículo único.

1.- Se aprueba, en desarrollo del artículo 3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, que a continuación se inserta.

2.- El Catálogo consta de ocho anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1.- El juego del bingo.

2.- Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de las máquinas de juego.

3.- Juego de boletos.

4.- Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

5.- Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

6.- El juego de las chapas.

7.- Los juegos exclusivos de los casinos de juego.

8.- Las loterías.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.- En los casinos de juego, en las salas de bingo y en los lugares o locales donde se desarrolle el juego de las Chapas, deberá existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos. Así mismo en estos lugares y establecimientos, incluyendo en este último caso, aquéllos en los que se instalen máquinas de juego, deberán disponer de un ejemplar de las reglamentaciones oficiales que se apliquen a los mismos.

Segunda.- No podrá autorizarse, organizarse o celebrarse juegos de suerte, envite o azar que, aún estando contemplados en este catálogo, no dispongan de reglamentación específica hasta que se dicten las disposiciones reguladoras correspondientes.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango en lo que se oponga o contradiga a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.- Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial, para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto, ajustándose como principios esenciales a los referidos en el artículo 3.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Tercera.- El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

Valladolid, 22 de febrero de 2001.

*El Presidente de la Junta
de Castilla y León,*

Fdo.: JUAN JOSÉ LUCAS GIMÉNEZ

*La Consejería de Presidencia
y Administración Territorial,*

Fdo.: M.ª JOSÉ SALGUEIRO CORTIÑAS

ANEXO 1.º

EL JUEGO DEL BINGO

I.- Denominación

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 quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales,

- a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.
- b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.
- c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.
- d) Tener fijado el precio del boleto.

IV.- Reglas de juego

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

ANEXO 4.º

RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

I.- Denominación

La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

Las combinaciones aleatorias es un juego con finalidad estrictamente publicitaria de un producto o servicio, en el que a través de un sorteo, se pueden conseguir determinados premios en metálico, especie o servicio, entre aquellos poseedores de una papeleta o billete que han conseguido como contraprestación del consumo del bien o servicio objeto de publicidad, sin que haya sufrido éste, incremento alguno de su coste ordinario como consecuencia del sorteo.

II.- Modalidades

1.- Las rifas y tómbolas se clasifican en:

- a) Benéficas.- Son aquéllas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.
- b) De utilidad pública.- Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.
- c) De interés particular.- Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

2.- Las combinaciones aleatorias podrán ser de tracto único y de tracto sucesivo, siendo la primera cuando el sorteo se celebra en fecha única, y la de tracto sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

III.- Elementos Personales.

El jugador es el poseedor de un billete o papeleta, adquirido a cambio de un precio cierto, rifa o tómbola, o como contraprestación sin coste

alguno, por el consumo de algún bien o servicio, combinación aleatoria, y que puede conseguir determinados premios en metálico, especie o servicios, mediante su participación en un sorteo.

ANEXO 5.º

LAS APUESTAS BASADAS EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS O DE COMPETICIÓN

I.- Denominación

Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero u objetos evaluables económicamente, sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto para las partes intervinientes.

En lo relativo a las modalidades, elementos personales, elementos materiales, y reglas de juego, se estará a su desarrollo reglamentario.

ANEXO 6.º

EL JUEGO DE LAS CHAPAS

I.- Denominación

Las chapas es un juego de azar tradicional de la Comunidad de Castilla y León, que se puede realizar durante el Jueves, Viernes y Sábado de la Semana Santa de cada año, cuya característica esencial reside en que un participante juega en un corro contra otros participantes una cantidad de dinero, dependiendo la posibilidad de ganar de la posición en que quedan dos monedas en el suelo, con identidad simultánea de aversos (tradicionalmente denominados «caras») o de reversos (tradicionalmente denominados «cruces» o «lises»), tras haber sido lanzadas al aire.

II.- Modalidades

No existen modalidades, sin perjuicio de las variantes que posteriormente se exponen en las reglas del juego.

III.- Elementos personales

Se denomina organizador a aquella persona física o jurídica que, de jugarse en un local cerrado, aparece como titular de la actividad principal de dicho local y que, en su caso, puede cobrar a los lanzadores una comisión previamente pactada. El organizador no podrá participar en el juego.

El gestor (tradicionalmente denominado «baratero») es aquella persona física que dirige el juego en un único corro, colabora en el desarrollo del mismo, casa y controla las apuestas, vigila la tirada, canta los resultados y que, por su labor de ayuda, puede obtener propinas de los lanzadores. Si el juego se desarrolla en un local cerrado, el gestor actúa remunerado por el organizador, y entre sus funciones también está la de cobrar a los lanzadores, de proceder, la comisión que corresponda percibir al organizador. El baratero puede estar auxiliado en todos sus cometidos por otra persona (tradicionalmente llamada «ayudante»), que sólo podrá actuar en ese corro. Ni el baratero ni, en su caso, el ayudante pueden participar en el juego.

Se llama lanzador o tirador a aquella persona física que participa voluntariamente en el juego realizando una apuesta de cantidad de dinero frente al resto de jugadores sobre la posición simultánea de caras o cruces, a su elección, que acaecerán en las monedas al caer en el suelo, y efectúa la tirada al aire de dichas monedas.

Se denominan jugadores o puntos a aquellas personas físicas que participan voluntariamente en el juego cubriendo con una cantidad de dinero la apuesta efectuada por el lanzador, sobre la posición simultánea de caras o cruces contraria a la elegida por éste.

IV.- Elementos Materiales

A.- Las chapas se juegan sobre el suelo, en una superficie rígida, espacio que será plano y libre de cualquier clase de obstáculo.

B.- Se utilizarán en el juego monedas iguales, del mismo valor, peso y dibujo, y en buen estado de conservación (tradicionalmente monedas de diez céntimos de cobre del reinado de Alfonso XII, denominadas

«perras gordas»), en las que se pueda diferenciar perfectamente la cara y la cruz, planas, sin abombamientos, cortes o mellas, y sin sobrecarga de ningún género.

V.- Reglas del Juego

Desarrollo. El baratero, situado dentro del círculo, deberá ir ofreciendo las monedas a los participantes, ubicados alrededor del mencionado círculo haciendo un corro, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador, ofrecimiento que se realizará siempre de derecha a izquierda.

Aceptadas las monedas por un participante, éste determinará la cantidad de dinero máxima de la apuesta y la posición simultánea de caras o cruces por la que opta, que serán cantadas en voz alta por el baratero, manifestando la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)», añadiendo a continuación «dinero al suelo» o «dinero a casar».

Se irán cubriendo por el baratero las apuestas de los jugadores, siempre de derecha a izquierda, en cantidad de dinero igual que la apostada, depositándola en el suelo dentro del círculo y al lado del correspondiente jugador, hasta que el dinero se agote o, en su defecto, devolviendo al lanzador la parte sobrante no cubierta y manifestando en voz alta en cuánto ha quedado la apuesta definitiva.

Una vez casadas las apuestas, mientras no se produzca la identidad de posiciones en las monedas, las cantidades apostadas no podrán alterarse o retirarse.

El baratero ofrecerá al lanzador las monedas para que éste elija dos de ellas.

El lanzador cogerá las monedas con dos dedos de una mano, por su perfil, en posición horizontal, superpuestas sin coincidir totalmente, reflejando en el anverso de la superior y en el reverso de la inferior la opción por él elegida de caras o cruces, mostrando tal posición a los jugadores.

El baratero en voz alta volverá a cantar la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)».

Acto seguido, el lanzador tirará las monedas al aire, siempre en forma ascendente para que éstas alcancen una altura mínima de 2,30 metros medidos desde el suelo, y cuyo primer bote debe producirse siempre dentro del círculo trazado.

Si el lanzador no ha mostrado a los jugadores la correcta posición de las monedas antes de tirarlas, o el lanzamiento no alcanza la altura mínima exigida, la jugada podrá ser anulada por el baratero antes de que éstas lleguen al suelo voceando la palabra «barajo».

La posición en que queden las monedas será siempre cantada en voz alta por el baratero, a través de la expresión tradicional «caras», «cruces» o «cara y cruz», pudiendo acercarse el lanzador o cualquier jugador que lo desee a comprobar dicha posición. Las monedas deben quedar planas en el suelo, de tal forma que no será válida la jugada en la que las mismas aparezcan montadas, aunque sea parcialmente.

En el juego de las chapas, la ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

Cuando ambas monedas queden en la posición elegida por el lanzador, éste habrá ganado la apuesta, procediendo el baratero a recoger el dinero casado en el suelo y a entregárselo.

Cuando ambas monedas queden en la posición contraria a la elegida por el lanzador, los jugadores habrán ganado su apuesta, pudiendo recoger cada uno el correspondiente dinero casado en el suelo.

Si las monedas quedan en posición contraria una respecto a la otra, la tirada genera empate, y han de volver a tirarse sucesivamente hasta conseguir una posición igual en ambas.

Perdida la apuesta por un lanzador, el baratero obligatoriamente habrá de ofrecer las monedas a los siguientes participantes en el corro, de derecha a izquierda, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador.

El baratero en supuestos de mucha concurrencia, para un desarrollo más ordenado, podrá determinar la situación en que deben ir colocándose en el corro los nuevos participantes que pretendan incorporarse al juego, para garantizar el derecho del resto de jugadores a acceder preferentemente de forma voluntaria a la posición de lanzador.

B.- Variantes. Por la amplitud geográfica de la Comunidad de Castilla y León, y las peculiaridades propias que a lo largo de la historia ha ido adquiriendo el juego tradicional de las chapas en cada comarca o localidad, se admiten en su desarrollo aquellas variantes que, respetando las reglas

anteriormente establecidas, sean propias de la costumbre del lugar, señalándose a continuación aquellas más generalizadas.

En todo caso, los participantes tienen derecho a conocer en todo momento con qué variantes se está desarrollando el juego, y por ello el baratero deberá cantar en voz alta con frecuente periodicidad las mismas.

I.- Por los rebotes de las monedas:

1.- Válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean involuntariamente en cualquier persona, la jugada es válida y se admite la posición última de las monedas.

2.- No válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean en cualquier persona, la jugada no es válida y las monedas han de ser lanzadas nuevamente.

El baratero, al momento de ser lanzadas, cantará en voz alta la expresión tradicional «El que tira va a (cara o cruces), y si pega vale para todos» o, en caso contrario, «El que tira va a (cara o cruces), y si pega no vale para nadie».

II.- Por la vinculación sucesiva de la apuesta en los lanzamientos:

1.- Juego sencillo: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento y, de continuar, en el segundo y posteriores ha de apostar como mínimo lo ganado en el lanzamiento anterior. Puede retirarse del juego después de cada lanzamiento.

2.- Juego mixto: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, pudiendo retirarse del juego después. Si opta por continuar, está obligado a apostar en el segundo como mínimo lo ganado en el primero, y en el tercero como mínimo lo ganado en los dos lanzamientos anteriores. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta y de retirarse después, vinculándole sus ganancias, de proseguir, para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

3.- Juego doblado: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, debiendo necesariamente apostar en la segunda todo lo jugado y ganado en la anterior, y de igual forma en la tercera con respecto a la segunda. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta, vinculándole la misma y sus ganancias para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

III.- Por la posibilidad de ampliar la apuesta del lanzador:

1.- De apuesta única: Sólo podrá casarse con los jugadores la cantidad que haya apostado el lanzador.

2.- De apuestas múltiples: Casada la cantidad que haya apostado el lanzador, si quedaran jugadores no cubiertos, podrá voluntariamente otro u otros jugadores del corro, sucesivamente y de derecha a izquierda, determinar la cantidad de dinero que aportan para cubrir al resto de jugadores cuyas apuestas no hayan podido ser casadas, asumiendo con ello la cualidad de sublanzadores sujetos a la posición y actuación del lanzador.

VI.- Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones.

1.- La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas requerirá la previa obtención de autorización administrativa de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en cada provincia.

ANEXO 7.º

JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

I.- Denominación

Son los que se podrán practicar en los establecimientos autorizados al efecto con este carácter.

II.- Modalidades

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de Juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación son: