# I.- DISPOSICIONES GENERALES

## Consejería de Hacienda

**Orden de 25/10/2013, de la Consejería de Hacienda, por la que se desarrollan las reglas y requisitos del juego de la ruleta americana y sus distintas modalidades previstas en el Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha. [2013/13231]**

En ejercicio de la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma prevista en el artículo 31.1.21ª de la Ley Orgánica 9/1982, de 10 de agosto, de Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha, la Ley 2/2013, de 25 de abril, del Juego y las Apuestas de Castilla-La Mancha ha venido a regular un nuevo marco normativo capaz, por una parte, de encarar la irrupción de las nuevas tecnologías y sus consiguientes sistemas de comunicación electrónica, informática, telemática o interactiva y, por otro, de adaptarse de manera más flexible a una nueva realidad económica y social. Con ella se dan respuesta a las nuevas necesidades de entretenimiento, sin merma de la seguridad jurídica que debe garantizarse a organizadores, participantes y otros colectivos sensibles.

El Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha reordena, en desarrollo de la Ley 2/2013, las diferentes modalidades de juego permitidas en consonancia con el carácter de “numerus clausus” de las mismas, derivada del artículo 4.1 de la citada ley, redefiniendo algunas modalidades de juego que pasan a tener sustantividad propia, e introduciendo categorías inexistentes. Asimismo, se regulan los nuevos canales en el juego y las apuestas.

El Catálogo, sin embargo, se configura legalmente como instrumento en el que se determinan los elementos mínimos exigibles en cada modalidad permitida, postergado a las órdenes de la consejería competente en materia de juegos y apuestas, la pormenorización de las distintas reglas y requisitos de aquéllos, circunstancia que explica la constante remisión al posterior desarrollo que se produce en el Decreto 82/2013.

El objeto de la presente orden es regular los requisitos y modalidades de la ruleta americana, concretando sus elementos personales y materiales y las reglas sustanciales del juego.

En consecuencia, y en virtud de la habilitación establecida en la Disposición final primera del Decreto 82/2013, de 23 de octubre, por el se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, dispongo:

Capítulo I
Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El objeto de la presente orden es la regulación de las reglas y demás requisitos del juego de la ruleta americana y sus distintas modalidades, en desarrollo del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 82/2013, de 23 de octubre.

Artículo 2. Concepto.

La ruleta americana es una modalidad de juego de azar de los denominados de contrapartida, practicada de forma presencial o a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en que la posibilidad de ganar al organizador depende del movimiento de una bola que se hace girar, física o virtualmente, dentro de una rueda horizontal.

Artículo 3. Modalidades.

El juego de la ruleta americana tiene las siguientes modalidades:

a) Presenciales y por canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos:
1º. Ruleta americana de un solo cero: se divide en treinta y siete casillas que de manera alternativa son rojas y negras, estando numeradas del 1 al 36, más el “0”, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro, depen-

diendo la posibilidad de ganar de que la bola, que gira dentro de la rueda, se pare en el número o las distintas combinaciones predeterminadas sobre las que se han realizado las apuestas. Los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el “0”, así como otras predeterminadas.
2º. Ruleta americana de doble cero: se rige por los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes: la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del “0”, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro; en el tablero habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al “0” y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como otras predeterminadas.
b) Presencial: ruleta rápida: se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de terminales físicos, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego.

Artículo 4. Elementos.

1. Los elementos materiales y personales necesarios para la práctica del juego presencial de la ruleta, en sus distintas modalidades, serán los recogidos en los anexos I y II.

2. En el caso de practicarse por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, los elementos de juego se deberán adecuar a los requisitos técnicos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos para la realización de actividades de juegos y apuestas por canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

Artículo 5. Límites de las apuestas.

1. Los máximos y mínimos de las apuestas se determinarán:

a) Si el desarrollo del juego es de forma presencial, en los términos previstos en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre, por el que se regula el régimen jurídico y títulos habilitantes exigidos a establecimientos y empresas de juego.
b) Si el desarrollo del juego se realiza por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en los términos previstos en el Decreto 86/2013, de 23 de octubre.

2. Una vez puesta en funcionamiento una mesa de juego, no se podrán variar los límites de apuesta en la misma. No obstante, el establecimiento organizador, previa información a los jugadores, podrá modificar los límites de las apuestas dentro de los autorizados en su banda de fluctuación.

a) En todo caso, la puesta en funcionamiento de las mesas de juego se adecuará a lo establecido en el Decreto 85/2013, de 23 de octubre.

Artículo 6. Desarrollo del juego.

1. El funcionamiento, desarrollo, explotación y pago de los premios del juego de la ruleta se regirá por el título habilitante otorgado; por las reglas particulares elaboradas y publicadas por el organizador, que deben ser comunicadas, previamente a su puesta en práctica, a la dirección general competente en materia de juegos y apuestas; y por la normativa aplicable.

2. Las normas a que se refiere el apartado anterior habrán de ser claras y accesibles a jugadores y participantes.

Capítulo II
Ruleta americana

Sección 1ª. Ruleta americana de un solo cero

Artículo 7. Combinaciones y tablas de pago.

1. Las combinaciones posibles se dividen en múltiples y sencillas.

a) Combinaciones múltiples:
1º. Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números.
2º. Pareja o caballo. La apuesta se realiza sobre dos números, poniéndose a caballo sobre la línea que separa los mismos.

3º. Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. También se incluye en este tipo de apuestas las colocadas sobre las combinaciones “0, 1, 2” y “0, 2, 3”, posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.
4º. 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.
5º. Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números.
6º. Columna. La apuesta abarca los doce números que integran una columna.
7º. Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 o primera docena, los números del 13 al 24 o segunda docena, o los números del 25 al 36 o tercera docena.
8º. Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a veinticuatro números pertenecientes a dos docenas.
9º. Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a veinticuatro números pertenecientes a dos docenas.
b) Combinaciones sencillas. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar; sobre rojo o negro; o sobre “falta”, que son los números del 1 al 18, o “pasa”, en el caso de los número del 19 al 36.

2. Las tablas de pago son las siguientes:

a) Combinaciones múltiples:
1º. Pleno o número completo. El jugador obtendrá una ganancia igual a treinta y cinco veces la apuesta.
2º. Pareja o caballo. El jugador obtendrá una ganancia igual a diecisiete veces la apuesta.
3º. Fila transversal y trasversales del 0. El jugador obtendrá una ganancia igual a once veces la apuesta.
4º. Cuadro. El jugador obtendrá una ganancia igual a ocho veces la apuesta.
5º. Seisena o doble fila transversal. El jugador obtendrá una ganancia igual a cinco veces la apuesta.
6º. Columna. El jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta.
7º. Docena. El jugador obtendrá una ganancia igual a dos veces la apuesta.
8º. Dos columnas o columna a caballo. El jugador obtendrá una ganancia equivalente a la mitad de lo apostado.
9º. Dos docenas o docena a caballo. El jugador obtendrá una ganancia equivalente a la mitad de lo apostado.
b) Combinaciones sencillas.
1º. El jugador obtendrá una ganancia igual a la apuesta realizada.
2º. En caso de salida del cero, se pierde la totalidad de la apuesta, al igual que ocurre con las columnas o docenas.

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

Sección 2ª. Ruleta americana de doble cero

Artículo 8. Singularidades de la ruleta americana de doble cero.

1. La ruleta americana de doble cero es un juego de azar cuyas reglas específicas se contienen en la presente sección, resultando aplicable, para lo no previsto en ella, las disposiciones contenidas en la sección 1ª.

2. Las especialidades son las siguientes:

a) Los jugadores podrán realizar sus apuestas de pleno también sobre el doble cero.
b) Existirá una apuesta sobre los primeros cinco números de la ruleta, es decir, 0, 00, 1, 2 y 3, en la que la ganancia del jugador será igual a seis veces la cantidad apostada. Esta apuesta se colocará en la intersección que forman los espacios destinados al cero, al uno y a la primera docena.
c) En los casos de salida del cero o del doble cero, se perderán la totalidad de las apuestas realizadas, salvo las apuestas múltiples efectuadas sobre dichos números.

3. Las apuestas mínimas a las suertes sencillas, columnas y docenas podrán ser diferentes al mínimo de la mesa, siempre dentro de la banda de fluctuación autorizada, y deberán ser comunicadas claramente a los jugadores.

Sección 3ª. Ruleta rápida

Artículo 9. Particularidades de la ruleta rápida.

Las reglas específicas de la ruleta rápida se contienen en la presente sección, resultando aplicable, para lo no previsto en ella, las disposiciones contenidas en la sección 1ª.

Artículo 10. Funcionamiento.

1. El juego se inicia cuando el crupier acciona en el controlador de juego la opción “nuevo juego”, comenzando en este momento el período de tiempo de que disponen los jugadores para realizar sus apuestas.

2. Los jugadores realizarán sus apuestas en sus respectivas pantallas táctiles, pudiendo apostar a cualesquiera de las combinaciones posibles propias del juego de ruleta americana, así como a las apuestas múltiples predeterminadas que figuren en sus monitores.

3. Finalizado el tiempo establecido para formalizar las apuestas, el crupier anunciará que “no va más”, no permitiéndose desde ese momento realizar nuevas apuestas o retirar las ya hechas y transfiriéndose al controlador de juego las apuestas realizadas por los jugadores.

4. Seguidamente, el crupier hará girar la ruleta quedando definido el número ganador, que podrá ser mostrado en una pantalla informática. El crupier confirmará el resultado en el controlador de juego, mediante el cual será transmitido a todas las pantallas táctiles de los jugadores.

5. Finalmente se procederá al pago de las apuestas ganadoras. A tal efecto, el controlador del juego calculará las ganancias de cada uno de los jugadores y procederá a su abono mediante la actualización del saldo que tienen disponible en sus respectivos terminales, momento en que se considerará finalizado el juego.

Disposición final. Entrada en vigor.

La presente orden entrará en vigor el día 9 de noviembre de 2013.

Toledo, 25 de octubre de 2013

El Consejero de Hacienda
ARTURO ROMANÍ SANCHO

Anexo I

Elementos materiales

1. Elementos materiales comunes a todas las modalidades de ruleta americana presencial:

a) Ruleta: es 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 treinta y siete casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. 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 cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. 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 en un plano horizontal.
b) Mesa de juego: la ruleta se juega en una mesa rectangular, en cuyo extremo está la propia ruleta. A un lado de ésta o a ambos, si se autoriza el uso de una mesa doble, se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos treinta y seis números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al 0 y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.
c) Cajas o compartimentos: en el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir un número de fichas, sin valor determinado, sobre las cuales se colocará 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 apuesta de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el establecimiento.
Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego, o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.
d) Máquinas automáticas de clasificación de fichas: dispositivos electrónicos o informáticos que realizan las funciones de clasificación de fichas de un modo automático, con una mínima acción del crupier. Si se utilizaren estos dis-

positivos, deberá comunicarse previamente a la consejería competente en materia de juegos y apuestas, en el caso de los casinos de juego; y a la dirección general competente en materia de juegos y apuestas, en el supuesto de los establecimientos de juegos. Estos dispositivos habrán de corresponder a un modelo previamente homologado.

2. Especialidades de los elementos materiales de las distintas modalidades de la ruleta presencial:

a) En la ruleta americana de doble cero, el disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, que estará situada frente a la casilla del 0, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro. En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al 0.
b) La ruleta rápida contará con los siguientes elementos materiales propios:
1º. Pantallas táctiles: cada jugador utilizará un monitor con pantalla sensible al tacto para, de manera individual y de acuerdo con las normas del juego tradicional de la ruleta, realizar sus apuestas sobre la imagen de una ruleta virtual.
2º. Controlador del Juego: es el aparato que mediante la utilización del correspondiente sistema informático, controla el desarrollo del juego al recibir la información de las apuestas realizadas por los jugadores, así como de las ganancias o pérdidas que éstos obtienen. Además, proporciona al crupier toda la información que este necesita para dirigir el juego, referida tanto a las apuestas realizadas por los jugadores y los pagos que les deban ser abonados, como a su eventual retirada. El acceso al sistema estará reservado al crupier y al Jefe de área de juego.

Tanto el material de juego como los sistemas y elementos informáticos necesarios para el juego de la ruleta rápida habrán de ser objeto de homologación previa. En la resolución de homologación podrá determinarse el número máximo de pantallas táctiles que podrán utilizarse con cada ruleta rápida.

Anexo II

Elementos personales

El personal afecto a todas las modalidades de la ruleta americana presencial comprende un jefe de área de juego, un crupier y, eventualmente, un auxiliar.

a) El jefe de área de juego: es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas. Cada jefe de área puede ser responsable de dos mesas o hasta seis mesas de juego, si son contiguas.
b) Crupier: deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecida, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego. Asimismo, podrán colocar las apuestas sobre la mesa, sin perjuicio de que, en caso de necesidad, reconstruya las pilas de fichas cuando la mesa no tenga máquina clasificadora o no le pudiese ayudar el auxiliar.
c) Auxiliares: les corresponde asistir al crupier y ordenar las fichas, haya o no máquinas clasificadoras.