



BOLETIN OFICIAL

DE LA CIUDAD DE CEUTA

Dirección y Administración: PALACIO MUNICIPAL - Archivo

Año LXXIII

Jueves 23 de julio de 1998

Número 3.746

SUMARIO

DISPOSICIONES GENERALES CIUDAD DE CEUTA

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.230.- Aprobación inicial del Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Ciudad de Ceuta.

2.231.- Aprobación del Reglamento de Casinos de Juego de la Ciudad de Ceuta y el Catálogo de Juegos.

AUTORIDADES Y PERSONAL

2.232.- Avocación temporal de las competencias atribuidas al Consejero de Fomento y Medio Ambiente, Excmo. Sr. D. Alfonso Conejo Rabaneda, comprendida del 20 al 26 de julio del año en curso, ambos inclusive.

2.233.- Avocación de las competencias atribuidas al Concejal Delegado de Mercados, Ilmo. Sr. D. Enrique García-Conde Sánchez y delegación de las mismas a la Excmo. Sra. D^a. María Dolores Linares Díaz.

OTRAS DISPOSICIONES Y ACUERDOS

Agencia Tributaria de Ceuta Recaudación

2.217.- Relación de notificaciones que no han podido ser efectuadas directamente.

2.218.- Relación de notificaciones que no han podido ser efectuadas directamente.

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.179.- Notificación a D. Hamed Haddu Al-lal, en expediente sancionador relativo al puesto AL-4 del Mercado Central.

2.180.- Notificación a D. Abdelkader Ahmed Haddu, en expediente sancionador relativo al puesto AL-17 del Mercado Central.

2.181.- Notificación a los propietarios del edificio sito en Carretera de Servicio de la J.O.P., nº 18, en expediente de ruina inminente.

2.182.- Notificación a D. Félix Trola Guzmán, en expediente 3544/98.

2.183.- Declaración de vacante del puesto nº 15 del Mercado O'Donnell.

2.184.- Declaración de vacante del puesto F-42 del Mercado Central.

2.185.- Notificación a D. Juan López Godino, en expediente de solicitud de licencia de apertura del establecimiento sito en Explanada Dique de Poniente, sector F.

2.186.- Notificación a D. Francisco Ramírez Vega en expediente sancionador incoado por humos a D. José Rodríguez Muñoz, de local sito en C/ Canalejas nº 3.

2.207.- Notificación a D. Pablo Francisco Tamayo Liébana, en pliego de descargo.

2.208.- Notificación a D^a. Africa Hernández Castro, en pliego de descargo.

2.209.- Notificación a D^a. Natividad Flores Martínez, en pliego de descargo.

2.210.- Notificación a D. José Ramón Olmedo Izar de la Fuente, en pliego de descargo.

2.211.- Notificación a D. Luis Sánchez Cuadro, en pliego de descargo.

2.212.- Notificación a D. Mohamed Abdeselam Mesaud, en solicitud de información urbanística de la parcela sita en c/ Juan I de Portugal.

2.213.- Notificación a D. José Manuel Huelga Rivero, en expediente de solicitud de licencia de obras.

2.219.- Requerimiento a D^a. Isabel Pecino Morales, en expediente 37/97.

2.220.- Requerimiento a D. Abdelkrim Abderrahaman Ayad, en expediente 65/97.

2.227.- Apertura de establecimientos en Bda. Juan Carlos I, nº 62, a instancias de D. Brahim Ahmed Dudoch, para Restaurante-Cafetería.

2.228.- Apertura de establecimientos en Pz. Teniente Ruiz, a instancias de D. Dipu Arjandas Lalwani, para Cafetería-Panadería.

2.229.- Notificación a Zapico y Ríos S.L. en expediente de licencia de apertura de Supermercado sito en Paseo Colón s/n.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA

Juzgado de lo Social de Algeciras

2.221.- Notificación a D. Pedro Helguera León y a Grugespa, S.L., en autos de Ejecución 59/98-MA, dinamantes del Procedimiento Laboral 590/96.

Juzgado de lo Social Número 36 de Madrid

2.222.- Notificación a GAETS 92, en autos D-617/97.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta

2.195.- Notificación a D^a. Susana Beatriz Castillo Arroyo, en Juicio de Faltas 200/96.

2.196.- Citación a D. Serraj Ahmed Ben M. Feddal, en autos de Desahucio 54/98.

2.197.- Notificación a D. Miguel Lachica Ortiz y otro, en Juicio Ejecutivo 251/92-O.

2.198.- Notificación a D. Ismael Ahmed Mohamed, en Juicio de Desahucio 41/98.

2.199.- Notificación a D. Manuel Muñoz Corrales, en Juicio de Cognición 121/97.

2.214.- Emplazamiento a D. José M. Gallego Sánchez y D^a. Aurelia Cabrera Lendinez, en Juicio de Menor Cuantía 123/98.

2.237.- Notificación a D. Sebastián Ramos Ortega y Comercial Galo S.A., en Juicio Ejecutivo 48/98.

2.242.- Citación a Ceuma, Construcciones y Promociones S.A., en Juicio de Menor Cuantía 267/97.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.187.- Notificación a D. Mustafa Ahmed Amar, en Juicio de Faltas 79/97.

2.188.- Notificación a D. José Regatos Losada y D. Bouchene Vidal Pereira, en Juicio de Faltas 551/96.

2.189.- Notificación a D. Djabela Mahtoud, D. Mokhtar Ben Ouanan Djamel y D. Feudhil Ziani, en Juicio de Faltas 579/97.

2.190.- Notificación a D. Julián Trijueque Jiménez, en Juicio de Faltas 523/97.

2.191.- Notificación a D. Madou Cisse y D. Souleymane Cisse, en Juicio de Faltas 579/97.

2.192.- Notificación a D. Moha Housara, en Juicio de Faltas 219/98.

2.193.- Notificación a D. Antonio de Haro Varela, en Juicio de Faltas 1/97.

2.194.- Citación a D. Imar Sarh, en Juicio de Faltas 327/98.

2.200.- Notificación a D. Khalid Paras y D. Lagror Abdel-Hali, en Juicio de Faltas 348/97.

2.202.- Notificación a D. Abdeslam Bon Fons, en Juicio de Faltas 582/97.

2.203.- Notificación a D. Nordin Hamed Dudu, en Juicio de Faltas 386/97.

2.204.- Notificación a D. Mohamed El Bakhti, en Juicio de Faltas 422/97.

2.205.- Notificación a D. Dieudonne Ngealabata, en Juicio de Faltas 76/98.

2.206.- Emplazamiento a D. Diwan Sobrajmal Jeswami, en Juicio de Menor Cuantía 203/98-A.

2.215.- Notificación a D. Abdelnebi Abselam Haddu, en Juicio de Faltas 978/94.

2.216.- Notificación a D. Abdelkader Moussani, en Juicio de Faltas 360/97.

2.223.- Citación a D. Oscar Fernández Robles, en Juicio de Faltas 108/98.

2.224.- Citación a D. Ben Kirane Abdelaziz, en Juicio de Faltas 150/98.

2.225.- Citación a D. Javier Gutiérrez Fernández, en Verbal Civil 123/1998.

2.238.- Citación a D. Mohamed Belahach y D. Miammi Ennadidi, en Juicio de Faltas 284/98.

2.239.- Citación a D. Abdedulhad Said, en Juicio de Faltas 508/97.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Tres de Ceuta

2.201.- Notificación a D. Luis González Sosa, en autos de Menor Cuantía 6/98.

2.234.- Emplazamiento a Cubiertas y MZOV S.A., en Juicio de Cognición 110/98.

2.235.- Notificación a D^a. María Manuela Heredia Peña y D. Fernando Salas González, en Juicio de Faltas 48/98-A.

2.236.- Notificación a D. Pedro Rodríguez Jiménez, en Juicio Verbal 100/98.

2.240. Emplazamiento a D^a. Ramona Moltas Cabot, en Juicio de Cognición 41/98.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Cuatro de Ceuta

2.226.- Notificación a los posibles herederos de D. Carlos Luna Navarro, en Juicio de Menor Cuantía 328/97.

ANUNCIOS

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

Procesa

2.241.- Contratación mediante subasta de las obras de iluminación de las Murallas Reales de Ceuta.

OTRAS DISPOSICIONES Y ACUERDOS

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.179.- Ante la imposibilidad de notificación por esta Consejería a D. Hamed Haddu Al-Lal, en relación con el puesto AL-4 del Mercado Central, es por lo que, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 59.4 de la Ley 30/92, de 26 de Noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común es por lo que se publica la siguiente notificación:

«Adjunto remito propuesta de resolución del expediente sancionador incoado por Decreto de 24-3-98, significándole que tiene un plazo de quince días desde la recepción de la presente notificación para efectuar las alegaciones y presentar los documentos e informaciones que estime pertinentes, al amparo del artículo 18 del Real Decreto 1398/93 de 4 de Agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora: D. Fco. Javier Puerta Martí, Instructor del expediente sancionador incoado a D. Hamed Haddu Al-Lal, formula la siguiente Propuesta de Resolución.

El expediente tramitado se desglosa en:

ANTECEDENTES

* Se ha recibido en el Negociado de Sanidad y Bienestar Social una denuncia tramitada por la Policía Local, realizada por un agente, sobre la existencia de mercancías y bultos fuera del perímetro del puesto AL-4 del Mercado Central.

* La Presidencia de la Ciudad, a través de un Decreto de 24 de Marzo de 1998, incoó expediente sancionador a D. Hamed Haddu Al-Lal, titular del puesto AL-4 del Mercado Central, por la presunta comisión de una falta leve consistente en el depósito de mercancías fuera del perímetro del puesto, tipificada como falta leve en el art. 43 d) del Reglamento de Mercados (RM), sancionable conforme al art. 46 RM, con una multa de 7000 pesetas.

* Este Instructor, tras el examen del contenido del expediente sancionador incoado, deduce la existencia de los siguientes

HECHOS PROBADOS

1) La denuncia de la Policía Local reúne los requisitos establecidos en el art. 17.5 del Real Decreto 1398/93 de 4 de Agosto, que aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora (RPS), por lo que se considera prueba en el procedimiento, susceptible de ser desvirtuado por las alegaciones y pruebas del interesado. Dado que no se ha producido nada de ello, la prueba se convierte en definitiva.

2) Se entiende, por tanto probado que el interesado cometió una infracción del art. 43 d) RM, que tipifica como falta leve la colocación de bultos o mercancías fuera del perímetro del puesto, sancionable, conforme al art. 46.1 a) RM, con una multa de hasta 7000 pesetas.

3) Corresponde elevar a la Presidencia de la Ciudad, órgano competente en virtud del art. 10.2 RPS y el art. 21.1 k) de la Ley 7/85 de 2 de Abril, reguladora de las Bases del Régimen Local y el art. 15 de la Ley Orgánica 1/95 de 13 de Marzo, de Estatuto de Autonomía para Ceuta, la siguiente Propuesta de Sanción.

Sancionar a D. Hamed Haddu Al-Lal, titular del puesto AL-4 del Mercado Central, por la presunta comisión de una falta leve consistente en el depósito de mercancías fuera del perímetro del puesto, con una multa de 7.000 pesetas.

DOCUMENTOS QUE INTEGRAN EL EXPEDIENTE

- 1) Informe de la Policía Local
- 2) Informe Jurídico
- 3) Decreto inicio expediente sancionador
- 4) Traslado de Decreto
- 5) Notificación BOC
- 6) Publicación BOC
- 7) Propuesta resolución.

Ceuta, 10 de Julio de 1998.- EL SECRETARIO LE-
TRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán

2.180.- Ante la imposibilidad de notificación por esta Consejería a D. Abdelkader Ahmed Haddu, en relación con el puesto AL-17, es por lo que, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 59.4 de la Ley 30/92, de 26 de Noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común es por lo que se publica la siguiente notificación:

«Adjunto remito propuesta de resolución del expediente sancionador incoado por Decreto de 24-3-98, significándole que tiene un plazo de quince días desde la recepción de la presente notificación para efectuar las alegaciones y presentar los documentos e informaciones que estime pertinentes, al amparo del artículo 18 del Real Decreto 1398/93 de 4 de Agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora: D. Fco. Javier Puerta Martí, Instructor del expediente sancionador incoado a D. Abdelkader Ahmed Haddu, formula la siguiente Propuesta de Resolución.

El expediente tramitado se desglosa en

ANTECEDENTES

* La Policía Local, a través de su Jefatura, remite la denuncia de un agente sobre la situación del puesto AL-17 del Mercado Central, don de se encuentra mercancía fuera del perímetro del puesto.

* La Presidencia de la Ciudad, a través de un Decreto de 24 de Marzo de 1998, incoó expediente sancionador a D. Abdelkader Ahmed Haddu, titular del puesto AL-17 del Mercado Central, por la presunta comisión de una falta leve consistente en el depósito de mercancías fuera del perímetro del puesto.

* Este Instructor, del examen del expediente tramitado, deduce la existencia de los siguientes

HECHOS PROBADOS

1) La denuncia de la Policía Local reúne los requisitos establecidos en el art. 17.5 del Real Decreto 1398/93 de 4 de Agosto, que aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora (RPS), por lo que se considera prueba en el procedimiento, susceptible de ser desvirtuado por las alegaciones y pruebas del interesado, hecho que no ha sucedido en este expediente.

2) Entiendo, por tanto, probado que el interesado cometió una infracción del art. 43 d) RM, que tipifica como falta leve la colocación de mercancías fuera del perímetro del puesto, sancionable, conforme al art. 46.1 a) RM, con una multa de hasta 7000 pesetas.

3) Corresponde elevar a la Presidencia de la Ciudad, órgano competente en virtud del art. 10.2 RPS, en conexión con el art. 21.1 k) de la Ley 7/85 de 2 de Abril, reguladora de las Bases de Régimen Local y el art. 15 de la Ley Orgánica 1/95 de 13 de Marzo, de Estatuto de Autonomía para Ceuta, la siguiente Propuesta de Sanción.

Sancionar a D. Abdelkader Ahmed Haddu, titular del puesto AL-17 del Mercado Central, por la comisión de una falta leve consistente en el depósito de mercancías fuera del perímetro del puesto, con una multa de hasta 7.000 pesetas.

Ceuta, 10 de Julio de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán

2.181.- El Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, D. Alfonso Conejo Rabaneda, por su Decreto de fecha 9-6-98 ha dispuesto lo siguiente:

«ANTECEDENTES DE HECHO

Tanto los Servicios de Extinción de Incendios y Salvamento como los Servicios Técnicos Municipales (informe nº 1.209/98) comunica la existencia de una vivienda con defecto en Carretera de Servicio de la J.O.P. nº 18.

Con fecha 8 de Junio se emite informe nº 1.281/98 en el que se comunica la existencia de peligro para los ocupantes, y el desalojo de los vecinos realizado por los Servicios de Bienestar Social, aunque permanece los enseres en la vivienda.

Consta asimismo informe jurídico.

FUNDAMENTOS JURIDICOS

El art. 26 R.D.U. dispone que cuando como consecuencia de comprobaciones realizadas por los Servicios de la Administración, de oficio o en virtud de denuncia de particulares, o como consecuencia del escrito de iniciación del expediente de ruina, se estime que la situación de un inmueble o construcción ofrece tal deterioro que es urgente su demolición y existe peligro para las personas o bienes en la demora que supone la tramitación del expediente, el Ayuntamiento o el Alcalde acordarán el desalojo de los ocupantes y adoptarán las medidas referidas a la seguridad de la construcción.

La competencia en materia de disciplina urbanística corresponde al Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, por delegación del Presidente de fecha 11-12-1996.

PARTE DISPOSITIVA

1º) Acordar la situación de ruina inminente de la edificación ubicada en Carretera de Servicio de la J.O.P. nº 18.

2º) Ordenar el desalojo de los enseres allí ubicados en el plazo de 5 días, apercibiendo de lanzamiento en caso contrario.

3º) Ordenar a la propiedad la demolición del inmueble en el plazo de 5 días tras el desalojo, apercibiendo la ejecución subsidiaria en caso contrario.

Atendido que no ha podido practicarse la notificación de esta resolución por ser los propietarios desconocidos, en los términos del art. 59.4 de la Ley 30/92, de 26 de Noviembre, por el presente Anuncio se hace pública la anterior resolución.

Ceuta, 9 de Julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE Fdo.: Jesús C. Fortes Ramos.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán

2.182.- El Excmo. Sr. Consejero de Economía y Hacienda, D. Isidro Bernabé Hurtado de Mendoza y López, por su Resolución de veintinueve de junio de mil novecientos noventa y ocho, ha dispuesto lo siguiente:

«ANTECEDENTES DE HECHO

D. Félix Trola Guzmán solicita la vivienda municipal ubicada en calle Independencia nº 5 (Portería) por fallecimiento de su titular, debido a que ha estado conviviendo en ese domicilio.- Recabado informe de la Policía Local, señala: «Que D. Félix Trola Guzmán, ha vivido en la vivienda nº 5 (Portería) de la calle Independencia, desde agosto de 1994, hasta noviembre de 1997, con su hija D.ª Hamal Trola Skallini, y la propietaria de la citada vivienda que era D.ª Pastora Almansa Castillo, la cual falleció en enero de 1998».- Por otro lado, el informe de la Trabajadora Social de la Consejería de Asuntos Sociales, indica: «D.ª Pastora Almansa Castillo venía siendo usuaria de los Servicios Sociales hasta su fallecimiento en la Residencia Nazareth, institución en que se consideró necesario su ingreso debido a su no autonomía, y carece de familiares que pudieran darle atención. En todas las ocasiones en que se hizo necesario visitar su domicilio, en ningún momento se pudo comprobar que conviviera con ella persona alguna, así como habernos referido por su parte la existencia de dicha situación».

FUNDAMENTOS JURIDICOS

* Artº 16.1.b) Ley de Arrendamientos Urbanos de 1994: En caso de muerte del arrendatario, podrán subrogarse en el contrato: b) la persona que hubiera venido conviviendo con el arrendatario en forma permanente en análoga relación de afectividad a la de cónyuge, con independencia de su orientación sexual, durante al menos los dos años anteriores al tiempo del fallecimiento, salvo que hubieran tenido descendencia en común, en cuyo caso bastará la mera convivencia.- * Este precepto no resulta de aplicación, desde el mismo momento en que D.ª Pastora Almansa Castillo, tuvo que se ingresada en la Residencia Nazareth, lo que implica que no ha existido relación de afectividad a la de cónyuge.- * El órgano competente es el Excmo. Sr. Consejero de Economía y Hacienda, por delegación del Presidente.

PARTE DISPOSITIVA

Se desestima la solicitud formulada por D. Félix Trola Guzmán al no ser de aplicación el artº 16.1.b) de la Ley de Arrendamientos Urbanos de 1994º.

Habida cuenta de que no ha podido practicarse la notificación al D. Félix Trola Guzmán, en la forma prevista en la legislación vigente, a tenor de lo dispuesto en el artº 59.4 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, hágase pública la anterior mediante anuncio en el *Boletín Oficial de la Ciudad* a los efectos oportunos.

Lo que le comunico, significándole que contra esta resolución podrá interponer recurso contencioso-administrativo en el plazo de dos meses, desde el día siguiente a la presente notificación, ante la Sala de lo Contencioso del Tribunal de Justicia de Andalucía, según autoriza el art. 58 de la Ley de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa de 27 de diciembre de 1.956.

Asimismo podrá utilizar cualesquiera otros recursos que estime convenientes a sus derechos.

Ceuta, 9 de julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.- FDO.: Rafael Lirola Catalán.

2.183.- Por Decreto de la Consejería de Sanidad y Bienestar Social de 6 de julio de 1998, se declara vacante el puesto nº 15 del Mercado O' Donnell. Por tanto, se abre un plazo de 15 días contados a partir del siguiente al de la publicación en el *Boletín Oficial de la Ciudad* para la presentación de solicitudes a dicho puesto, debiendo realizarse las mismas a través del Registro General del Ayuntamiento.

Caso de no recibirse ninguna solicitud en el plazo anteriormente señalado, se ampliará el mismo durante 15 días o más, y así sucesivamente.

Ceuta, 9 de julio de 1998.- EL CONCEJAL DELEGADO DE MERCADOS Y CEMENTERIOS.- Fdo.: Enrique García-Conde Sánchez.

2.184.- Por Decreto de la Consejería de Sanidad y Bienestar Social de 7 de julio de 1998, se declara vacante el puesto F-42 del Mercado Central.

Por tanto, se abre un plazo de 15 días contados a partir del siguiente al de la publicación en el *Boletín Oficial de la Ciudad* para la presentación de solicitudes a dicho puesto, debiendo realizarse las mismas a través del Registro General del Ayuntamiento.

Caso de no recibirse ninguna solicitud en el plazo anteriormente señalado, se ampliará el mismo durante 15 días más, y así sucesivamente.

Ceuta, 10 de julio de 1998.- EL CONCEJAL DE MERCADOS Y CEMENTERIOS.- Fdo.: Enrique García-Conde Sánchez.

2.185.- El Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, D. Alfonso Conejo Rabaneda, con fecha veinticuatro de Junio de mil novecientos noventa y ocho, ha dictado el siguiente Decreto:

«ANTECEDENTES

D. Juan López Godino, con fecha 28/1/97 solicita licencia de apertura de local sito en Muelle de Poniente, Sector F, para ejercer la actividad de Almacén y Venta al mayor de alimentación y oficinas.- El Gabinete Técnico Provincial de Seguridad e Higiene en el Trabajo de la Dirección Provincial de Trabajo y Asuntos Sociales, con fecha 5/3/98, comunica que en el local se realizan dos actividades simultáneamente: Almacenamiento de productos y venta al mayor de alimentación y Supermercado de alimentación (autoservicio) al público, existiendo «riesgo grave inminente» para el público que allí accede.- Por Decreto del Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente de fecha 26/3/98 se prohíbe la actividad de supermercado de alimentación (autoservicio) que se ejerce sin licencia, apercibiendo al interesado de clausura forzosa del establecimiento en caso contrario.- Con fecha 26/5/98 el Gabinete Técnico Provincial de la Dirección Provincial de Trabajo y Asuntos Sociales, comunica que la empresa ha dividido el local en dos áreas diferenciadas para la realización de sus actividades principales, con esta modificación ha desaparecido el riesgo grave e inminente. A esta fecha se está redactando el proyecto para una remodelación general del local que incluye la construcción de una entreplanta y otras instalaciones, por lo que no se puede emitir el informe definitivo, quedando este pendiente hasta que concluyan las obra.

FUNDAMENTOS JURIDICOS

Tanto el artº 9 RSCL como el artº 156.2 ROF permi-

ten archivar una solicitud si, previo requerimiento de subsanación de deficiencias, no se presentara en 15 días.- Según el artº. 22 RSCL. estará sujeta a licencia la apertura de establecimientos industriales y mercantiles. La intervención municipal tenderá a verificar si los locales e instalaciones reúnen las condiciones de tranquilidad, salubridad y las que en su caso, estuvieran dispuestas en los planes de urbanismo debidamente aprobados.- Así en los casos de carencia de licencia al faltar el control previo de la Administración, la clausura podrá acordarse sin más trámites.- La competencia para resolver los expedientes de licencia de apertura, por lo que debe incluirse la clausura de los establecimientos que carecen de ella, corresponde al Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, por Decreto del Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad de fecha 11/12/96.

PARTE DISPOSITIVA

1º.- Archivar la solicitud de D. Juan López Godino de licencia de apertura del establecimiento sito en Explanada Dique de Poniente, sector F, para ejercer la actividad de Almacén y Venta al mayor de Alimentación y Oficinas.- 2º.- Clausurar el local sito en Explanada Dique de Poniente, sector F, en el que D. Juan López Godino ejerce la actividad de Almacén y Venta al mayor de Alimentación y Oficinas, por carecer de licencia de apertura.

Lo que le comunico, significándole que contra esta resolución y previa comunicación al órgano que dictó el acto impugnado (artº. 110.3 LRJAP y PAC) podrá interponer recurso contencioso-administrativo en el plazo de dos meses, desde el día siguiente a la presente notificación, ante la Sala de lo Contencioso del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía, según autoriza el artº. 58 de la Ley de la Jurisdicción Contencioso-Administrativo de 27 de Diciembre de 1.956.

Asimismo podrá utilizar cualesquiera otros recursos que estime conveniente a sus derechos.

Lo que se publica a los efectos previstos en el artº 59.4 de la Ley 30/92, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, mediante anuncio en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, dado que no se ha podido practicar la notificación a D. Juan López Godino.

Ceuta, 13 de Julio de 1998.- EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.

2.186.- El Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, D. Alfonso Conejo Rabaneda, con fecha dieciséis de Junio de mil novecientos noventa y ocho, dictó el siguiente Decreto:

«ANTECEDENTES

D. Francisco Ramírez Vega denuncia al local sito en C/ Canalejas nº 3, denominado «Bar Monovar», propiedad de D. José Rodríguez Muñoz, por emisión de humos y olores.- Por Decreto del Excmo. Sr. Consejero de Ordenación del Territorio, Urbanismo y Vivienda de fecha 28-05-96, se requiere al interesado para que en el plazo de tres meses subsane las deficiencias indicadas por los Servicios Técnicos Municipales, con apercibimiento de incoación del correspondiente expediente sancionador.- «- En el local existen dos máquinas asadoras de pollos que se utilizan sin que las mismas estén dotadas de campana ni de chimenea o conducto de ventilación. Dicha instalación se ejecutará conforme a lo indicado en el artículo 9.8.14 de las NN.UU.- Los aseos existentes carecen de vestíbulo previo y de ventilación ade-

cuada.- La chimenea de evacuación de humos existentes en la cocina deberá sobrepasar como mínimo 1 metro por encima de la cubierta más alta situada a distancia no superior a ocho (8) metros.- El local dispone de escalones aislados que en caso de que se acometiera la ejecución de obras de reforma debería procederse a la eliminación de los mismos.».- Con fecha 20/8/96, por Decreto del Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, se le requiere para que en el plazo de dos meses subsane las deficiencias indicadas por la Dirección Provincial del Ministerio de Industria y Energía.- « El bar necesita una revisión de instalaciones eléctricas, especialmente en varios puntos, más no reviste gravedad si bien ha de cumplir la ITC-MIBT 041 referente al Reglamento de Baja Tensión (Decreto 2431/1973) en un plazo no mayor de dos meses. Deberá, tras el plazo fijado, enviar a esta Dependencia el boletín del instalador autorizado responsable de las verificaciones que se realicen».- Por Decreto del Ilmo. Sr. Concejal Delegado de Fomento de fecha 2/12/96 se le concede al interesado un nuevo plazo de tres meses para subsanar las deficiencias que figuran en el Decreto de 28/5/96, apercibiendo al interesado de incoación del correspondiente expediente sancionador de no cumplir con el plazo concedido.- Transcurrido el plazo sin que el interesado se persone en el expediente y ante la nueva denuncia de D. Francisco Ramírez Vega, se gira visita de inspección ocular al local y se observa como no han sido subsanadas las deficiencias con anterioridad detectadas.- Con fecha 15/5/97, y por Decreto del Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, se concede al interesado un plazo de alegaciones de 15 días. Transcurrido el mismo no fueron presentadas alegaciones.- D. Francisco Ramírez Vega, con fecha 15/10/97, reitera su denuncia sobre molestias producidas en su domicilio por la emisión de humos y malos olores procedentes del citado establecimiento.

FUNDAMENTOS JURIDICOS

El artº. 36 del R.A.M.I.N.P, aprobado por Decreto 2414/1961, de 30 de Diciembre, establece que los Alcaldes, por propia iniciativa, así como por orden del Gobernador Civil o a propuesta de la Comisión Provincial de Servicios Técnicos, requerirán al propietario, administrador o gerente de las actividades a que se refiere este Reglamento para que en el plazo que se le señale corrija las deficiencias comprobadas. Este plazo en los caso de peligro se fijará, salvo cuando éste sea inminente, teniendo en cuenta, de manera discrecional, las posibilidades de corrección que hayan sido señaladas, las condiciones de la actividad y las contingencias que puedan derivarse tanto de su paralización como de su continuidad, en las circunstancias en que se encuentren. Salvo casos especiales, el plazo no podrá exceder de seis meses ni ser inferior a uno.- La competencia en materia de apertura de establecimientos, corresponde al Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, por Decreto del Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad de 11/12/96.

PARTE DISPOSITIVA

1º.- Concédase a D. José Rodríguez Muñoz, un nuevo plazo de un mes para que proceda a subsanar las deficiencias que figuran en el Decreto de 28.05.96. y 20.08.96.-
2º.- Apercibir al interesado de que no cumplir con el plazo concedido se procederá a clausurar el establecimiento sito en C/ Canalejas nº 3, dedicado a Bar.

Lo que se publica a los efectos previstos en el artº 59.4 de la Ley 30/92, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Co-

mún, mediante anuncio en el Tablón de Edictos del Ilustre Ayuntamiento de Ceuta, dado que no se ha podido practicar la notificación en el domicilio que consta en el expediente a D. Francisco Ramírez Vega.

Ceuta, 13 de Julio de 1998.- EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.187.- El Ilmo. Sr. Magistrado-Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el J. Faltas 79/97 sobre lesiones notificar a D. Mustafa Ahmed Amar la sentencia dictada con fecha 7 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a los Guardias Civiles nº 10.201.274 y 10.201.913 de las faltas que se les imputaban, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios.

Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón.

Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.188.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el J. Faltas 551/96 sobre malos tratos notificar a D. José Regatos Losada y D. Bouchene Vidal Pereira la sentencia dictada con fecha 2 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D.ª Aoicha El Hamri de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.189.- El Ilmo. Sr. Magistrado-Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el J. Faltas 579/97 sobre lesiones notificar a D.ª Djabela Mahtoud, D. Mokhtar Ben Ouanan Djamel y D. Feudhil Ziani

la sentencia dictada con fecha 7 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Madou Cisse y D. Soulymane Cisse de la falta que se les imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi Sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.190.- El Ilmo. Sr. Magistrado-Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el J. de faltas 523/97 sobre lesiones notificar a D. Julián Trijueque Jiménez la sentencia dictada con fecha 7 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Julián Trijueque Jiménez de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento.

Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.191.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el J. Faltas 579/97 sobre lesiones notificar a D. Madou Cisse y D. Souleymane Cisse la sentencia dictada con fecha 7 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Madou Cisse y D. Soulymane Cisse de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.192.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 219/98 sobre lesiones notificar a D. Moha Housara la sentencia dictada con fecha 2 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo condenar y condeno a D. Moha Housara y Ubimbe Etienne Wbilli, como autores responsables de sendas faltas de lesiones, previstas y penadas en el artículo 617.1 del Código Penal vigente, a la pena de treinta días de multa, con una cuota diaria de doscientas pesetas (200 ptas./día), ascendiendo en total la pena impuesta a cada uno de ellos a la suma de seis mil pesetas (6.000 ptas.), con la accesoria, en caso de impago de la multa, de un día de arresto por cada dos cuotas diarias no satisfechas, y les condeno, también, al pago de las costas del presente procedimiento. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, se han sido parte, librándose para ello dos despachos necesarios.

Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón.

Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.193.- El Ilmo. Sr. Magistrado-Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 1/97 sobre desobediencia, injurias y amenazas notificar a D. Antonio De Haro Varela la sentencia dictada con fecha 14 de mayo de 1997 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Antonio De Haro Varela de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento.

Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.194.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta, por providencia de esta fecha dictada en el procedimiento de J. Faltas 327/98 que se sigue por la supuesta falta de lesiones he mandado a citar a D. Imar Sarh para el próximo día 16 de noviembre de 1998 a las 10,20 horas, comparezca ante la Sala de Audiencias de este Juzgado, sito en la C/ Serrano Orive s/n, en calidad de perjudicado con apercibimiento de que si no comparece le pararán los perjuicios con arreglo y derecho.

Y para que sirva de citación en forma al indicado anteriormente, expido el presente en la Ciudad de Ceuta a nueve de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta

2.195.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario del Juzgado de Instrucción Número Uno de Ceuta.

Hace saber: En los autos Juicio de Faltas núm. 200/96 seguidos contra D. Francisco Infante López por una falta de lesiones se ha dictado la siguiente resolución:

"Dada cuenta; se acuerda notificar la sentencia de fecha 09-4-97, a tenor literal siguiente:

Fallo: Que ratificando la sentencia dictada in voce, debo absolver y absuelvo al denunciado D. Francisco Infante López de los hechos que se le imputan, declarando de oficio las costas causadas.

Y para que sirva la cédula de notificación del denunciante D.^a Susana Beatriz Castillo Arroyo expido la presente en Ceuta a diez de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.196.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario Judicial del Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de los de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado se siguen autos de desahucio 54/98 con el número a instancias de Precimar S.A. contra Serraj Ahmed Ben M' Feddal en la que por acta de fecha 8-7-98 se ha acordado citar al demandado mencionado para la audiencia del día 15 de septiembre de 1998 a las 11,00 horas de su mañana para asistir a juicio, apercibiéndole que caso de no comparecer a este llamamiento se decretará su rebeldía con las consecuencias legales establecidas. Teniéndole por conforme con el desahucio.

Y para que sirva la presente citación en forma, se expide y firma en la Ciudad de Ceuta a 8 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.197.- D. Manuel Pilar Gracia del Juzgado de Primera Instancia Número Uno de Ceuta.

Hago saber: Que en este Juzgado se siguen autos de J. ejecutivo 251/92- 0 seguidos a instancia de: Caja de Madrid contra D. Miguel Lachica Ortiz y otro.

Por proveído del día de la fecha he acordado la publicación del presente edicto a fin de notificar al demandado anteriormente mencionado la sentencia cuya parte dispositiva es como sigue:

Que estimando las pretensiones planteadas en los autos civiles de Juicio Ejecutivo número 251/92, seguidos en este Juzgado a instancias de Caja de ahorros de Madrid, representado por la Procuradora D.^a Luisa Toro Vilchez y asistido por el letrado D. José María Lería Mosquera contra D. Miguel Lachica Ortiz- en rebeldía procesal- y contra D.^a Luisa Cortés Santiago representada por la Procuradora D.^a Ingrid Herrero Jiménez y asistida por el letrado D. Fernando Díaz Bermejo, mando seguir adelante la ejecución hasta hacer trance y remate con los bienes embargados y que en lo sucesivo pudieren embargarse a los demandados para con su importe hacer entero y cumplido pago al demandante de parte de las cantidades por las que se despacho saber, 124.937 pesetas más los intereses legales a cuyas responsabilidades condeno a la parte ejecutada.

Por último, fallo que los demandados abonen las costas causadas en este procedimiento.

Y para que sirva de notificación al demandado cuyo domicilio se desconoce, expido el presente en Ceuta a diez de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.198.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario Judicial del Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de los de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado se siguen Juicio de desahucio al número 41/98 a instancias D. José Francisco Montes Ramos contra D. Ismael Ahmed Mohamed, y en el que se ha dictado resolución en el día de la fecha la cual dice:

"... Se requiere al demandado para que en el término de ocho días desaloje dejando libre y expedita la vivienda litigiosa objeto del presente procedimiento, bajo apercibimiento de que se no verifica se procederá a su lanzamiento sin consideración y a su costa pudiendo quedar los enseres en la vía pública."

Y para que sirva de notificación al demandado rebelde que se encuentra en ignorado paradero, expido el presente en la Ciudad de Ceuta y a once de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.199.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario Judicial del Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de los de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado se siguen autos de Juicio de Cognición al número 121/97 a instancias de D. Benjamín Bentolila Alfón contra D. Manuel Muñoz Corrales, y en el que por resolución del día de la fecha se ha acordado lo siguiente:

"... se requiere al demandado para que en el término de ocho días desaloje dejando libre y expedita la vivienda litigiosa objeto del presente procedimiento, bajo apercibimiento de que si no lo verifica se procederá a su lanzamiento sin consideración y a su costa pudiendo quedar los enseres en la vía pública.

Y para que sirva de notificación al demandado rebelde que se encuentra en ignorado paradero, expido el presente en la Ciudad de Ceuta y a once de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.200.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 348/97 sobre lesiones en agresión notificada a D. Khalid Paras y D. Lagror Abdel-Hali la sentencia dictada con fecha 2 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo Absolver y Absuelvo a D. Hassan Mohamed Abdel-Lah de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento.

Contra la misma cabe interponer Recurso de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta en Ceuta, en el plazo de cinco días desde su notificación. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el

plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en la Ciudad de Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Tres de Ceuta

2.201.- D. Antonio Piñero Piñero, Secretario del Juzgado de Primera Instancia Número Tres de Ceuta.

Hago saber: que en los autos de Menor Cuantía Número 6/98, que se siguen en este Juzgado a instancia de D. Othman Al Barroudi, representado en autos por el Sr. Procurador de los Tribunales Sra. Barchilón Gabizón contra D. Luis González Sosa, se ha dictado Sentencia cuyo fallo es del tenor literal siguiente:

Sentencia núm. 103/98: Fallo: Que estimando íntegramente la demanda interpuesta por la Procuradora Sra. Barchilón Gabizón debo condenar y condeno a D. Luis González Sosa a que abone al actor D. Othman Al Barroudi la suma de dos millones doscientas sesenta y seis mil cuatrocientas pesetas (2.266.400 pesetas, más intereses legales desde la fecha de la interposición judicial y costas de esta instancia.

Notifíquese esta resolución a los interesados haciendo se les hace saber que no es firme y que contra la misma cabe interponer recurso de apelación para ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz en el plazo de cinco días desde su notificación, librese testimonio de la presente para su unión a los autos pasando el original al libro de sentencias.

Así por esta mi sentencia lo pronuncio, mando y firmo.

Y para que sirva de notificación en forma a D. Luis González Sosa, expido el presente que firmo en Ceuta a nueve de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.- Fdo.: Antonio Piñero Piñero.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.202.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el juicio de faltas 582/97 sobre contra la seguridad en el tráfico e insultos a Autoridad notificar a D. Abdeslam Bon Fons la sentencia dictada con fecha 7 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Abdeslam Bon Fons de la falta que se le imputaba. Contra la presente resolución, que no es firme, cabe interponer Recurso de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta de Ceuta en el plazo de cinco días desde su notificación, mediante escrito que deberá presentarse en ese Juzgado. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.203.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 386/97 sobre lesiones y daños notificar a D. Nordin Hamed Dudu la sentencia dictada con fecha 2 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo condenar y condeno a d. Nordin Hamed Dudu como autor responsable de dos faltas de lesiones previstas y penadas en el art. 617.1 del C.P. vigente, a la pena de tres días de arresto de fin de semana por cada una de las dos faltas ascendiendo en total la pena impuesta a seis arrestos de fin de semana, y a que indemnice a D.ª Maimona Mohamed Maimón en el importe de las gafas graduadas que le rompió y cuyo importe se determinará en ejecución de sentencia, debiendo condenarle también al pago de las costas del presente procedimiento.

Contra la presente resolución cabe interponer Recurso de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta con sede en Ceuta, en el plazo de Cinco días desde su notificación mediante escrito motivado que deberá presentarse en este Juzgado.

Notifíquese esta resolución a quienes según el encabezamiento de la misma, han sido parte librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

2.204.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el juicio de faltas 422/97 sobre art. 636 el C.P. notificar a D. Mohamed El Bakhti la sentencia dictada con fecha uno de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo condenar y condeno a D. Mohamed El Bakhti como autor de una falta contra el orden público, prevista y penada en el art. 636 del C.P. a la pena de 30 días de multa, con una cuota diaria de doscientas pesetas día (200 ptas.- día) ascendiendo en total el importe de la multa a la suma de seis mil pesetas (6.000 ptas.); con arresto sustitutorio en caso de impago de la multa de un día de privación de libertad por cada dos cuotas diarias no satisfechas y le condeno también al pago de las costas.

Contra la presente resolución, que no es firme, cabe interponer Recurso de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta en Ceuta, en el plazo de cinco días desde su notificación, mediante escrito motivado que deberá presentarse en este Juzgado.

Notifíquese esta resolución a quienes según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede inter-

ponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.205.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 76/98 sobre hurto notificar a D. Dieudonne Ngealabata la sentencia dictada con fecha a 2 de julio de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Dieudonne Ngealabata de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento.

Contra la presente resolución cabe interponer Recurso de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta en Ceuta, en el plazo de cinco días desde su notificación, mediante escrito que deberá presentarse en este Juzgado. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios.

Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón.

Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante al Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en la Ciudad de Ceuta a 9 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.206.- El Ilmo. Sr. D. Andrés Carreño Bolaños, Magistrado Juez de Primera Instancia Número Dos de los de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado de mi cargo, se sigue procedimiento de Juicio Declarativo de Menor Cuantía, bajo el núm. 203/98-A, promovido por el Procurador Sr. Ruiz Reina, en nombre y representación de "Oscar Internacional, S.A.", contra D. Diwan Sobrajmal Jeswami, sobre reclamación de 2.124.460 pesetas de principal, más intereses y costas.

Y, encontrándose actualmente en paradero desconocido D. Diwan Sobrajmal Jeswami, por medio del presente se le emplaza a fin de que, en el plazo improrrogable de diez días, comparezca en el juicio, si le conviniere, a partir de su publicación en el *Boletín Oficial de la Ciudad de Ceuta* y en el Tablón de anuncios de este Juzgado, bajo apercibimiento de que si no lo verifica, será declarado en rebeldía.

Es por lo cual que extiendo la presente como emplazamiento en forma a referido demandado, en Ceuta a nueve de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL MAGISTRADO JUEZ.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

OTRAS DISPOSICIONES Y ACUERDOS

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.207.- El Excmo. Sr. Presidente, en su Decreto de fecha 27 de marzo de 1998 ha dictado la siguiente Resolución:

"Vistas las actuaciones practicadas en el presente expediente nº 75.560 incoado a D. Pablo Francisco Tamayo Liébana, así como el contenido de la propuesta de resolución que me eleva el Consejero de Gobernación, como órgano instructor, a la vista de la alegaciones formuladas dentro del plazo reglamentario por el interesado y el informe dado por el agente ratificándose en el hecho denunciado.

En uso de la competencia que me ha sido conferida de conformidad con lo establecido en el art. 68.2 del Real Decreto Legislativo 339/1990 de 2 de marzo, vengo en imponer al expedientado la multa correspondiente en la cuantía inicialmente fijada, aprobando dicha propuesta de resolución que fue debidamente notificada. El importe de la multa deberá ser hecha efectiva dentro de los quince días hábiles siguientes a la firmeza de esta resolución (art. 84 R.D.L. 339/90). Transcurrido el plazo de cobro sin haber sido satisfecha la multa el importe de la misma se exigirá por vía de apremio, con el recargo del 20% art 100 del Reglamento General de Recaudación.

La Presente resolución Sancionadora se entiende definitiva y, desde su notificación firme en la vía administrativa".

Lo que le traslado significándole, que contra la misma puede interponer Recurso Contencioso-Administrativo, ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía, en el plazo de dos meses contados desde la recepción de la misma y, previa comunicación a la Alcaldía, de conformidad con el art. 110.3 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, sin perjuicio de la interposición de cualquier otro que estime conveniente.

Ceuta a 6 de abril de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO-ACCTAL.- Fdo.: Rafael Flores Mora.

2.208.- En cumplimiento de lo dispuesto en el art. 13.2 del Reglamento de procedimiento sancionador en materia de Tráfico, Circulación de vehículos a motor y Seguridad Vial, el Excmo. Sr. Consejero de gobernación como instructor del expediente sancionador, incoado por infracción de norma de tráfico, ha formulado la propuesta de resolución que a continuación se transcribe.

"Visto escrito de alegaciones formulado con fecha 18-3-98 por D." Africa Hernández Castro, en relación con Boletín de Denuncia nº 68663 de fecha 20-1-98 por infracción de norma de tráfico, art. 1101 del Reglamento General de Circulación expediente nº 76.323.

Resultando que dado traslado de las alegaciones al denunciante este se ratifica en el hecho denunciado e informa que: "el vehículo CE-2286-D efectivamente cometió la infracción especificada en la denuncia ya que, "el agente que suscribe tiene el deber de informar a V.I. que me ratifico en la denuncia formulada, puesto que me encontraba regulando en el cruce el Morro, cuando el conductor del vehículo CE-2286-D, usó de forma abusiva la señal acústica, hecho que le fue notificado verbalmente al conductor de que sería denunciado. Lo que pongo en su conocimiento a los efectos que procedan.

Considerando que de conformidad con el art. 76 del Real Decreto Legislativo 339/1990 de 2 de marzo, las denuncias efectuadas por los Agentes de la Autoridad encargados de la vigilancia del tráfico harán fe, salvo prueba en contrario, respecto de los hechos denunciados, sin perjuicio del deber de aquellos de aportar todos los elementos probatorios que sean posibles sobre el hecho denunciado.

En su consecuencia:

Procede a juicio de este Instructor desestimar las alegaciones, y elevar propuesta de imposición de multa confir-

mando la cuantía que figura en la notificación de la denuncia".

Lo que le notifico haciéndole saber, que contra la misma podrá formular, de acuerdo con lo establecido en el art. 13.2 del citado Reglamento, las alegaciones que estime pertinentes y acompañar los documentos que considere oportunos en el plazo de diez días, contados a partir del siguiente al de la recepción de la presente notificación, advirtiéndole que durante el mismo plazo, directamente o por medio de representantes que reúna los requisitos exigidos en el art. 32 de la Ley 30/1992 de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (B.O.E. 27-11-92) podrá examinar el indicado expediente.

Ceuta 21 de abril de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.209.- En cumplimiento de lo dispuesto en el art. 13.2 del Reglamento de procedimiento sancionador en materia de Tráfico, Circulación de vehículos a motor y Seguridad Vial, el Excmo. Sr. Consejero de Gobernación como instructor del expediente sancionador, incoado por infracción de norma de tráfico, ha formulado la propuesta de resolución que a continuación se transcribe.

"Visto escrito de alegaciones formulado con fecha 26-3-98 por D.ª Natividad Flores Martínez, en relación con Boletín de Denuncia nº 60435 de fecha 27-1-98 por infracción de norma de tráfico, art. 941C del Reglamento General de Circulación expediente nº 76.657.

Resultando que dado traslado de las alegaciones al denunciante este se ratifica en el hecho denunciado e informa que: "el vehículo CE-7756-E efectivamente cometió la infracción especificada en la denuncia ya que, "el agente que suscribe tiene el deber de informar a V.I. que no se ha producido error alguno como alega en el apartado 1º toda vez que la maniobra realizada fue un estacionamiento sobre la acera que obstaculizaba el paso de los peatones, cuyo conductor se encontraba ausente, dejando copia de la denuncia en el parabrisas del vehículo, por lo que la denuncia formulada es correcta, ratificándome en la misma, comunicándole a V.I. que dicho vehículo es reincidente su conductor en el estacionamiento encima de la acera en la calle Ciudad Trujillo como se puede comprobar en el terminal informático de estas dependencias.

Lo que pongo en su conocimiento a los efectos que procedan.

Considerando que de conformidad con el art. 76 del Real Decreto Legislativo 339/1990 de 2 de marzo, las denuncias efectuadas por los Agentes de la Autoridad encargados de la vigilancia del tráfico harán fe, salvo prueba en contrario, respecto de los hechos denunciados, probatorios que sean posibles sobre el hecho denunciado.

En su consecuencia:

Procede a juicio de este Instructor desestimar las alegaciones, y elevar propuesta de imposición de multa confirmando la cuantía que figura en la notificación de la denuncia".

Lo que le notifico haciéndole saber, que contra la misma podrá formular, de acuerdo con lo establecido en el art. 13.2 del citado Reglamento, las alegaciones que estime pertinentes y acompañar los documentos que considere oportunos en el plazo de diez días, contados a partir del siguiente al de la recepción de la presente notificación, advirtiéndole que durante el mismo plazo, directamente o por medio de representante que reúna los requisitos exigidos en el art. 32 de la Ley 30/1992 de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (B.O.E. 27-11-92) podrá examinar el indicado expediente.

Ceuta 21 de abril de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.210.- En cumplimiento de lo dispuesto en el art. 13.2 del Reglamento de procedimiento sancionador en materia de Tráfico, circulación de vehículos a motor y Seguridad Vial, el Excmo. Sr. Consejero de Gobernación como instructor del expediente sancionador, incoado por infracción de norma de tráfico, ha formulado la propuesta de resolución que a continuación se transcribe.

"Visto escrito de alegaciones formulado con fecha 26-9-97 por D. José Ramón Olmedo Izar de la Fuente, en relación con Boletín de Denuncia nº 62930 de fecha 4/9/97, por infracción de norma de tráfico, art. 941C del Reglamento General de Circulación expediente nº 73.270.

Resultando que dado traslado de las alegaciones al denunciante este se ratifica en el hecho denunciado e informa que: "el vehículo CE- 3071-E efectivamente cometió la infracción especificada en la denuncia ya que, "efectivamente dicho vehículo, se encontraba estacionado encima de la acera obstaculizando el paso a los viandantes, dando aviso al servicio de grúa, por lo cual me ratifico en dicha denuncia.

En el lugar reservado a la Empresa había otro vehículo particular el cual fue retirado por G-1.

En el vehículo denunciado no observé ningún control de ACEMSA.

No teniendo nada más que aclarar a las alegaciones que realizó dejo a su superior criterio lo que en justicia proceda.

Considerando que de conformidad con el art. 76 del Real Decreto Legislativo 339/1990 de 2 de marzo, las denuncias efectuadas por los Agentes de la Autoridad encargados de la vigilancia del tráfico harán fe, salvo prueba en contrario, respecto de los hechos denunciados, sin perjuicio del deber de aquellos de aportar todos los elementos probatorios que sean posibles sobre el hecho denunciado.

En su consecuencia:

Procede a juicio de este Instructor desestimar las alegaciones, y elevar propuesta de imposición de multa confirmando la cuantía que figura en la notificación de la denuncia".

Lo que le notifico haciéndole saber, que contra la misma podrá formular, de acuerdo con lo establecido en el art. 13.2 del citado Reglamento, las alegaciones que estime pertinentes y acompañar los documentos que considere oportunos en el plazo de diez días, contados a partir del siguiente al de la recepción de la presente notificación, advirtiéndole que durante el mismo plazo, directamente o por medio de representante que reúna los requisitos exigidos en el art. 32 de la Ley 30/1992a, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (B.O.E. 27-11-92) podrá examinar el indicado expediente.

Ceuta a 17 de abril de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.211. El Excmo. Sr. Presidente, en su Decreto de fecha 22 de junio de 1998 ha dictado la siguiente Resolución:

"Vistas las actuaciones practicadas en el presente expediente nº 77.283 incoado a D. Luis Sánchez Cuadro así como el contenido de la propuesta de resolución que me eleva el Consejero de Gobernación, como órgano instructor, sin que hayan sido formuladas alegaciones ni aportado prueba alguna, dentro del plazo reglamentario.

En uso de la competencia que me ha sido conferida

de conformidad con lo establecido en el art. 68.2 del Real Decreto Legislativo 339/1990 de 2 de marzo, vengo en imponer al expedientado la multa correspondiente en la cuantía inicialmente fijada, aprobando dicha propuesta de resolución que fue debidamente notificada. El importe de la multa deberá ser hecha efectiva dentro de los quince días hábiles siguientes a la firmeza de esta resolución (art. 84 R.D.L. 339/90). Transcurrido el plazo de cobro sin haber sido satisfecha la multa el importe de la misma se exigirá por vía de apremio, con el recargo del 20% art. 100 del Reglamento General de Recaudación.

La Presente resolución Sancionadora se entiende definitiva y, desde su notificación firme en la vía administrativa".

Lo que le traslado significándole, que contra la misma puede interponer Recurso Contencioso-Administrativo, ante la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía, en el plazo de dos meses contados desde la recepción de la misma y, previa comunicación a la Presidencia, de conformidad con el art. 110.3 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, sin perjuicio de la interposición de cualquier otro que estime conveniente.

Ceuta 25 de junio de 1998.- EL SECRETARIO LE-TRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.212.- En relación a la petición de D. Mohamed Abdeslam Mesaud de información urbanística de la parcela sita en C/ Juan I de Portugal, los Servicios Técnicos Municipales emiten el siguiente informe:

«1) La parcela señalada en el plano de situación que se adjunta a la solicitud presentada se ubica en suelo clasificado como urbano por el Plan General y se incluye en el área de reparto AR-4 cuyo aprovechamiento tipo es de 4 m²/m², siendo 5 plantas la altura máxima permitida en la zona.- 2) El uso característico es el residencial, siendo las condiciones particulares de aplicación las de la Zona I -Edificación en manzana cerrada-, con una edificabilidad de 4 m²/m². 3) Para que la parcela pueda ser edificada debe tener frente a una vía urbana que tenga pavimentada la calzada y aceras (vía rodada), y disponer de abastecimiento de agua, evacuación de aguas en conexión con la red de alcantarillado y suministro de energía eléctrica. El lindero que tenga frente a la vía urbana tendrá una longitud mínima de 5 metros.»

Atendido que no ha podido practicarse la notificación de esta resolución a D. Mohamed Abdeslam Mesaud, en los términos del art. 59.4 de la Ley 30/92, de 26 de Noviembre, por el presente Anuncio se hace pública la anterior resolución.

Ceuta, 10 de Julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE.- Fdo.: Jesús C. Fortes Ramos.- EL SECRETARIO LE-TRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.213.- El Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, D. Alfonso Conejo Rabaneda, por su Decreto de fecha tres de Julio de mil novecientos noventa y ocho ha dispuesto lo siguiente:

«ANTECEDENTES

D. José Manuel Huelga Rivero solicita licencia para realizar obras en C/ Real nº 97, 4ª D.- Los Servicios Técnicos Municipales emiten informe nº 1.489/98, de 2 de Julio con el siguiente contenido: «Deberá presentar el interesado documentación técnica compuesta de informe y plano de las obras a realizar, debiéndose asumir la dirección técnica de las obras.»- Consta asimismo informe jurídico.

FUNDAMENTOS JURIDICOS

Establece el art. 156.2 del Reglamento de Organización, Funcionamiento y Régimen Jurídico de las Entidades Locales que si el documento presentado a Registro no reuniera los datos exigidos por la legislación reguladora del procedimiento administrativo común o faltara el reintegro debido, se requerirá a quien lo hubiere firmado para que en el plazo de 10 días acompañe los documentos preceptivos con apercibimiento de que, si así no lo hiciere, se archivará sin más trámite.- De conformidad con el Decreto del Presidente de la Ciudad de 11-12-96 la competencia corresponde al Consejero de Fomento y Medio Ambiente.

PARTE DISPOSITIVA

Se requiere al interesado para que en el plazo de 10 días acompañe la documentación que se detalla en los Antecedentes de este Decreto, con apercibimiento de archivar su solicitud sin más trámite si así no lo hiciere.-»

Atendido que no ha podido practicarse la notificación de esta resolución a D. José Manuel Huelga Rivero, en los términos del art. 59.4 de la Ley 30/92, de 26 de Noviembre, por el presente Anuncio se hace pública la anterior resolución.

Ceuta, 10 de Julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE.- Fdo.: Jesús C. Fortes Ramos.- EL SECRETARIO LE-TRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta

2.214.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario Judicial del Juzgado de Primera Instancia Número Uno de los de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado se tramitan autos de Juicio de Menor Cuantía bajo el nº 123/98, a instancia de D.ª Marta Regina Pizones Sánchez y otros contra D. José M. Gallego Sánchez y D.ª Aurelia Cabrera Lendinez, ambos demandados en paradero desconocido, en los que por resolución de esta fecha se ha acordado emplazar por edictos para que los demandados se personen en los autos en legal forma en el plazo de diez días, haciéndoles saber que las copias de la demanda y documentos se encuentra a su disposición en la Secretariade este Juzgado y con el apercibimiento de que si no lo verifica se decretará su rebeldía sin hacerle otras notificaciones ni citaciones que las previstas en la Ley.

Y para que sirva de emplazamiento en forma a los demandados D. José M. Gallego Sánchez y D.ª Aurelia Cabrera Lendinez expido el presente edicto en Ceuta a nueve de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.215.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas 978/94 sobre contra el orden público notificar a D. Abdelnebi Abselam Haddu la sentencia dictada con fecha 16 de enero de 1996 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo condenar y condeno a D. Abdelnebi Abselam Haddu como autor responsable de una falta ya definida contra el orden público a la pena de 10.000 ptas de multa, con arresto sustitutorio en caso de impago con abono del tiempo en que estuvo privado de libertad por esta causa, así como el pago de las costas procesales. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios. Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón. Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en la Ciudad de Ceuta a 10 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

2.216.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta en virtud de lo acordado en el Juicio de faltas 360/97 sobre lesiones notificar a D. Abdelkader Moussani la sentencia dictada con fecha 21 de

mayo de 1998 y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo: Que debo absolver y absuelvo a D. Abdelkader Moussani de la falta que se le imputaba, declarando de oficio las costas causadas en el presente procedimiento.

Notifíquese esta resolución a las partes, haciéndoles saber que contra la misma cabe interponer Recursos de Apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, Sección Sexta en Ceuta, en el plazo de cinco días desde su notificación, mediante escrito que deberá presentarse en este Juzgado. Notifíquese esta resolución a quienes, según el encabezamiento de la misma, han sido parte, librándose para ello los despachos necesarios.

Unase la presente al Libro de Sentencias de este Juzgado, y llévase testimonio de la misma a los autos de su razón.

Contra la presente resolución puede interponerse recurso de apelación ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de 5 días, a partir de la última notificación que de la misma se haga.

Así por esta mi sentencia la pronuncio, mando y firmo.

Y para su inserción en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, expido la presente en Ceuta a 10 de julio de 1998.- EL SECRETARIO.

OTRAS DISPOSICIONES Y ACUERDOS

Agencia Tributaria de Ceuta. Recaudación

2.217.- El artículo 105 de la Ley 230/1963 General Tributaria, en su nueva redacción dada por la Ley 66/1997 de 30 de diciembre, establece en su apartado 6, que cuando sea desconocido en su domicilio el interesado o cuando intentada la notificación, no se hubiere podido practicar al interesado o su representante por causas no imputables a la Administración Tributaria, la misma se hará por medio de anuncio en el *Boletín Oficial de la Ciudad*, así como en los lugares destinados al efecto en la Delegaciones y Administraciones correspondientes al último domicilio conocido.

Por el presente edicto, y debido a que los deudores comprendidos en la Relación que a continuación se inserta no han podido ser hallados en los domicilios que figuran en los registros de la A.E.A.T. o que se han alegado distintas causas para no recibir las notificaciones por las personas que la legislación autoriza para hacerse cargo de ellas, se les hace saber que:

Se notifica al (los) deudor (es) conforme al artículo 103 del Reglamento General de Recaudación (Real Decreto 1684/1990 de 20 de diciembre), que no habiendo sido satisfecha la deuda referencial en el plazo de ingreso en periodo voluntario en virtud de lo establecido en el artículo 127 de la Ley General Tributaria EL JEFE DE LA DEPENDENCIA DE RECAUDACION ha acordado:

En uso de las facultades que me confieren los artículos 100, 106 y 169 del Reglamento General de Recaudación, liquido el recargo de apremio por el 20% del importe de la deuda pendiente y dicto Providencia de Apremio para que se proceda ejecutivamente contra el patrimonio o garantías del (los) deudor (es), en caso de no producirse el ingreso en los plazos señalados en el artículo 108 del citado Reglamento.

N.I.F.	Nombre y Apellidos	O. Tributario	C. Liquidación	Importe
45.103.076F	Abdelham M. Selsam	S. Tráfico	K1610198048304538	60.000
45.102.621N	Abds. Hssan Ismael	S. Tráfico	K1610198048304494	60.000
45.070.603X	Absel. Hamed Abdelk.	S. Tráfico	K1610198048303823	60.000
45.088.444A	Aguilera Leiva Anton.	S. Tráfico	K1610198045622496	30.000
45.101.217B	Ahmed Moh. Ysa	S. Tráfico	K1610197043227586	60.000
28.800.09H	Basrida Prieto D. Adol.	S. Tráfico	K1610198047784051	24.000
45.055.990W	Bujalance Rojas José	Vvdas. Av. Manant.	C0100093290145871	78.245
45.092.146W	Delgado López Juan	S. Tráfico	K1610198048304285	60.000
45.098.954W	Holgado Rguez. Aleja.	S. Tráfico	K1610198048304285	18.000
45.096.218A	León gil Melchor	S. Tráfico	K1610198047840943	18.000
23.615.835X	López Pastor Eloy	S. Tráfico	K1610198045693248	30.000
24.072.883W	Martín Suárez Rafael	A.I.Des.Cuo.	A5560097500002310	115.862
00.132.406H	Martínez Rodríguez F.	I.R.P.F.	A5560097100001796	20.270
45.057.136K	Mendoza Bolorino Fco.	I.R.P.F.	A5560098130001107	72.601
45.092.754N	Moh.Ahmed Abelhal.	S. Tráfico	K1610198048304626	18.600
45.103.478H	Moh. Laarbi Said	S. Tráfico	K1610198048303911	60.000
45.088.956D	Moh. Moh. Acharaf	S. Tráfico	K16101980483305000	30.000
45.102.213H	Must. Ah. Allal Rachi.	S. Tráfico	K1610198048305143	60.000

N.I.F.	Nombre y Apellidos	O. Tributario	C. Liquidación	Importe
24.788.284B	Pérez Ruiz María	Compraventa	C0100094290148710	96.414
45.084.267N	Quireza Abdel La Ism.	S. Tráfico	K1610198048917711	60.000
22.959.841E	Sánchez Ruiz M. José	S. Tráfico	K1610198048669012	36.000
A11905262	Soc. Inter. de Servicio	Int. Dem. Emp	K1910186519804849	393.370
45.104.876J	Santiago Herdez M.V.	S. Tráfico	K1610198048305286	18.000
45.075.790E	Taieb Ahmed Moh.	S. Tráfico	K1610198048304890	60.000
45.075.790E	Taieb Ahmed Moh.	S. Tráfico	K1610198048304846	60.000

Recursos y Suspensión del procedimiento:

Recurso de Reposición ante el órgano que ha dictado la Providencia de Apremio, en el plazo de 15 días a contar desde el siguiente al recibo de esta notificación o Reclamación Económico-Administrativa, ante el Tribunal competente de dicha jurisdicción, en el mismo plazo, sin que puedan simultanearse ambos recursos.

El procedimiento de Apremio podrá impugnarse por los siguientes motivos (Art. 138.1 de la Ley General Tributaria y Art. 99.1 del Reglamento General de Recaudación).

- Pago o extinción de la deuda
- Prescripción
- Aplazamiento
- Falta de notificación de la liquidación o anulación o suspensión de la misma.
- Defecto formal en el Título expedido para la ejecución.

El procedimiento de Apremio, aunque se interponga recurso, solamente se suspenderá en los términos y condiciones señalados en el art. 101 del Reglamento General de recaudación (R.D. 1684/1990, de 20 de diciembre).

Solicitud de Aplazamiento:

Conforme establece el artículo 48 del reglamento General de Recaudación, se podrá aplazar o fraccionar el pago de las deudas en periodo ejecutivo.

La presentación de las solicitudes de Aplazamiento o Fraccionamiento se efectuará en la Delegación o Administración de la A.E.A.T. del territorio en que se deba efectuar el pago.

Lugar de pago:

En la entidad que presta el servicio de caja de la Delegación Administración de la A.E.A.T.

Intereses de Demora:

Las cantidades adeudadas, excluido el recargo de apremio, devengarán Intereses de Demora desde el día siguiente al vencimiento de la deuda en período voluntario hasta la fecha de su ingreso. El tipo de interés se fijará de acuerdo con lo establecido en los artículos 58 de la Ley General Tributaria y 36 de la Ley General Presupuestaria, según se trate de deudas tributarias o no tributarias respectivamente.

Costas:

En caso de producirse costas en el procedimiento, la Administración repercutirá su importe al Deudor, conforme a lo establecido en los artículos 153 y 157 del R.G.R.

Plazos para efectuar el Ingreso:

(Art. 108 del Reglamento General de Recaudación).

- a) Recibida la notificación entre los días 1 y 15 de cada mes, hasta el 20 de dicho mes, o inmediato hábil posterior.
- b) Recibida la notificación entre los días 16 y último de cada mes, hasta el 5 del mes siguiente, o inmediato hábil posterior.

La notificación se realizará mediante comparecencia del interesado o su representante ante la Dependencia de Recaudación de la Delegación de la A.E.A.T. en Ceuta, c/ Beatriz de Silva, nº 12, en el plazo de 10 días desde la publicación del anuncio.

Transcurrido dicho plazo sin comparecer, la notificación se entenderá producida a todos los efectos legales desde el día siguiente al del vencimiento del plazo señalado para comparecer.

Ceuta, 7 de julio de 1998.- EL JEFE DE LA DEPENDENCIA.

2.218.- El artículo 105 de la Ley 230/1963 General Tributaria, en su nueva redacción dada por la Ley 66/1997 de 30 de diciembre, establece en su apartado 6, que cuando sea desconocido en su domicilio el interesado o cuando intentada la notificación, no se hubiera podido practicar al interesado o su representante por causas no imputables a la Administración Tributaria, la misma se hará por medio de anuncios en el Boletín Oficial de la Ciudad, así como en los lugares destinados al efecto en las Delegaciones y Administraciones correspondientes al último domicilio conocido.

Por el presente Edicto, y debido a que los deudores comprendidos en la relación que a continuación se inserta, no han podido ser hallados en los domicilios que figuran en los registros de la Administración Tributaria o que se han alegado distintas causas para no recibir las notificaciones por las personas que la legislación autoriza para hacerse cargo de ellas, se les hace saber que:

Se notifica al (los) deudor (es) conforme al artículo 103 del Reglamento General de Recaudación (Real Decreto 1684/1990 de 20 de diciembre), que no habiendo sido satisfecha la deuda de referencia en el plazo de ingreso en período voluntario en virtud de lo establecido en el artículo 127 de la Ley General Tributaria el Jefe de la Dependencia de Recaudación ha acordado:

«En uso de las facultades que me confieren los artículos 100, 106 y 169 del R.G.R., liquido el recargo de apremio por el 20% del importe de la deuda pendiente y dicto providencia de apremio para que se proceda ejecutivamente contra el patrimonio o garantías del (los) deudor (es), en caso de no producirse el ingreso en los plazos señalados en el artículo 108 del citado Reglamento».

<i>Datos del Contribuyente</i>	<i>Concepto/Descripción/Obj. Trib.</i>	<i>Clave Liquidación</i>	<i>Importe</i>	<i>F.Pro.Ap</i>
45.091.058H Abderrahaman Mohamed Mohamed cl/ Pasaje Almadraba, 21 Ceuta	Sanción Tráfico 510100137200 Carece	K1610198048304670	60.000	16-04-98
45.090.614B Ahmed Abdeselam Mustafa pj/ Recreo alto, 40 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390057 CE 1084	K1610198048304010	60.000	16-04-98
45.090.614B Ahmed Abdeselam Mustafa pj/ Recreo alto, 40 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390203 CE 1084	K1610198048304109	18.000	16-04-98
45.081.451W Ahmed Ali Karim av/ Ejército Español, 1 Ceuta	Sanción Tráfico 510040345180 CE 9038	K1610198048304736	60.000	16-04-98
45.081.451W Ahmed Ali Karim av/ Ejército Español, 1 Ceuta	Sanción Tráfico 510040345209 CE 9038	K1610198048304747	18.000	16-04-98
45.081.451W Ahmed Ali Karim av/ Ejército Español, 1 Ceuta	Sanción Tráfico 510040314845 CE 9038	K1610198048305341	60.000	16-04-98
45.090.633F Fedal Almecija Miriam cl/ Padre Feijoo, 36 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390410 CE 7994	K1610198048917194	18.000	14-05-98
45.090.633F Fedal Almecija Miriam cl/ Padre Feijoo, 36 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390458 CE 7994	K1610198048917238	60.000	14-05-98
45.081.975C Fernández Jaramillo Ricardo lg/ Grupos Juan XXIII, 3; 2 Ceuta	Sanción Tráfico 510040391864 CE 4399	K1610198048304681	18.000	16-04-98
41.901.602H Gómez García Francisco cl/ Fco. De Orellana Junto Peña, Ceuta	100107 IRPF Liquids. Practicadas Admo I.R.P.F. otras liquidaciones	A5560097180001166	3.383	20-05-98
45.098.954W Holgado Rodríguez Alejandro cl/ Padre Feijoo, 36; 2-A Ceuta	Sanción Tráfico 510040390604 Carece	K1610198048304329	12.000	16-04-98
45.101.713R Jiménez Cabello Darío av/ de Africa Chalet 29, Ceuta	Sanción Tráfico 510040397271 CE 8052	K1610198048304318	60.000	16-04-98
45.092.231Y Kaddur Mohamed Riduan cl/ San Daniel BO Ppe. Alfonso, Ceuta	Sanción Tráfico 510040386935 CE 6462	K1610198048917733	60.000	14-05-98
45.090.054A Mohamed Abdeselam Abdelasis lg/ Cortijo Moreno, 99999 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390392 CE 2665	K1610198048304263	18.000	16-04-98
45.090.948T Mohamed Dos Santos Miriam Pj/ Heras, 21; BJ Ceuta	Sanción Tráfico 510040321229 CE 8635	K1610198048305253	60.000	16-04-98
45.069.580E Moreillo Melguizo José Manuel PG/ Virgen de Africa, 17; 1-A Ceuta	100107 IRPF Liquids. Practicadas Admo I.R.P.F. otras liquidaciones	A5560098180000023	73.084	20-05-98
45.069.580E Moreillo Melguizo José Manuel PG/ Virgen de Africa, 17; 1-A Ceuta	100107 IRPF Liquids. Practicadas Admo I.R.P.F. otras liquidaciones	A5560098180000034	73.500	20-05-98
45.104.785Z Parres Pérez Alexis cl/ Cervantes 4 4D, s/n Ceuta	Sanción Tráfico 510040321679 Carece	K1610198048303746	18.000	16-04-98
45.104.785Z Parres Pérez Alexis cl/ Cervantes 4 4D, s/n Ceuta	Sanción Tráfico 510040390928 Carece	K1610198048304131	60.000	16-04-98
43.249.676Q Pipaon Rodríguez Araceli María Av/ Otero, 2, Esc.C; 6-B Ceuta	Sanción Tráfico 100401385387 GC 5488	K1610198047747894	24.000	16-04-98
45.080.996F Ahmed Hassan Abdelkader cl/ Bermudo Soriano-B. B, s/n; Ceuta	Sanción Tráfico 519100134382 CE 6368	K1610198048303845	60.000	16-04-98

<i>Datos del Contribuyente</i>	<i>Concepto/Descripción/Obj. Trib.</i>	<i>Clave Liquidación</i>	<i>Importe</i>	<i>F.Pro.Ap</i>
45.077.352C Barroso López José Luis c/ Tirso de Molina, 1, Esc. 1 Ceuta	Sanción Tráfico 180044998904	K1610198047838600	18.000	16-04-98
45.084.109S Hossain Mohtar Hamido BO/ Benzú, 18 Ceuta	Sanción Tráfico 510040396850 CE 3359	K1610198048304076	12.000	16-04-98
45.089.925N Lahsen Bachir Hamido BO/ Benzú, 102 Ceuta	Sanción Tráfico 510040390276 CE 5032	K1610198048304164	60.000	16-04-98
45.094.171A Maese Obispo Ismael PS/ José Antonio, ED Alameda, 1 Chiclana	Sanción Tráfico 110043518845 CE 5526	K1610198047761556	60.000	16-04-98
45.079.545M Mohamed Abdeselam Mohamed LG/ Principe Este, 144 Ceuta	Sanción Tráfico 290103832314 CE 8798	K161019848001345	60.000	16-04-98
45.081.203F Mohamed Ahmed Yones BO/ Principe a Sur 76, s/n Ceuta	Sanción Tráfico 510040391086 CE 7066	K1610198048304527	18.000	16-04-98
45.088.377M Mohamed Mohamed Rachid BO/ Principe Agr Este, 141 Ceuta	Sanción Tráfico 510040388520 CE 4090	K1610198048305330	60.000	16-04-98
45.076.520Q Rojas Rojas Pedro BO/ Pedro Lamata, 14; 5-9 Ceuta	Sanción Tráfico 110043271992 M 1343J	K1610198047759092	60.000	16-04-98

Recursos y Suspensión del procedimiento:

Recurso de Reposición ante el órgano que ha dictado la Providencia de Apremio, en el plazo de 15 días a contar desde el siguiente al recibo de esta notificación o Reclamación Económico-Administrativa, ante el Tribunal competente de dicha jurisdicción, en el mismo plazo, sin que puedan simultanearse ambos recursos.

El procedimiento de Apremio podrá impugnarse por los siguientes motivos (Art. 138.1 de la Ley General Tributaria y Art. 99. 1 del Reglamento General de Recaudación).

- Pago o extinción de la deuda
- Prescripción
- Aplazamiento
- Falta de notificación de la liquidación o anulación o suspensión de la misma.
- Defecto formal en el Título expedido para la ejecución

El procedimiento de Apremio, aunque se interponga recurso, solamente se suspenderá en los términos y condiciones señalados en el art. 101 del Reglamento General de Recaudación (R.D. 1684/1990, de 20 de diciembre).

Solicitud de Aplazamiento:

Conforme establece el artículo 48 del Reglamento General de Recaudación, se podrá aplazar o fraccionar el pago de las deudas en período ejecutivo.

La presentación de las solicitudes de Aplazamiento o Fraccionamiento se efectuará en la Delegación o Administración de la A.E.A.T. del territorio en que se deba efectuar el pago.

Lugar de Pago:

En la entidad que presta el servicio de la caja de la Delegación Administración de la A.E.A.T.

Intereses de Demora:

Las cantidades adeudadas, excluido el recargo de apremio, devengarán Intereses de Demora desde el día siguiente al vencimiento de la deuda en período voluntario hasta la fecha de su ingreso. el tipo de interés se fijará de acuerdo con lo establecido en los artículos 58 de la Ley General Tributaria y 36 de la Ley General Presupuestaria, según se trate de deudas tributarias o no tributarias respectivamente.

Costas:

En caso de producirse costas en el procedimiento, la Administración repercutirá su importe al Deudor, conforme a lo establecido en los artículos 153 y 157 del R.G.R.

Plazos para efectuar el Ingreso:

(Art. 108 del Reglamento General de Recaudación).

a) Recibida la notificación entre los días 1 y 15 de cada mes, hasta el 20 de dicho mes, o inmediato hábil posterior.

b) Recibida la notificación entre los días 16 y último de cada mes, hasta el 5 del mes siguiente, o inmediato hábil posterior.

La notificación se realizará mediante comparencia del interesado o su representante ante la Dependencia de Recaudación de la Delegación de la A.E.A.T. en Ceuta, C/ Beatriz de Silva, nº 12, en el plazo de 10 días desde la publicación del anuncio.

Transcurrido dicho plazo sin comparecer, la notificación se entenderá producida a todos los efectos legales desde el día siguiente al del vencimiento del plazo señalado para comparecer.

Ceuta, 7 de julio de 1998.- EL JEFE DE LA DEPENDENCIA.- Fdo.: Fco. José López Moreno.

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.219.- Instruido expediente Inspector número 37/97, a D^a Isabel Pecino Morales por el concepto del Impuesto Municipal sobre el Incremento de Valor de los Terrenos de Naturaleza Urbana correspondiente al ejercicio 1995, por la venta de la finca sita en Mateo Alvarez, 9, según escritura del Sr. Notario D. Antonio Fernández Naveiro, protocolo 106, se le requiere para que el próximo 10/08/1998, comparezca en la oficinas del Servicio de Inspección de Tributos, sitas en el Edificio Polifuncional, Avda. de Africa, s/n. de esta Ciudad, al objeto de proceder a la firma del acta correspondiente.

En el caso de comparecer mediante representante legal, éste deberá acreditar la representación conforme a lo establecido en el artículo 43.2 de la Ley 230/1963, de 28 de diciembre.

No atender el presente requerimiento sin causa justificada se entenderá que se niega a suscribir el acta, según dispone el artículo 56.1 del Real Decreto 939/1986, de 25 de abril. Tramitándose como un acta de disconformidad, remitiéndose al interesado en los tres días siguientes a la finalización del plazo anteriormente citado, por alguno de los medios previstos en las disposiciones vigentes, al amparo de lo prevenido en el artículo 56.2 del mencionado Real Decreto.

Ceuta, 17 de Julio de 1998.- EL INSPECTOR JEFE.- Fdo.: Emilio Lozano García.

2.220.- Instruido expediente Inspector número 65/97, a D. Abdelkrim Abderrahaman Ayad por el concepto del Impuesto Municipal sobre el Incremento de Valor de los Terrenos de Naturaleza Urbana correspondiente al ejercicio 1995, por la venta de la finca sita en Calderón de la Barca, 9, según escritura del Sr. Notario D. Miguel V. Almazán P. Pinto, protocolo 1285, se le requiere para que el próximo 10/08/1998, comparezca en la oficinas del Servicio de Inspección de Tributos, sitas en el Edificio Polifuncional, Avda. de Africa, s/n de esta Ciudad, al objeto de proceder a la firma del acta correspondiente.

En el caso de comparecer mediante representante legal, éste deberá acreditar la representación conforme a lo establecido en el artículo 43.2 de la Ley 230/1963, de 28 de diciembre.

No atender el presente requerimiento sin causa justificada se entenderá que se niega a suscribir el acta, según dispone el artículo 56.1 del Real Decreto 939/1986, de 25 de abril. Tramitándose como un acta de disconformidad, remitiéndose al interesado en los tres días siguientes a la finalización del plazo anteriormente citado, por alguno de los medios previstos en las disposiciones vigentes, al amparo de lo prevenido en el artículo 56.2 del mencionado Real Decreto.

Ceuta, 17 de Julio de 1998.- EL INSPECTOR JEFE.- Fdo.: Emilio Lozano García.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA**Juzgado de lo Social de Algeciras**

2.221.- D. Manuel Calvo Teixeira, Secretario del Juzgado de lo Social de Algeciras, (Cádiz).

Hace saber: Que en los autos de Ejecución nº 59/98-MA, dimanantes del Procedimiento Laboral nº 590/96, seguidos en este Juzgado a instancia de D. Pedro Helguera León contra Grugespa, S.L. sobre reclamación de cantidad se ha dictado Auto de fecha 11-3-98 cuya parte dispositiva es la siguiente:

«Auto.- En Algeciras a once de marzo de mil novecientos noventa y ocho.

PARTE DISPOSITIVA

En atención a todo lo expuesto, Decido: Procédase a la ejecución solicitada, registrándose en el libro correspondiente, e incócese pieza separada, llevando a la misma testimonio de la sentencia y de la resolución por la que adquirió firmeza. Se decreta, sin previo requerimiento, el embargo de bienes de la parte ejecutada Grugespa, S.L. suficientes para cubrir la cantidad de doscientas veintitrés mil trescientas cincuenta pesetas (223.350 Ptas) en concepto de principal, más la de cuarenta y cuatro mil pesetas (44.000) que sin perjuicio de ulterior liquidación se presupuestan para intereses y costas, sirviendo la presente resolución de mandamiento en forma para la práctica de la diligencia de embargo por la Comisión Judicial, así como para solicitar el auxilio de la fuerza pública, si fuese preciso, guardándose en la traba el orden y limitaciones establecidos en los arts. 1.447 y 1.449 de la L.E.C., advirtiéndose a la parte ejecutante que el embargo de los bienes muebles, se suspenderá si no se pudiere nombrar depositario en el acto de su práctica, a expensa de lo previsto en el art. 251 de la L.P.L., y a la parte ejecutada que deberá efectuar manifestación sobre sus bienes o derechos con la precisión necesaria para garantizar sus responsabilidades, de conformidad a lo dispuesto en el art. 247 de la citada Ley.- Notifíquese la presente resolución a las partes, haciéndoles saber que contra la misma cabe interponer recurso de reposición en el plazo de tres días y ante este Juzgado. Así por este Auto lo pronuncia, manda y firma S.S.ª, el Ilmo. Magistrado Juez del Juzgado de lo Social de Algeciras, Sr. D. Manuel Mazuelo Fernández Figueroa, de lo que yo el Secretario, doy fe.»

Y para que conste y sirva de notificación a la parte ejecutada Grugespa, S.L. que se encuentra en paradero desconocido, expido el presente en Algeciras a siete de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

Juzgado de lo Social Número 36 de Madrid

2.222.- D.ª M.ª José Ortiz Rodríguez, Secretario de lo Social nº 36 de los de Madrid y su provincia.

Hago saber: Que en las presentes actuaciones que se siguen en este Juzgado a instancia de D. Juan Antonio Gómez Sampérez contra Gaets 92, S.a. y Clínica Nuestra Señora de la Paz, en reclamación por procedimiento ordinario, registrado con el nº D- 617/97 se ha dictado Sentencia cuyo Fallo es del tenor literal siguiente: «Que estimando en parte la demanda formulada por D. Juan Antonio Gómez Sámpepez, frente a las empresas Gaets-92 y Orden Hospitalaria de San Juan de Dios, en reclamación de cantidad, y con la intervención del Fondo de Garantía Salarial, debo condenar y condeno a Gaets-92 S.A. a abonar a D. Juan Antonio Gómez Sámpepez la cantidad de 268.667 ptas. por los conceptos de la demanda; absolviendo como absuelvo a la Orden Hospitalaria de San Juan de Dios, como titular de la Clínica Nuestra Señora de la Paz, de las pretensiones deducidas en su contra. Notifíquese esta Sentencia a las partes con la advertencia de que no es firme y contra ella cabe formular recurso de Suplicación al Tribunal Superior de Justicia de Madrid, el cual deberá anunciarse en este Juzgado dentro de los cinco días siguientes a la notificación de esta resolución bastando para ello la mera manifestación de la parte o de su abogado, o su representante al hacerle la

notificación de aquella, de su propósito de entablarlo o bien por comparecencia o por escrito de las partes, de su abogado, o su representante dentro del indicado plazo. Si el recurrente no goza de beneficio de justicia gratuita deberá al tiempo de anunciar el recurso haber consignado la cantidad objeto de condena en la Cuenta de Depósitos y Consignaciones que tiene abierta este Juzgado con el nº 5036 en el Banco Bilbao Vizcaya, en la C/ Basílica, 19 de Madrid, (haciendo constar en el ingreso el número de expediente). Asimismo deberá en el momento de interponer el recurso consignar la suma de 25.000 ptas en concepto de depósito en dicha cuenta bancaria, (haciendo constar en el ingreso el número de procedimiento). Expídase certificación de la presente para constancia en los autos de su razón, incorporándose el original al correspondiente libro de Sentencias. Así por esta Sentencia, lo pronuncio, mando y firmo.

Y en dicho procedimiento se ha dictado auto cuyo fallo es el del tenor literal siguiente: «Ha lugar a aclarar la parte dispositiva de la sentencia dictada en autos con fecha 15 de enero de 1998 debiendo alcanzar la cantidad importe de la condena a las postuladas 401.584 ptas (268.667 + 132.917 ptas. Contra esta resolución cabe interponer recurso de Suplicación ante este Juzgado dentro del plazo de cinco días hábiles siguientes al de su notificación. Así por este mi Auto lo pronuncio, mando y firmo.

Y para que sirva de notificación a Gaets-92, en ignorado paradero, se expide el presente edicto para su publicación en el *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, así como para su colocación en el tablón de anuncio de este Juzgado, expido y firmo el presente.

Madrid, a diez de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.223.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta, pro providencia de esta fecha dictada en el procedimiento de J. Faltas 108/98 que se sigue por la supuesta falta de imprudencia he mandado a citar a D. Oscar Fernández Robles para el próximo día 28 de septiembre a las 10,10 horas, comparezca ante la Sala de Audiencias de este Juzgado, sito en la C/ Serrano Orive s/n, en calidad de denunciado con apercibimiento de que si no comparece le pararán los perjuicios con arreglo y derecho.

Y para que sirva de citación en forma al indicado anteriormente, expido el presente en la ciudad de Ceuta a trece de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.224.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta, por providencia de esta fecha dictada en el procedimiento de J. Faltas 150/98 que se sigue por la supuesta falta de hurto he mandado a citar a D. Ben Karane Abdelaziz para el próximo día 28 de septiembre a las 10,00 horas, comparezca ante la Sala de Audiencias de este Juzgado, sito en la C/ Serrano Orive s/n, en calidad de denunciante con apercibimiento de que si no comparece le pararán los perjuicios con arreglo y derecho.

Y para que sirva de citación en forma al indicado anteriormente, expido el presente en la ciudad de Ceuta a trece de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.225.- En virtud de lo acordado en autos 123/1998 sobre Verbal Civil, a instancias de D. Francisco Sánchez Domínguez, representado por el Procurador D. Angel Ruiz Reina, y asistido del Letrado D. José Luis Pizarro Carreto, contra D. Javier Gutiérrez Fernández y Mapfre Cia. de Seguros, se cita a D. Javier Gutiérrez Fernández a fin de que comparezca en forma en autos para la celebración del correspondiente juicio verbal señalado para el próximo día quince de septiembre de mil novecientos noventa y ocho a las diez horas de su mañana, bajo apercibimiento que de no comparecer le parará el perjuicio a que hubiere lugar en derecho.

Y para su inserción y publicación en el *Boletín Oficial de Ceuta*, expido y firmo el presente en Ceuta a once de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Cuatro de Ceuta

2.226.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario del Juzgado de Primera Instancia Número Cuatro de los de Ceuta.

Hago saber: Que en los autos de Menor Cuantía Núm. 328/97, seguidos en este Juzgado a instancia de D. Mohamed Mohamed Al-Lal Buhayai representado por el Procurador D. Angel Ruiz Reina, contra Herederos de D. Carlos Luna Navarro declarados en rebeldía y la Ciudad Autónoma de Ceuta representado este último por la procuradora D.ª Clotilde Barchilón, se ha dictado Auto cuya parte dispositiva es del siguiente tenor literal:

Se decreta la falta o incompetencia de jurisdicción de este Juzgado y del Orden jurisdiccional civil para conocer de la presente "litis" y el conocimiento al respecto de los Organos de la Jurisdicción contencioso-administrativa en lo que atañe y afecta a la condición de Parte demandada del Ilustre Ayuntamiento de Ceuta en la presente "litis".

Notifíquese el presente Auto a las Partes personadas y al Ministerio Fiscal y signifíqueseles el derecho que les asiste de interponer oportuno recurso de apelación contra el mismo, en el plazo de cinco (5) días, contados a partir del día siguiente a su correspondiente notificación, ante este mismo Juzgado de Primera Instancia aquí radicado y para ante la Audiencia Provincial, con sede en Cádiz.

Y para que sirva de notificación en forma a los posibles herederos de D. Carlos Luna Navarro, extiendo el presente en Ceuta a dieciocho de junio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

OTRAS DISPOSICIONES Y ACUERDOS

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.227.- Esta Ciudad Autónoma tramita licencia de apertura de un establecimiento para dedicarlo a restaurante, cafetería, en Grupos Juan Carlos I, número 62, a instancia de D. Brahim Ahmed Dudoch, D.N.I. 45091145.

En cumplimiento de lo previsto en el art. 30.2.a) del Reglamento de Actividades Molestas, Insalubres, Nocivas y Peligrosas, se da a conocer la apertura de un plazo de información pública, por término de 10 días, contados a partir del siguiente al de la publicación de este anuncio, para que quienes consideren afectados de algún modo por la actividad que se pretende establecer puedan hacer las observaciones pertinentes.

Ceuta, 20 de Julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.

2.228.- Esta Ciudad Autónoma tramita licencia de apertura de un establecimiento para dedicarlo a cafetería, panadería, en Plaza Teniente Ruiz, a instancia de D. Dipu Arjandas Lalwani, D.N.I. 45.075.082.

En cumplimiento de lo previsto en el art. 30.2.a) del Reglamento de Actividades Molestas, Insalubres, Nocivas y Peligrosas, se da a conocer la apertura de un plazo de información pública, por término de 10 días, contados a partir del siguiente al de la publicación de este anuncio, para que quienes consideren afectados de algún modo por la actividad que se pretende establecer puedan hacer las observaciones pertinentes.

Ceuta, 15 de Julio de 1998.- Vº. Bº.: EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.

2.229.- El Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, D. Alfonso Conejo Rabaneda, con fecha veinticuatro de Junio de mil novecientos noventa y ocho, ha dictado el siguiente Decreto:

«ANTECEDENTES»

Zapico y Ríos S.L., solicita licencia de apertura de un establecimiento sito en Paseo Colón s/n, para dedicarlo a Supermercado. Llevadas a cabo las actuaciones previstas en la legislación vigente, los Técnicos Municipales informan lo siguiente: «En la nueva documentación técnica aportada se observa que existen diferencias con respecto a la obrante en el expediente en lo que respecta a la ubicación de una panadería en la antigua zona de vinos.- Al respecto se debería solicitar la instalación de dicha actividad y ampliar la documentación indicando si se trata de un despacho de pan o de un obrador, señalando en su caso, los sistemas de ventilación, la maquinaria industrial, ... etc. previstos.»- El Servicio de Extinción de Incendios y Salvamento informa lo siguiente:.- «No cumple lo exigido en la Norma Básica de la Edificación, NBE-CPI'96, en cuanto a condiciones de Protección Contra Incendios en los edificios.»

FUNDAMENTOS JURIDICOS

De acuerdo con lo previsto en el artº 156.2 del Reglamento de Organización, Funcionamiento y Régimen Jurídico de las Corporaciones Locales, si el documento presentado no reuniera los datos exigidos por la legislación reguladora del procedimiento administrativo común, se requerirá a quien lo hubiere firmado para que, en el plazo de 10 días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con apercibimiento de que, si así no lo hiciere, se archivará sin más trámite.- La jurisprudencia ha estimado que los proyectos son documentos trascendentales, ya que constituyen la base necesaria para conocer con detalle las actividades a desarrollar, su posible repercusión sobre la sanidad ambiental y las medidas correctoras a aplicar, así como su eficacia y seguridad (St. 27-3-71) sin que frente a esta necesaria aportación quepa oponer derechos adquiridos, procediendo a la denegación de la licencia, si, pese a los requerimientos efectuados, no se subsana la deficiencia, como señala las Sentencias de 14-7-89, 20-1-89.- El Proyecto ha de contener los datos precisos para el mejor conocimiento de las características de la actividad a establecer y de la eficacia de las medidas correctoras propuestas, porque de lo contrario se impide que puedan ser estudiadas las instalaciones por los Organismos llamados a intervenir en la tramitación de las licencias y emitir su informe con el conveniente conocimiento de causa. En este sentido los proyectos han de ser completos (St. 3-3-1987).- El desempeño de las funciones en materia de licen-

cia de apertura corresponde al Excmo. Sr. Consejero de Fomento y Medio Ambiente, por Decreto del Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad de fecha 11/12/96.

PARTE DISPOSITIVA

Requírase a Zapico y Ríos S.L., para que en el plazo de 10 días subsane las deficiencias indicadas por los Técnicos Municipales y el Servicio de Extinción de Incendios y Salvamento, que figuran en los antecedentes de esta Resolución, con apercibimiento de clausura en caso contrario.

Lo que se publica a los efectos previstos en el artº 59.4 de la Ley 30/92, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, mediante anuncio en el Tablón de Edictos del Ilustre Ayuntamiento de Ceuta, por no haberse podido practicar la notificación a Zapico y Ríos S.L.

Ceuta, 15 de Julio de 1998.- EL PRESIDENTE.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

DISPOSICIONES GENERALES CIUDAD DE CEUTA

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.230.- El Pleno de la Asamblea en sesión ordinaria celebrada el pasado día 6 de julio de 1998 aprobó inicialmente el "Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Ciudad de Ceuta".

Durante el plazo de treinta días el expediente estará a disposición de los interesados en la Dirección General de Presupuestos y Política financiera, 2ª planta del edificio municipal, donde podrán ser examinados a los efectos de presentación de alegaciones y reclamaciones contra el mismo.

Todo ello de conformidad con lo dispuesto en el artículo 49 de la Ley 7/85 de 2 de abril.

Ceuta, 17 de julio de 1998.- EL SECRETARIO LETRADO.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

2.231.- El Pleno de la Asamblea, en sesión celebrada el día 6 de julio de 1998, aprobó el «Reglamento de Casinos de Juego de la Ciudad de Ceuta y el Catálogo de Juegos» en uso de las facultades que le reconoce el artículo 12 de la Ley Orgánica 1/1995, de 13 de marzo de Estatuto de Autonomía de Ceuta.

Lo que se publica en cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 29 de la citada Ley Orgánica, entrando en vigor ambos textos al día siguiente de su publicación en el *Boletín Oficial de la Ciudad*.

Ceuta, 20 de julio de 1998.- LA VICECONSEJERA DE ECONOMIA Y HACIENDA.- Fdo.: Regina Pizones Sánchez.

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA CIUDAD DE CEUTA

La Ley Orgánica 1/1995, de 13 de marzo, de Estatuto de Autonomía de la Ciudad de Ceuta, atribuye a ésta, en su artículo 21.21ª, las competencias sobre materias relativas a Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, comprendiendo esta competencia las facultades de administración, inspección y sanción y, en los términos que establezca la legislación del Estado, el ejercicio de la potestad normativa reglamentaria.

Habiendo sido traspasadas a la Ciudad estas competencias mediante el Real Decreto 2507/1996, de 5 de diciembre, se dicta el presente Reglamento de Casinos de Juego de la Ciudad de Ceuta.

CAPITULO I De los Casinos de Juego

Artículo 1.-

A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de Casinos de Juego aquellos establecimientos dedicados especialmente a la práctica de juegos de suerte, envite o azar de los incluidos en el Catálogo de Juegos.

Artículo 2.-

En lo sucesivo ningún establecimiento que no esté autorizado como «Casino de Juego» podrá ostentar esta denominación.

CAPITULO II Autorizaciones de instalación

Artículo 3.-

1. Las Empresas titulares de Casinos de Juego deberán prestar al público otros servicios tales como.

- a) Servicio de bar.
- b) Servicio de restaurante.
- c) Salas de estar.
- d) Salas de espectáculos o fiestas.

2. La prestación de cualquier otro servicio compatible con la naturaleza de los Casinos será facultativa para éstos, debiendo obtener previamente la autorización de la Ciudad para ello.

3. Los servicios complementarios que preste un Casino podrán pertenecer o ser explotados por personas o Empresas distintas de la titular del Casino, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico y la Empresa del Casino responderá solidariamente con el titular o explotador, en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

Artículo 4.-

Las Empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunir los siguientes requisitos:

- a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima conforme la legislación española.
- b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad española y estar domiciliada en a.
- c) Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación de un Casino de Juego conforme a las normas del presente Reglamento. Esto no obstante, el objeto social podrá comprender la titularidad de los servicios complementarios a que se refiere el artículo anterior.

d) El capital social mínimo habrá de ser de 200 millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la Sociedad.

e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

f) La participación de capital extranjero no podrá exceder en ningún caso de la proporción que en cada momento se establezca por la legislación del Estado.

g) La sociedad habrá de tener administración colegiada, debiendo los administradores ser personas físicas. Si alguno de éstos fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas con un administrador de nacionalidad española, y no solidarias.

El número de Consejeros no españoles no podrá exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. En todo caso, el Presidente del Consejo de Administración y el Consejero Delegado, o cargo asimilado de dirección, si lo hubiera, habrán de ser de nacionalidad española.

h) Ninguna persona natural o jurídica podrá ostentar participaciones accionarias en más de tres Sociedades explotadoras de Casinos de Juego. A estos efectos, se entenderá que existe identidad entre las personas o Sociedades que forman parte de un grupo financiero.

i) La empresa titular del Casino está obligada a proporcionar a la Administración de la Ciudad la información que le sea requerida por escrito.

Artículo 5.-

El otorgamiento de la autorización para la instalación de Casinos de Juego se hará mediante acuerdo del Pleno de la Asamblea, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda.

Artículo 6.-

A los efectos del artículo anterior, la solicitud con tres copias se presentará en el Registro General de la Ciudad o se cursará al mismo en cualquiera de las formas previstas por el artículo 38 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, haciendo constar en la misma

- a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad del solicitante, o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con que actúa en nombre de la Sociedad interesada.
- b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad anónima representada si estuviere constituida, o proyecto de la misma.
- c) Nombre comercial y situación geográfica del edificio o solar en que se pretende instalar el Casino de Juego, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio, número del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la Sociedad así como, en su caso, de los Directores, Gerentes o Apoderados en general.

e) Declaración de someterse a las disposiciones del presente Reglamento y demás disposiciones legales relativas a los juegos de suerte, envite o azar.

f) Fecha límite en que se pretende la apertura del Casino de Juego.

g) Juegos cuya práctica en el Casino pretende sean autorizados, dentro de los incluidos en el Catálogo de Juegos.

h) Periodos anuales de funcionamiento del Casino, o propósito de funcionamiento permanente.

Artículo 7°.-

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en triplicado ejemplar:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad y de sus Estatutos con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la Sociedad no se hubiese constituido se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante estatutario o legal.

c) Certificación del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el Casino de Juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dicho inmueble o solares.

d) Modelo de contrato entre la Sociedad y el Director de Juego.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá de prestar servicio en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

f) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del Casino de Juego con sujeción a las disposiciones del presente Reglamento, así como los servicios complementarios que se pretenden prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos, etc., que se propone organizar.

Dicha Memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos para la admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando en todo caso el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del Casino.

h) Proyecto del Casino de Juego, con especificación de todas sus características técnicas y, en especial, en cuanto a abastecimiento de agua potable, tratamiento y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás circunstancias y servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto, que habrá de estar redactado por el facultativo competente y visado por el Colegio Oficial correspondiente, deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias o de adaptación que sean necesarias.

i) Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de la fuente de financiación, previsiones de explotación y de rentabilidad.

j) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse necesariamente instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinente, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la Sociedad y de ésta misma.

Artículo 8.-

1. Recibida la solicitud, se emitirá un informe por la Consejería de Urbanismo acerca de la idoneidad de la instalación del Casino, considerando criterios urbanísticos y de usos, informe que habrá de ser emitido en el plazo de 30 días. Si transcurrido el plazo el informe no hubiera sido realizado, se considerará favorable.

Asimismo, se expondrá el expediente al público durante quince días, a efectos de presentación de reclamaciones y alegaciones contra el mismo.

Una vez cumplidos los trámites, se remitirá el expediente al Ministerio del Interior, con el fin de que emita informe relativo exclusivamente a cuestiones de seguridad pública. Dicho informe tendrá carácter preceptivo y vinculante.

Recibido el mismo, el Consejero de Economía y Hacienda, emitirá propuesta razonada sobre la procedencia o no de la autorización, que, previo dictamen de la Comisión correspondiente, habrá de ser resuelta por el Pleno de la Asamblea.

Artículo 9.-

1.- La notificación del acuerdo que autorice la instalación del Casino de Juego expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la Sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del Casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el ca-

pital y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores generales o Apoderados si los hubiere.

d) Aprobación o modificación del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas.

f) Aprobación o modificaciones del modelo de contrato con el Director de Juegos.

g) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la autorización de apertura y funcionamiento.

h) Obligación de proceder en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la Sociedad, si no lo estuviera ya.

i) Intransmisibilidad de la autorización.

2.- El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad al Consejero de Economía y Hacienda, quedando caduca la autorización en otro caso.

Artículo 10.-

Del acuerdo que resuelva la solicitud se dará traslado, mediante copia literal, a la Comisión nacional del Juego, a la Delegación del Gobierno en Ceuta y al Ministerio de Economía y Hacienda si en el expediente se previese la participación de capital extranjero. Asimismo, se notificará al interesado y se publicará en el Boletín Oficial de la Ciudad.

CAPITULO III

Autorizaciones de apertura y funcionamiento

Artículo 11.-

1. Dentro del plazo señalado en la autorización y quince días antes, como mínimo, de la fecha prevista para la apertura del Casino, la Sociedad titular solicitará de la Consejería competente la autorización de funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiese efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización, la Sociedad titular deberá instar del Consejero competente la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. Aquél resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga solicitada. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar la prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación.

Artículo 12.-

La solicitud de autorización de funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la Sociedad y de sus Estatutos, con cons-

tancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada, todo ello en el caso de que no se hubieran aportado anteriormente.

b) Copia de las licencias municipales de obras y de apertura.

c) Copia del documento acreditativo de alta en el Impuesto General sobre la Renta de Sociedades y demás Entidades Jurídicas.

d) Certificación acreditativa de haber constituido en la Tesorería de la Ciudad, a disposición de la Consejería de Economía y Hacienda, una fianza de 50.000.000 de pesetas. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario o póliza de caución individual y deberá mantenerse en vigencia y por la totalidad de su importe durante todo el período de validez de la autorización.

La fianza quedará afecta al pago de las sanciones pecuniarias que pudieran imponerse por parte de la Consejería de Economía y Hacienda a la sociedad titular del Casino, así como al pago de la tasa fiscal, en su caso, y de los premios que deban ser abonados a los jugadores.

e) Copia del alta en el Impuesto de Actividades Económicas y demás tributos aplicables.

f) Copia de los contratos de trabajo del personal a emplear en el Casino.

g) Relación del Director de Juegos y de los Subdirectores de los miembros del Comité de Dirección, en su caso y del personal de Juegos, Secretaría-Recepción, Caja y Contabilidad que vaya a prestar servicios en el Casino, con especificación de sus nombres, apellidos, nacionalidad, domicilio y número del documento nacional de identidad o pasaporte en caso de extranjeros.

h) Relación detallada de los juegos a practicar, con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos en su caso, de las apuestas de juego.

i) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.

j) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear, así como de los modelos, en su caso.

Artículo 13.-

1. Recibidas la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, al Consejería que tenga atribuida la competencia para la autorización de apertura e instalación, dispondrá la práctica de la oportuna inspección a fin de comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia del Director de Juegos y de un representante de la Sociedad titular, y de la misma se levantará acta.

2. Verificada la inspección, el Consejero competente dictará resolución en el sentido de otorgar o denegar la au-

torización solicitada. La denegación sólo podrá acordarse por incumplimiento de requisitos previa su constatación en el acta de inspección y se reflejará en resolución motivada, en la que se concederá un plazo proporcionado para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo volverá a practicarse otra inspección y si su resultado fuese negativo, el Consejero dictará resolución declarando caducada la autorización de instalación.

Artículo 14.-

En la resolución de autorización habrán de constar:

- a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 9.
- b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del Casino, o la autorización de funcionamiento permanente.
- c) El horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.
- d) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.
- e) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.
- f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha límite para proceder a la apertura de la instalación definitiva.
- g) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.
- h) El plazo de duración de la autorización.
- i) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

Artículo 15.-

1. La resolución será comunicada, con traslado de copia literal de la misma, a los mismos organismos señalados en el art. 10.

2. Si la autorización introdujese modificaciones respecto de lo solicitado por la Sociedad, ésta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de diez días desde la notificación; en el segundo caso, el Consejero que dictó la resolución resolverá sobre los reparos y lo notificará a la Sociedad, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en otro caso.

Artículo 16.-

1. La autorización de funcionamiento se concederá inicialmente por plazo de un año con carácter provisional y

será renovable por períodos sucesivos de diez años. El plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquél en que se produjo la apertura del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas, a contar del día siguiente a aquél en que expirase la vigencia de la precedente.

CAPITULO IV

Modificación de las autorizaciones

Artículo 17.-

La Consejería de Economía y Hacienda procederá cada dos años a la revisión completa de las instalaciones de los Casinos, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y el cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

Artículo 18.-

El contenido de las autorizaciones de instalación y de funcionamiento podrá ser modificado, por resolución del Consejero de Economía y Hacienda, previa solicitud de la Sociedad titular, por lo que se refiere a:

- a) Juegos a practicar en el Casino.
- b) Importes máximos y mínimos de las apuestas.
- c) Horarios de apertura y cierre.
- d) Período anual de funcionamiento.
- e) Modificaciones sustanciales en el edificio o locales del Casino.
- f) Modificaciones de plantilla.
- g) Modificaciones en los órganos de administración y cargos directivos.

Las transmisiones de acciones deberán ser comunicadas a la Consejería de Economía y Hacienda dentro del plazo de quince días de producidas, acreditando el cumplimiento de lo dispuesto en las normas relativas a inversiones extranjeras en el caso de que algún adquirente no tuviese la nacionalidad española.

CAPITULO V

Dirección y personal de los Casinos de Juego.

Sección Primera

De la Dirección de los Juegos

Artículo 19.-

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al Director de Juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la Sociedad titular.

2. El Director de Juegos deberá ser auxiliado en el desempeño de sus funciones por un Comité de Dirección o, si no existiera éste, por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores, si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser nombrados por el Consejo de Administración de la Sociedad.

3. El Comité de Dirección, cuando exista, estará compuesto como mínimo por cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el Director de Juegos, que deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos y su número no podrá exceder en ningún caso del 125 por 100 del total de componente de aquél, salvo aplicación de la normativa de obligado cumplimiento de la Unión Europea.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el Director de Juegos fuese extranjero, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero. Si sólo hubiera un Subdirector deberá ser español.

5. Si en el Casino no existiera Comité de Dirección, el Subdirector o Subdirectores asumirán las funciones que el presente Reglamento atribuye a aquél.

Artículo 20.-

1. El nombramiento de Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo, de los Subdirectores, en su caso, requerirá la aprobación de la Consejería de Economía y Hacienda, que se otorgará, en su caso, en la autorización de funcionamiento. Dichas personas serán provistas del documento a que alude el artículo 24.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones.

3. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la Sociedad deberá comunicarlo a la Consejería de Economía y Hacienda en el plazo de cinco días. En el caso del Director de Juegos, la Sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones y de forma inmediata a uno de los Subdirectores, si existieran, o a uno de los restantes miembros del Comité de Dirección, lo cual se comunicará a la Consejería en el mismo plazo.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la Sociedad deberá proponer a la Consejería de Economía y Hacienda la persona que haya de sustituir al cesado, acompañando los datos y documentos previstos en el apartado g) del artículo 14, así como, en su caso, el contrato de prestación de servicios.

Artículo 21.-

1. El Director de Juegos, los subdirectores, en su caso, y los demás miembros del comité de Dirección son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la Consejería de Economía y Hacienda y la Sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa y de las normas del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la Sociedad.

2. Es deber del Director de Juegos permanecer en el Casino durante las horas en que los mismos se celebren. Si hubiere de ausentarse deberá ser sustituido de inmediato por uno de los Subdirectores o por un miembros del comité de dirección; cuando la ausencia fuese momentánea y, en todo

caso, no superior a dos días, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el Casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto acto seguido en conocimiento del funcionario encargado del control del Casino.

3. El Director de Juegos, los Subdirectores y los demás miembros del Comité son solidariamente responsables de la custodia del material de juego existente en el casino, de los ficheros de jugadores y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos.

Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los funcionarios encargados del Control del Casino que lo soliciten.

Artículo 22.-

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

a) Participar en los juegos, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

b) Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante los Subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los Inspectores en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del Casino, pero en ningún caso a los croupiers.

c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que puedan corresponderles si fueren accionistas de la Sociedad.

d) Participar en la distribución del trazo de propinas a que se refiere el artículo 26, apartado 4.

Sección Segunda

Del personal de los Casinos

Artículo 23.-

1. Todo el personal de la empresa habrá de ser contratado y le será de aplicación la normativa laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar el Ministerio de Trabajo.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan entre el personal de juego serán comunicados por la Sociedad al Consejero de Economía y Hacienda dentro de los cinco días siguientes a producirse, así como al funcionario encargado del control del Casino.

Artículo 24.-

1. Sólo el personal debidamente autorizado por la Consejería de Economía y Hacienda podrá prestar servicios en los Casinos de Juego. Dicha autorización se efectuará a través de la expedición del oportuno documento profesional, del que habrán de estar provistos, en todo caso, todas las personas cuya actividad profesional esté directamente relacionada con el juego.

2. El documento profesional será expedido por el Consejero de Economía y Hacienda, previa solicitud del Casinero interesado, acompañando declaración del titular acreditando no estar inhabilitado para el ejercicio de la profesión. Este documento tendrá una validez de cinco años y podrá ser revocado o suspendido previa la incoación del correspondiente expediente sancionador.

3. El personal del Casino está obligado a proporcionar a los funcionarios competentes en materia de control de juegos toda la información que se le solicite y se refiera al ejercicio de sus funciones.

4. El documento profesional será de tres categorías:

- a) De Dirección, para el Director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección.
- b) De Juego, para el personal de Juego y Caja.
- c) De Servicios, para el resto del personal.

Artículo 25.-

1. Queda prohibido al personal del Casino:

- a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo autorización de la Dirección.
- b) Participar directamente o por medio de terceras personas en los juegos de azar que se practiquen en los Casinos de Juego del territorio de la Ciudad.
- c) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.
- d) Conceder préstamos a los jugadores.
- e) Llevar trajes con bolsillos.
- f) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del Casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlos de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.
- g) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Las prohibiciones contenidas en los apartados a), c) d) y f) del número anterior son aplicables a la totalidad del personal que preste servicio en el Casino, sea o no empleado de la Sociedad titular. Las contenidas en los apartados b) y g) son aplicables al personal de juegos y sus auxiliares, al personal de Recepción y Caja, así como al personal del servicio de seguridad. La contenida en el apartado e) es aplicable al personal que desempeñe funciones de Croupier o Cambista en las mesas de juego y al personal de Caja.

Artículo 26.-

1. La Sociedad titular del Casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte de los jugadores, en cuyo caso habrá de advertirse a éstos en forma claramente visible en el acceso al Casino o en el Servicio de Recepción. Si se admitiesen las propinas, su entrega será siempre discrecional, en cuanto a su ocasión y cuantía.

2. La Consejería de Economía y Hacienda, previa audiencia de la Sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al restante personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal.

En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las huchas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de Recepción y Caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el Director de Juegos dispondrá lo precedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La Sociedad titular del Casino deberá someter a la Consejería de Economía y Hacienda los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la parte de la masa global de propinas con cargo a la cual habrán de abonarse necesariamente los salarios del personal de Casino, las cuotas de la Seguridad Social y las atenciones y servicios sociales en favor del indicado personal y de los clientes. En la misma forma deberán ser autorizadas las modificaciones de la distribución.

5. Los funcionarios encargados del control del Casino podrán exigir en cualquier momento la exhibición de los contratos de trabajo de los empleados que se remuneren con cargo al tronco de propinas.

CAPITULO VI

De las salas de juego y de su funcionamiento

Sección Primera

Admisión de las salas de juego

Artículo 27.-

1. El Casino será en todo caso de libre acceso al público.

2. No obstante, la entrada a las salas de juego está prohibida a:

- a) Los menores de edad.
- b) Las personas incluidas en las listas de prohibidos, bien por propia petición o de sus cónyuges o hijos menores de edad, así como por los padres respecto de los hijos que convivan con ellos bajo su dependencia económica.

El control del respeto de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del Casino bajo la superior inspección del Director de Juegos y de los funcionarios de control del Casino, a quienes corresponderá la decisión en caso de duda. Si el Director de Juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá invitarle a que la abandone de inmediato.

c) Los que por Sentencia judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

d) Los que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el correcto desarrollo de los juegos.

e) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Artículo 28.-

1. Los Casinos podrán exigir, con carácter general, a los visitantes, determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Los Casinos habrán de solicitar de la Consejería de Economía y Hacienda autorización para imponer otras prohibiciones o condiciones especiales de admisión a las Salas de Juego. Dicha autorización tendrá carácter discrecional y, en todo caso, las citadas prohibiciones y condiciones deberán hallarse expuestas, en lugar visible, en el Servicio de Admisión del Casino.

Artículo 29.-

1. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los artículos anteriores, el Director de Juegos podrá prohibir la entrada a las salas de juego a aquellas personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica de los juegos. Podrá, asimismo, invitarles a abandonar las salas si ya estuvieran en ellas. El Casino no está obligado a declarar al visitante los motivos de la no admisión.

2. De la misma manera, el Director podrá invitar a abandonar el Casino a las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan perturbaciones en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras.

3. Las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión serán comunicadas de inmediato al funcionario encargado del control del Casino, mediante la cumplimentación por escrito del impreso correspondiente. Dicho funcionario remitirá un ejemplar del mismo a la Consejería de Economía y Hacienda.

4. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al Casino fue injustificada deberán dirigirse dentro de las veinticuatro horas siguientes al Consejero de Economía y Hacienda, exponiendo las razones que les asisten. Este, previas las consultas oportunas, decidirá sobre la admisión del reclamante.

Artículo 30.-

1. Para tener acceso a las salas de juego, los visitantes deberán obtener, en el servicio de admisión del Casino que deberá encontrarse a la entrada del mismo, una tarjeta de entrada.

2. En los casos de primera visita, la tarjeta de entrada será facilitada previa presentación del Documento Nacional de Identidad, pasaporte, permiso de conducir o documento bastante de carácter oficial, siempre que en el mismo figure el nombre completo, dirección, fotografía y firma del solicitante.

En visitas posteriores, los requisitos anteriores podrán ser sustituidos por otro tipo de acreditación a juicio del Director de Juegos, quien se responsabilizará de la identidad del visitante.

3. La tarjeta de entrada tendrá siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento a requerimiento de los empleados del casino o los funcionarios encargados del control. Si no lo hicieren o no pudieren hacerlo serán expulsadas de las salas de juego.

4. Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, precio, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que fijará el Consejero de Economía y Hacienda a propuesta del Casino y tendrán normalmente validez para un sólo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino, previa autorización de la Consejería de Economía y Hacienda, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la Ciudad.

b) Personas integrantes de viajes colectivos, previa petición de la Agencia de Viajes correspondiente.

c) Tarjeta de validez superior a un día, que podrá expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará el Consejero de Economía y Hacienda, a propuesta del Casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, el precio unitario.

d) Grupos de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.

La expedición de tarjetas especiales para visitantes distinguidos sólo podrá efectuarse previa autorización de la Consejería de Economía y Hacienda, que establecerá en cada caso los requisitos de las mismas.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida

reglamentariamente para cada uno de ellos. La Consejería de Economía y Hacienda, a petición de la Sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas a las que sólo se tendrá acceso previa invitación de la Dirección del Casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del Casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del Casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador y del importe de la tarjeta, la cual habrá de ser entregada posteriormente a cada titular una vez haya sido formalizada.

Artículo 31.-

1. Las tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta. Este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes, temporada, etc). Las tarjetas de precio reducido previstas en el artículo anterior deberán expedirse de talonarios independientes.

2. Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por la Consejería de Economía y hacienda, que anotará su numeración.

3. La matriz del talonario se conservará por los Servicios del Casino a efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos. Esto no obstante, semestralmente podrá procederse a la destrucción de las matrices, cuando éstas alcancen un volumen excesivo. Previamente a ello, el funcionario encargado del control del Casino deberá levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana, etc) y precios respectivos. El acta se levantará pro triplicado, conservando el funcionario el original, una copia el Casino y remitiéndose la tercera a la Consejería de Economía y Hacienda.

4. En el servicio de admisión del Casino deberá existir, cuando menos, un doble fichero, que habrá de ser consultado previamente a la expedición de la tarjeta y que constará:

a) El primero, de una ficha numerada y nominativa de cada persona que sea admitida al Casino. Dicha ficha será extendida en la primera visita al Casino y deberá contener los siguientes datos: nombre y apellidos, dirección completa del titular, número del documento identificador exhibido y su firma. También contendrá un espacio en blanco para observaciones y para la anotación de las fechas sucesivas en que el titular acuda al Casino.

b) El segundo, de una ficha nominativa de las personas que tuviesen prohibido el acceso al Casino.

5. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado, y sólo podrá ser revelado por el Casino a instancias de la Consejería de Economía y hacienda, Comisión Nacional del Juego o de las autoridades gubernativas y judiciales. Los datos obrantes en el fichero a que se refiere la letra b) del apartado anterior podrán ser comunicados a otros Casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

6. La Consejería de Economía y Hacienda podrá autorizar o imponer a los Casinos de Juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador, tanto para la llevanza de los ficheros a que se refiere el apartado 4 del presente artículo cuanto para la expedición de las tarjetas de entrada, eximiendo, en su caso, del cumplimiento de los requisitos no esenciales que no sean susceptibles de conservación adecuada en los soportes magnéticos respectivos o sena incompatibles con el funcionamiento mecanizado del sistema.

Artículo 32.-

1. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos den los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la Dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas al horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

2. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino con arreglo a las prescripciones del Catálogo de Juegos.

3. A la entrada de las salas de juego o en el mismo servicio de admisión deberá establecerse un control a cargo de un empleado del Casino, que recibirá el nombre de Fisonomista. El Fisonomista podrá anotar en un libro especial el nombre y apellidos del visitante o el número de su ficha personal, la hora de entrada en la sala de juegos, así como cuantos datos y circunstancias se estimen convenientes.

Sección Segunda

Del funcionamiento de las salas de juego

Artículo 33.-

1. Las salas de juego deben encontrarse en el mismo edificio del Casino. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público.

2. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del Casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para servicios complementarios del Casino, cuando su naturaleza así lo hiciera aconsejable.

3. En el interior de las salas de juego no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramiento de obra.

4. Las salas de juego deberán estar dotadas de salidas de emergencia suficientes para el aforo previsible del local y dotadas de las medidas de seguridad necesarias para evitar accesos incontrolados desde el exterior. A estos efectos se estará a lo que disponga la normativa sobre espectáculos públicos.

Artículo 34.-

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados en la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El Casino comunicará al Consejero de Economía y Hacienda el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusieran variados, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente al Consejero y no podrán ponerse en práctica sino cuando éste exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que el Consejero mencionado haya manifestado su oposición al cambio.

3. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal para la práctica del «Baccará» en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes los justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

El horario de funcionamiento de las salas de boule y, en su caso, de las salas privadas y de las dedicadas a las máquinas de azar podrá ser distinto del general de la sala principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente por la Consejería de Economía y Hacienda.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el Casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o de grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos. Asimismo, podrá impedir la entrada de nuevos visitantes siempre que faltasen menos de dos horas para la finalización de los juegos, sin perjuicio de que éstos continúen hasta el término del horario normal.

Artículo 35.-

1. Los Casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los Casinos, fuera de las salas de juego, oficinas dependientes de entidades ban-

carias españolas, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dicten los organismos competentes por la razón de la materia.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal del funcionamiento de las salas de juego.

4. La Consejería de Economía y Hacienda podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

Artículo 36.-

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, el Casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación. Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concorra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El Director de Juegos, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla o puede desarrollarse incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspender la partida, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente para que los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego, cuando el número de jugadores presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

En todo caso, durante el horario en que el Casino se encuentre abierto al público, deberán hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de bola y otra de naipes, siempre que tales juegos estén autorizados en el Casino. En los demás juegos de contrapartida, se seguirán las normas establecidas en este apartado y en el anterior y en los juegos de círculo sólo existirá obligación de poner en servicio la mesa cuando concurren, al menos, cuatro jugadores.

4. Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el Jefe de Mesa anunciará en alta voz «las tres últimas bolas», en las mesas de bola, ruleta y ruleta americana; «las tres últimas manos», en las mesas de dados; «las cinco últimas manos», en las mesas de punto y banca y «baccará» en cualquiera de sus modalidades y el «último sabot», en las mesas de black-jack. En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos del horario.

5. Si el Casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 18.b) la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos de mesa determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuestas de la misma, debiendo efectuar en voz alta los avisos previstos en el apartado anterior.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicha mesa o juego, al menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Artículo 37.-

1. Los juegos pueden practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas constitutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica de curso legal en España, o bien por fichas o placas facilitadas por el Casino a su riesgo y ventura.

3. La Dirección del Casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa, circunstancia que habrá de ponerse en conocimiento previo de los jugadores.

Artículo 38.-

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta, la ruleta americana, el black-jack, los dados y el punto y banca, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antedichos puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. En el juego de bola no podrán cambiarse en la mesa sumas superiores a 1.000 pesetas. Se prohíbe en todo caso efectuar cambio por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el croupier, quien, tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesto al efecto el billete o billetes del Banco desplegados o la placa, dirá en alta voz su valor. Acto seguido, alinearé y contará ante sí de manera ostensible las fichas, pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete o billetes en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán el funcionario y el Director de Juegos o persona que le

sustituya, y cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propias, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

Artículo 39.-

1. En los juegos llamados de círculo, como el «baccará», en todas sus modalidades, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de Banco, pero en caso de pérdida su cambio es obligatorio.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Cuando el empleado encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita a la caja central y de las placas o billetes de Banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el Jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas por fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

Artículo 40.-

1. Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego abandonadas durante las partidas, y cuyo propietario se desconozca serán llevadas de inmediato a la caja principal del Casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del Casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el Casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en registro a que se refiere el apartado 1º, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el Casino en este concepto serán entregadas a la Ciudad de Ceuta, para obras de asistencia social o beneficencia. La entrega se hará al finalizar la temporada anual de juego.

Artículo 41.-

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominados «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro registro especial visado por la Consejería de Economía y Hacienda.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados, quienes no podrán facilitar los mismos más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada Casino podrá imprimir su logotipo en el reverso de los naipes.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego existirá un armario, colocado en lugar visible, con la inscripción «depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro registro a que alude el apartado primero.

El armario estará permanentemente cerrado con llave, de la cual sólo existirán dos ejemplares, que se hallarán en poder del Director de Juegos o persona que le sustituya, y del funcionario encargado del control del Casino. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en presencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

4. El Casino sólo empleará los juegos de naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato decidiendo el Director de Juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus «medias docenas» completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que ningún concepto puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia del funcionario encargado de la vigilancia, quien previamente comprobará si las «medias docenas» están completas y no contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente se anotará la destrucción en el libro de registro.

5. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante el funcionario encargado del control del Casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

Artículo 42.-

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El Croupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieren sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y que no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4. Durante la partida, al finalizar cada talle y antes de efectuarse la mezcla, el Croupier dividirá los naipes en dos montones: uno, de las cartas levantadas, y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancia en que el defecto fue descubierto, al funcionario encargado de la vigilancia que esté presente en el Casino o, en su defecto, a la Consejería de Economía y Hacienda.

Artículo 43.-

1. El Casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de las cambiadas con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda española, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque o talón bancario contra cuenta del Casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el receptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque o talón bancario sólo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya agotado en la caja central del Casino la suma en metálico que establece el artículo 49 o cuando la suma a abonar exceda de la cantidad o cantidades que señale la Consejería de Economía y Hacienda.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al Consejero de Economía y Hacienda en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. El Consejero oír al Director de Juegos y comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar en la Consejería la cantidad adeudada, que se entregará al jugador. Si no lo hiciera, expedirá al jugador el oportuno mandamiento de pago, con el que éste podrá hacer efectiva la cantidad en la Tesorería de la Ciudad contra la fianza depositada por el Casino.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el Consejero de Economía y Hacienda se hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

4. Si por cualquier circunstancia el Casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el Director de Juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia del funcionario encargado de la vigilancia, ante el cual se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2° de este artículo.

Copia de, las referidas actas se remitirán al Consejero de Economía y Hacienda, el cual acordará la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá acto seguido en la forma prevista en el apartado 3° de este artículo.

5. Si el Director del Casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el Consejero no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la Sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 3° como en el apartado 4° del presente artículo. En todo caso, el Consejero de Economía y Hacienda incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El Casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

Artículo 44.-

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la Caja Central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo en fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo. Dicho anticipo se repondrá por la Caja Central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la Caja Central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

- a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.
- b) En los juegos de ruleta, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.
- c) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del black-jack, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

Artículo 45.-

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. Su contenido se entregará al Jefe de Mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el Croupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos que tendrá el jefe de mesa. Todo ello en presencia del público, si lo hubiere, y del Director de Juegos o persona que le sustituya, el cual firmará dicho registro junto con el funcionario encargado del control del Casino, si se hallare presente. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacer nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3. Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un Cajero y del Director de Juegos o persona que le sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad acerca de la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si el funcionario encargado del control del Casino se hallare presente, firmará también en el registro. Cuando se procediera al cierre simultáneo de varias mesas, la presencia del Director de Juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un Subdirector, de los miembros del Comité de Dirección y de los Inspectores principales.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos podrá asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, el funcionario encargado del control del Casino podrá efectuar cuantas comprobaciones estime precisas.

Artículo 46.-

1. Los Casinos de Juego deberán tener en su Caja Central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Consejería de Economía y Hacienda esto. No obstante, la cantidad existente en metálico en la Caja Central no podrá ser inferior al 50 por 100 del total.

2. Con independencia de las restantes obligaciones contables que reglamentariamente se establezcan, la Caja Central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

Artículo 47.-

1. En los locales del Casino deberá existir a disposición del público, un ejemplar del presente Reglamento y del Catálogo de Juegos, así como del reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma y en lugar visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa, el importe del anticipo inicial y las apuestas, mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPITULO VII**De la documentación contable de los juegos****Artículo 48.-**

1. Con independencia de la contabilidad general del Casino y de la de carácter fiscal, que serán reguladas por los Organismos competentes, el control documental de los ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida, y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2. Estos libros y registros habrán de hallarse encuadernados y foliados y serán diligenciados y sellados por la Consejería de Economía y Hacienda. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del Director de Juegos o persona que los sustituya y del funcionario encargado del control del Casino si se hallare presente.

Todos los libros enumerados en el párrafo primero de este art. podrán ser sustituidos por su equivalente en soporte informático, siempre que éste sea compatible con los sistemas utilizados por la Consejería.

Artículo 49.-

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la bola, la ruleta, la ruleta americana, el treinta y cuarenta, black-jack, los dados y el punto y banca, existirá un registro de anticipos, que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2. En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita por el artículo 45 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final de la cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

Artículo 50.-

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «baccará» en sus diversas modalidades, existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el Casino en la práctica de dichos juegos.

2. En dicho registro se hará constar obligatoriamente:

a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.

b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.

c) Hora de apertura de la partida.

d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.

e) Nombre de los croupiers y cambista.

f) Nombre del banquero o banqueros, en el «baccará» a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3. A la finalización de la partida se procederá por el Croupier, en presencia del Director de Juegos y de un Cajero, a la apertura del pozo o «cagnote» y a la cuenta de las fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el Croupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

En las operaciones a que se refiere el presente apartado, el Director de juegos podrá ser sustituido por un Subdirector y un miembro del comité de Dirección.

Artículo 51.-

1. En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día.

2. Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en números y letras, certificando a continuación su exactitud el Director de Juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

**CAPITULO VIII
Régimen Sancionador****Artículo 52.-**

1. Constituye infracción administrativa el incumplimiento de las normas contenidas en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, y en el presente Reglamento.

2. Estas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 53.-

Son infracciones muy graves:

a) La explotación de un Casino de Juego careciendo de las autorizaciones reguladas en el presente Re-

glamento, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidas en el mismo.

b) La organización o explotación de los juegos a que se refiere este Reglamento en los locales o recintos no autorizados, o por personas distintas a los adjudicatarios de la autorización.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas con incumplimiento de las condiciones o requisitos establecido en la normativa de aplicación. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

d) La organización y práctica de juegos distintos de los autorizados.

e) La utilización de elementos de juego o máquinas no homologados o autorizados.

f) Reducir el capital de las Sociedades o las fianzas de las empresas adjudicatarias por debajo del límite establecido, o proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones.

g) Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.

h) Permitir el acceso al Casino a las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

i) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamaciones.

j) Otorgar préstamos o permitir que se otorguen por terceros dentro del recinto del Casino.

k) La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores o apostantes.

l) El impago total o parcial de los jugadores de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.

m) La falta de funcionamiento sin autorización del Casino durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura.

n) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, por sí o por persona interpuesta.

ñ) Impedir u obstaculizar gravemente el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que corresponden a los agentes de la autoridad o a los funcionarios encargados de ellas.

Artículo 54.-

Son infracciones graves:

a) Carecer o llevar incorrectamente los libros exigidos por la reglamentación aplicable.

b) La tolerancia por parte de los directivos y demás personal del Casino de cualquier actividad ilícita, sin perjuicio de la aplicación de la legislación específica que proceda.

c) La falta de ficheros de visitantes o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos.

d) La falta del Libro de Reclamaciones previsto en el artículo 59 o su negativa a ponerlo a disposición de quien lo solicite.

e) Permitir el uso o mantener el funcionamiento de material de juego sin cumplir los condicionamientos técnicos de su homologación.

f) El incumplimiento de las normas técnicas de los juegos.

Artículo 55.-

Son infracciones leves las acciones u omisiones no tipificadas como infracciones graves o muy graves en la Ley 34/1987 o en el presente Reglamento que, en función de la normativa vigente, supongan el incumplimiento de normas de orden público o sean causa de perjuicios a terceros o dificulten la transparencia del desarrollo de los juegos o la garantía de que no puedan producirse fraudes o sean obstáculo para el control y la contabilidad de las operaciones realizadas.

Artículo 56.-

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multas de 5 hasta 50 millones de pesetas, las graves con multa de 1 a 5 millones de ptas., y las leves hasta 1 millón de ptas.

2. Las sanciones llevarán implícita la devolución a la Administración o a los perjudicados que sean identificados de los beneficios ilícitos obtenidos.

3. En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las siguientes sanciones:

a) Revocación definitiva de la autorización concedida o clausura definitiva del local de juego.

b) Suspensión de la autorización concedida o clausura temporal del local por un plazo de hasta tres años.

c) Revocación o suspensión del documento profesional correspondiente hasta cinco años.

d) Prohibición de entrada al Casino de Juego por un período máximo de cinco años a los asistentes a las Salas de Juego que realizaren irregularidades en el juego o alterasen injustificadamente el orden en las mismas, sin perjuicio de las responsabilidades penales que procedan.

e) De las infracciones cometidas por los directores, gerentes, apoderados, encargados o administradores de las empresas o establecimientos de juego, así como del personal a su servicio, serán subsidiariamente responsables las sociedades titulares.

f) Para la graduación de la sanción se atenderá tanto a las circunstancias personales o materiales que con-

curran en el hecho, como a la reiteración y a la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

Artículo 57.-

1. La competencia para imponer las sanciones recogidas en los artículos anteriores corresponde:

- a) Al Consejero de Economía y Hacienda, las relativas a faltas leves.
- b) Al Presidente de la Ciudad, las atinentes a faltas graves.
- c) Al Consejo de Gobierno, en las faltas muy graves.

2. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en el presente Reglamento, siendo supletorias la Ley 34/1987 y el Real Decreto 1938/1993, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora.

3. Dicho procedimiento será el siguiente:

- a) Se iniciará por providencia del órgano competente al recibir comunicación o denuncia sobre una sujeta infracción, que será notificada al interesado junto con el pliego de cargos que formule el instructor nombrado en la misma.
- b) El interesado dispondrá de un plazo de ocho días para presentar alegaciones, en el que podrá solicitar el recibimiento a prueba del expediente, expresando los puntos de hecho sobre los que se ha de versar y articulando la prueba de que intenta valerse.
- c) El instructor podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a 30 días, cuando exista discrepancia en los hechos o éstos fueran de trascendencia para la resolución del expediente.
- d) Una vez transcurrido los anteriores plazos el Instructor formulará propuesta de resolución, que será notificada al interesado para que en el plazo de ocho días pueda alegar lo que a su derecho convenga.
- e) A la vista de lo actuado, el órgano competente dictará la resolución correspondiente, que será notificada al interesado.

4. Las infracciones leves prescribirán a los dos meses, las graves al año y las muy graves a los dos años.

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

La prescripción se interrumpirá con la iniciación del procedimiento sancionador, reanudándose su plazo si el expediente estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al interesado.

Artículo 58.-

1. El control e inspección de las actividades relacionadas con los Casinos de Juego será ejercido por los funciona-

rios de la Ciudad, sin perjuicio de las funciones policiales que, relacionados directa o indirectamente con el juego, sean competencia de los Cuerpos o Fuerzas de Seguridad del Estado.

2. Los funcionarios propios de la Ciudad adscritos a los Servicios de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad y gozarán como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente.

3. El personal inspector estará provisto del documento acreditativo de su condición, que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Artículo 59.-

1. Todos los Casinos de Juego tendrán a disposición de los clientes «Libros de Reclamaciones», que serán diligenciados por la Consejería de Economía y Hacienda.

2. Para formular su reclamación, el usuario del Casino podrá, en cualquier momento, interesar de la Dirección o del encargado del Casino, la puesta a su disposición del Libro de Reclamaciones.

El reclamante deberá rellenar el impreso exponiendo los hechos motivos de queja y remitirá el original a la Consejería de Economía y Hacienda.

ANEXO

CATALOGO DE JUEGOS DE LA CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

01. RULETA

I. Denominación

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial residen 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.

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 metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, mas el cero, que suele ser blanco o verde, pero que o 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.

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.

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:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa 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.

b) Para la denominada «a un sólo 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 y pro-

porciona 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. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los 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 o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

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 segunda, 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, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo

en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

2º. Máximos y mínimos 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 del interior.

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

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

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado.

En el pleno o número completo pro 30 veces el mínimo de apuestas; en la pareja a caballo, por 60 veces; en la fila transversal, por 90 veces; en el cuadro, por 120 veces; en la seisena, por 180 veces; en la columna y docena, por 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 720 veces.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.e) del Reglamento de Casinos de Juego de 9 de enero de 1979 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 49 del Reglamento de Casinos.

3º. 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 sen-

tido 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 designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los «croupiers» a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al «croupier» para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

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

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 las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

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

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento

de Casinos 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.

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.

b) El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier» y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

III. Funcionamiento del juego

a) En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

b) Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

IV. Combinación del juego.

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

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el Ministerio del Interior. El jugador, en el momento en el 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 de las suertes sencillas, en 360 veces la postura mínima.

b) Respecto de 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 seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura.

03. BLACK JACK O VEINTIUNO

I. Denominación

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 de este 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 tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot»

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan apareciendo de una en una. Este distribuidor podrá ser mecánico, si se encuentra debidamente homologado.

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 empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por el Ministerio de Industria y Energía.

III. Personal del Black-Jack

El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

El «croupier»

Es el que dirige la partida, teniendo como misión 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 siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y peti-

ción de cartas.

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

V. Reglas del juego

1º. 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 él mismo otro naipe.

Después se 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, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar 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 once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no hubiera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

b) El seguro.

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

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

c) Los pares.

Cuando el jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con 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.

2º. 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 del Interior. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar 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 la postura.

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

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, al menos tres 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 un separador 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 el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. BOULE O BOLA

I. Denominación

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 de la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus 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, con dieciocho orificios, y con la numeración del 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, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número cinco.

Los 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 sencillas, que consisten en realizar las puestas sobre par o impar (números inferiores al 5). Este número cinco 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, pasa o falta.

III. El personal

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá «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 del Interior. 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 colocados 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 dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el «croupier» pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se 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 lanzador de la bola 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 apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. TREINTA Y CUARENTA

I. Denominación

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

1º. 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, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2º. 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 mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos «croupiers». Delante y a la izquierda del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos «croupiers» la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal

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

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

«Croupiers»: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el «croupier» tallador, 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 del juego

1º. Combinaciones posibles.

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

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 negro o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando las 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 en sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2º. Máximo y mínimo de las apuestas:

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

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3º. 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 voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y los mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, 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 color o inverso y después negro y rojo, y por las apuestas más alejadas 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 distintos juegos.

06. DADOS O1 CRAPS

I. Denominación

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, del mismo color, 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 seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, 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 regularidad del juego, colaborando con los «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

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

Don't Win.-

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

Come.-

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tiradas 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 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, 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 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continua, pero puede ser retirarla el apostante.

Under 7.-

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

B. Suertes múltiples, que se puedan 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 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 el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.-

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

Craps 12.-

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 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 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego 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; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

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

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

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

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

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 del «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

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 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la 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 apuestas asociadas, de Win y 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 el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 ó 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.

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 el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán 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, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, 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 del 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 la demás suertes posibles.

07. PUNTO Y BANCA

I. Denominación.

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

II. Elementos de juego.

1°. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad 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 3 del presente Catálogo.

3°. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente 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 derechos 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. Existe 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, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1º. 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 atribuye.

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

2º. «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 apuestas 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. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

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 esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que hay 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 del Interior. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1º. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas "a empate", que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de 8 a 1.

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

2º. Reglas de la tercera carta:**a) Para la «mano» del jugador.**

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

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

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

	Tercera carta de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P

Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	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: Significa 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 «croupier» 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 «croupier» «no va más» y a continuación «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 corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponde 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 «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier». 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 «croupier» 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 «croupier» 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. En caso de empate, el jugador que apostara a empate, cobrará la ganancia establecida.

08. BACCARA, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominación.

El baccará-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 encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1°. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

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°. Distribuidos o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 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.

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 constituyan 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 del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2°. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, 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 frases 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 orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3°. Cambista.

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

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 lo que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la nume-

ración 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 un talla está obligado a dejar pasar la «mano» - «saludar»; además, no puede ejercer su derecho a 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:

Tendrán 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 dos 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 cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. 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, sea 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, éste seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca había de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que 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 último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecho.

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 banca antes de pasarle 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.

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

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

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

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

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dar los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage».

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados en cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, las puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se 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 atenderá a las reglas siguientes:

- Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se

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

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

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». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por 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 esté 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 las 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 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 y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad 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, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

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

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 sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz de «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «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 «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.

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

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

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 su caso excepcional el inspector 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 toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello pueden 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.

2°. Errores del «croupier».

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 puede ser aquélla rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En 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 ó 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.

3º. 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 («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla 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.

4º. 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 consejos 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 la carta, a menos de aquél tenga «baccará». 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 el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», 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, juega 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. Denominación.

El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

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 de juego.

1º. Cartas.

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

2º. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 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 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 quieren 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 propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

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

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores están situados de pie, detrás de aquellos que estén 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 triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para 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°. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

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

3°. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento 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 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servicios y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga 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 se 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 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 cartabloqueo 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 de 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 apuestas, 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 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 a 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 «cagnotte», 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.

1º. 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 su 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 nula.

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

2º. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificadas, 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 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 apuestas, 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 al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al 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 cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4°. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco 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 seis o 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 cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a batir, 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 («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida 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 Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. BINGO

I. Descripción

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 10 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integradas por 15 números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

El juego del bingo puede igualmente realizarse en cartones dobles de dos partes iguales, considerándose, a todos los efectos, unidades de juego independientes de igual valor facial cada una de ambas partes. Cada una de las partes tendrá los mismos números y en la misma colocación.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea.-

Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integren, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central e inferior.

Bingo.-

Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los 15 números que integran 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 I de este epígrafe y estarán necesariamente fabricados en un material que permita sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

En caso de utilizarse cartón éste deberá contener los datos a que se refiere el párrafo anterior. El cartón doble será válido para dos partidas consecutivas, pudiendo utilizarse indistintamente, en cada partida, una u otra de las dos partes integradas del cartón doble.

Aparato de extracción de bolas y mecanismo accesorios.-

El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático. Será precisa la homologación previa por parte de esta Comisión Nacional del Juego de los distintos modelos a utilizar.

Será obligatoria la existencia de 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 donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta). 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 por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por la Comisión Nacional del Juego, y en el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse en el libro de actas.

III. Personal

El personal al servicio de las salas de bingo se encuadra en las categorías de Jefe de Sala, jefe de Mesa, Cajero,

Vendedor-locutor, Auxiliar de Sala y Admisión y Control; a cada una de ellas le corresponden las funciones previstas en el vigente Reglamento del Juego del Bingo.

IV. Reglas del juego

Antes de iniciarse cada sesión, se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego 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 la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación, se iniciará la venta a través de los Vendedores-locutores.

Tras las operaciones de venta, el Cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

- El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula:
«Cartones vendidos, de la serie(letra) (número de identificación) del número al y de la serie (en su caso) del número al»

- El importe de los premios de línea y bingo.

- El comienzo de la partida.

A partir de ese 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, ser marcado en el cartón por el jugador.

Iniciado así el juego, el Vendedor-locutor lo interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido, entregará el cartón al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matriz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación 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 finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

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 la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

V. Juegos nulos.

Cualquier error por parte del Vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante

el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa. Del mismo modo se procederá en los casos previstos en el artículo 36 del vigente Reglamento del Bingo.

11. POKER

PRIMERO: RÉGIMEN DE POKER SIN DESCARTE

1.- CONCEPTO

El poker sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el representante del establecimiento, (croupier), tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

2.- ELEMENTOS DEL JUEGO

2.1.- Cartas o naipes: El póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor será la siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2.2.- Mesa de juego: La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial del jugador y otro para la segunda apuesta que, en su caso, efectúe.

3.- PERSONAL

3.1.- Jefe de Mesa: Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de Juegos del Casino que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado en dos mesas contiguas.

3.2.- Croupier: Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y retirada de las apuestas perdedoras.

4.- JUGADORES

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de siete, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

5.- REGLAS DEL JUEGO

5.1.- Combinaciones: Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor son las siguientes:

- a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco

cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo:

As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo sin que, éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Poker: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y otras dos del mismo valor. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color: La combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará cinco veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo. Se pagará 4 veces la apuesta.

g) Trío: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto a las anteriores. Se pagará 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valorando. Se pagará 1 vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y las cartas del jugador sean de mayor valor que las del croupier. Se entenderán que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la de siguiente valor, y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador solo ganará la apuesta cuando su combinación sea de mayor valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

5.2.- Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo las siguientes reglas:

a) Cuando ambas obtengan poker, ganará la apuesta aquél que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambas obtengan color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tengan trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan doble pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; Si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan pareja, gana aquél que tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

6.- MÁXIMOS Y MÍNIMOS DE LAS APUESTAS

6.1.- Normas Generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juegos, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos por cada mesa.

El Director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizado por la Consejería de Economía y Hacienda.

6.2.- **Bandas de Fluctuación:** Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 25 veces el del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

7.- DESARROLLO DEL JUEGO.

7.1.- **Extracción y distribución de naipes:** El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicables para los Casinos de juegos de Ceuta.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán realizar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de "No va más" y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta acabar dotándose a la banca igualmente de cinco cartas, con la circunstancia de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso.

7.2.- **Proceso de apuestas:** Una vez distribuidas las cartas a jugadores y a la banca, tras su examen por cada uno de aquéllos, éstos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión "Voy" o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión "Paso". Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a apuestas; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3.- **Desenlace de la partida.** Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, el croupier descubrirá por el anverso las cuatro cartas tapadas de la banca, tras lo cual ésta solo jugará si entre sus cartas existen, como mínimo, un as y un rey o una combinación superior, de acuerdo con las reseñadas normas del juego; de no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a las suyas de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.2. Las apuestas iniciales las abonará a la par a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en la casilla correspondiente, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2. del presente artículo.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras se dará por finalizada la partida iniciándose, en su caso, otra nueva.

8.- CARRUSEL.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por el Consejero de Economía y Hacienda correspondiente, los jugadores podrán participar en un carrusel, conformado por todas las mesas dedicadas en la sala de juegos del Casino al poker sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de aquéllas que consiguiese una Escalera Real de Color, distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviesen más de un jugador. En los supuestos en que se obtuviese Escalera de Color se abonará el 10% de lo acumulado al jugador que la tuviese de mayor valor.

9.- REGLAS COMUNES.

9.1.- **Errores.** Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

9.2.- **Prohibiciones.** Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre la jugada a otros participantes del juego. Cualquier violación de esta prohibición dará lugar a la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

SEGUNDO. RÉGIMEN DEL POKER SINTÉTICO

1.- CONCEPTO.

Poker sintético es un juego de círculo, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego; tras ser extraídas una a una del mazo.

2.- ELEMENTOS DEL JUEGO.

2.1.- **Cartas o naipes.** El poker sintético se jugará con veintiocho cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack, conformados por el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo o grupo de cartas.

2.2.- **Mesa de Juego.** La mesa sobre la que se practicará el juego deberá reunir la forma y las características idóneas para posibilitar el juego enfrentado o en círculo de los jugadores, disponiéndose una serie de departamentos separados que

irán numerados correlativamente hasta un máximo de 10, partiendo del número 1 situado a la derecha del lugar destinado para el croupier de la mesa.

Asimismo, las mesas deberán disponer en la superficie de dos ranuras, situadas a la derecha e izquierda del croupier destinadas a introducir, en una de ellas, las deducciones en favor de la "casa" y, en la otra, las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

3. PERSONAL.

3.1. Representante de la dirección del Casino. Será la persona encargada de controlar el desarrollo correcto del juego, actuando como delegado del Director de Juegos del Casino, le corresponderá resolver, igualmente, aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante las partidas y llevará un turno relacionado de aquellas personas que aspiren a ocupar en su caso, las plazas de jugador que queden vacantes en la mesa.

3.2. Croupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán será la persona encargada de los siguientes cometidos: mezclar y distribuir entre los jugadores las cartas; anunciar en voz alta y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las distintas actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al Casino de Juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada a tal efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa.

Igualmente corresponderá al croupier el control del juego y la prevención de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el "pot" o lugar común de la mesa así como la entrega del mismo; la resolución a los jugadores de las dudas que a estos se les planteen sobre las reglas aplicables a cada momento y, en su caso, comunicar al Representante de la Dirección los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3. Cambista. Será la persona encargada de efectuar en la mesa el cambio de dinero por fichas a instancia de los jugadores o del croupier que así lo solicite, estando facultado asimismo para desempeñar cualquier tipo de servicio auxiliar a requerimiento del croupier o del Representante de la Dirección.

4. JUGADORES.

4.1. Ubicación de la mesa. Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados si los hubiere vacantes al comienzo de cada partida.

Si existiese una plaza libre se hubiese iniciado la partida y los jugadores se encontrasen sentados, corresponderá al Representante de la Dirección del Casino asignar los puestos vacantes a las personas que deseen ocuparlos para jugar.

A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa de juego podrá descansar durante dos manos sin que ello de lugar a la pérdida del puesto ocupado.

4.2. Prohibiciones. Queda totalmente prohibido a los jugadores:

- a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.
- b) Jugar por parejas, siquiera sea temporalmente.
- c) Jugar el "pot" de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Influir o, en su caso, criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

5. REGLAS DEL JUEGO.

5.1. Combinaciones. Los jugadores de póker sintético sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen; podrán utilizar el As de cada palo bien como la carta de mínimo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien, como la de máximo valor, detrás del Rey.

- a) Escalera de color Real. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.
- b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.
- c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas del mismo valor.
- d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos que sean de distinto al de las tres anteriores.
- e) Color. Es la combinación de las apuestas por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.
- f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo en las que no exista una total coincidencia respecto del mismo palo de la baraja.
- g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- h) Doble pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto del de las anteriores.
- i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.
- j) Cartas mayores. Esta combinación se utilizará cuando no concurren ninguna de las combinaciones anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor; si estas fueren iguales a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

5.2. Empates. Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, serán de aplicación las reglas recogidas en el apartado 5.2 del anterior artículo para el póker sin descarte.

6. MÁXIMO Y MÍNIMO DE LAS APUESTAS.

Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. El porcentaje de beneficio del casino se establecerá por resolución del Consejero de Economía y Hacienda, a solicitud de la entidad titular, hasta un máximo del tres

por ciento de las cantidades apostadas en cada partida y será introducido antes de hacer el abono del premio correspondiente al ganador de la partida en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino de Juegos por la Consejería de Economía y Hacienda, en todo caso se tendrá en cuenta la siguiente escala:

RESTO INICIAL	REPOSICIÓN MÍNIMA
100.000	20.000
50.000	10.000
25.000	5.000

7. DESARROLLO DEL JUEGO.

7.1 Número de jugadores. El Casino de Juego sólo estará obligado a poner en funcionamiento la mesa cuando se encuentren sentados en la misma un mínimo de cuatro jugadores que, de forma efectiva, participen en el juego. En caso contrario, podrá suspenderse el desarrollo de las partidas en tanto no se subsane tal situación.

El Representante de la Dirección podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos computados desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

7.2.- Asignación de la "mano". La "mano" de la partida se asignará por el croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador a quien, de forma rotativa, se le atribuya.

La asignación de la "mano" al finalizar cada partida será rotativa entre los jugadores, siguiéndose para ello el sentido contrario al de las agujas del reloj.

7.3.- Operaciones preliminares. Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, éste procederá de la siguiente forma:

1º Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego del Chemin de Fer o Baccará, tras lo cual las agrupará.

2º Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.

3º El croupier cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano y de manera que ningún jugador pueda ver el anverso de la carta por la que se ha efectuado el corte.

4º Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar la apuesta mínima fijada por el Casino de Juegos, agrupándose en un lugar común de la mesa o "pot".

7.4.- Distribución o reparto de las cartas. Efectuadas las

operaciones preliminares de la forma indicada en el apartado anterior, se procederá por el croupier al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, procurando que no sean vistas por los demás jugadores y deslizándolas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

El croupier repartirá dos cartas cubiertas a cada uno de los jugadores y, conservando el resto del mazo, descubrirá la primera carta de éste situándola ante sí en la mesa, alineando sucesivamente y a continuación de ésta las restantes hasta un total de 5, a medida que se vayan realizando los correspondientes turnos de apuestas.

Solamente después de descubierta la primera carta de la mesa, podrán los jugadores examinar las dos cartas que les fueron entregadas por el croupier.

7.5 Proceso de apuestas. Una vez efectuadas por el croupier las operaciones de distribución y reparto de las cartas, se procederá por el jugador que tenga asignada la "mano" a abrir el primer turno de apuestas. Finalizando dicho turno, el croupier descubrirá y alineará la segunda carta, procediéndose a abrir el segundo turno de apuestas por aquel jugador que cruzase la apuesta más alta en el anterior turno, y así, sucesivamente hasta descubrir y alinear la quinta carta de la mesa que dará lugar al último turno de apuestas.

A tales efectos, solamente se podrá utilizar por los jugadores en el proceso de apuestas las fichas o el dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie la mano; durante el indicado proceso, los jugadores dispondrán de las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego cuando les alcance su turno de apuestas debiendo dejar sus cartas en la mesa alejándolas sin descubrirlas todo lo posible de las que se estén utilizando en el juego; el croupier las retirará de forma inmediata.

En este supuesto el jugador no participará en el "pot", suponiendo su retirada la renuncia, a todos los efectos, de las cantidades que haya ido apostando a lo largo de la partida.

Asimismo se abstendrá tanto de expresar su opinión sobre el juego, mientras la partida dure así como de examinar las cartas de los demás jugadores.

b) Pasar de efectuar alguna apuesta en su turno, siempre que los demás jugadores de la partida hayan optado por la misma posición en su turno correspondiente.

c) Reservarse hasta que alguno de los jugadores se decida aportar en el turno correspondiente en cuyo caso deberá cubrir la apuesta efectuada para continuar participando en el juego añadiendo la "pot" el número suficiente de fichas cuyo valor iguale u no supere el de la apuesta de cualquier otro jugador.

d) Subir la apuesta introduciendo en el "pot" el número de fichas que estime oportuno pero cuyo valor supere el de la apuesta de otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

A tales efectos será considerada efectuada la apuesta cuando el jugador traslade las fichas más allá de la línea frontal que delimita su espacio en la mesa de juego o cuando el croupier haya introducido las fichas objetos de la apuesta en el "pot" y no se haya

producido objeción alguna por parte del jugador propietario de la misma.

Finalizado el proceso de apuestas todos los jugadores que continúan en la partida deberán haber introducido en el "pot" el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el "pot", previa las deducciones reglamentarias en favor del establecimiento, en tal caso, sus cartas no podrán ser mostradas al resto de los jugadores.

7.6 Desenlace de la partida.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores hayan podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora entregará el "pot" a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previa las deducciones reglamentarias, repartirá el "pot" entre los jugadores poseedoras de aquéllas.

Corresponderá exclusivamente al croupier anunciar a los jugadores de la mesa la combinación ganadora, así como al jugador que la haya obtenido, sin que las manifestaciones erróneas de los jugadores que se crean ganadores vincule ni a los demás participantes del juego ni al personal del Casino presente en la mesa. Asimismo, corresponderá al croupier mantener el control durante la partida de las cartas no utilizadas por los jugadores impidiendo que estos puedan examinarlas cualquiera que sea el motivo.

8. REGLAS COMUNES.

8.1 Errores e infracciones en el juego. El croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida cuando durante el proceso de distribución de aquéllas se produjesen alguno de los siguientes supuestos:

- Quando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- Quando algún jugador reciba mayor o menor número de cartas de las dos que le corresponden en cada mano.
- Quando se descubra alguna carta durante el proceso de reparto de éstas a los jugadores.

8.2 Errores del croupier. Se dará plena validez a la primera carta descubierta por el croupier en la mesa, cuando por aquél se hubiese descubierto más de una carta uno de los turnos de apuestas.

Asimismo, cuando antes de que haya finalizado el correspondiente turno de apuestas el croupier descubra alguna otra carta del mazo de apuestas será sustituida y anulada la descubierta por otra de las que, encontrándose en el mazo, no hubiese sido utilizada.

No obstante lo anterior será anulada la mano cuando de las cartas no utilizadas no quedasen suficientes para procederse a las indicadas sustituciones, habida cuenta del número de jugadores presentes en la mesa y del volumen de cartas que haya supuesto el proceso de distribución de éstas.

8.3 Prohibiciones. No será permitida la presencia de personas ajenas al juego que pretendan contemplar el desarrollo de las partidas.

9. DURACIÓN DE LAS PARTIDAS.

La duración de cada partida será fijada previamente y con publicidad por la Dirección de Juegos del Casino. Esta ha de ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la mano en dos ocasiones estableciéndose éste como el tiempo de duración de la partida, cuando previamente, no se hubiese fijado otro en debida forma.

En cualquier caso las partidas deberán finalizar al alcanzar el horario de cierre establecido para la sala, por lo que será obligatorio para la Dirección del Casino dar a conocer tal circunstancia a los jugadores, a través del encargado oportuno, avisando de la celebración de las tres últimas partidas.

AUTORIDADES Y PERSONAL

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

2.232.- Esta Presidencia llevó a cabo en su día la atribución de competencias, en favor de los respectivos Consejeros.

Estando prevista la ausencia del Excmo. Sr. D. Alfonso Conejo Rabaneda, Consejero de Fomento y Medio Ambiente, y de conformidad con lo previsto en los arts.: 30 de la L.O. 1/95; 14.1 de la L.R.J. y P.A.C. 30/92; 21.3 y 34.2 de la Ley 7/85, Reguladora de las Bases del Régimen Local y 13 del Reglamento de la Presidencia,

VENGO EN DISPONER

1.- Sean avocadas las competencias atribuidas al Consejero de Fomento y Medio Ambiente.

2.- Dicha avocación tendrá carácter temporal, comprendiendo tan sólo la ausencia del citado Consejero: es decir, durante el período comprendido entre el 20 de julio al 26 del mismo mes, ambos inclusive.

3.- Publíquese el presente Decreto en el *Boletín Oficial de la Ciudad de Ceuta*.

Así lo provee, manda y firma el Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad Autónoma, D. Jesús C. Fortes Ramos, en Ceuta a diecisiete de julio de mil novecientos noventa y ocho.

2.233.- Con fecha 25 de mayo de 1998, esta Presidencia nombró Concejal Delegado de Mercados y Cementerios, al Ilmo. Sr. D. Enrique García-Conde Sánchez.

Está prevista la ausencia del citado Concejal a partir del día de hoy, 17 de julio, por vacaciones estivales.

Visto el contenido de los siguientes artículos: 30 de la L.O. 1/95, que establece el carácter supletorio de la Legislación estatal, en materia de procedimiento administrativo; 14.1

de la L.R.J. y P.A.C. 30/92 y 21.3 y 34.2 de la Ley 7/85, Reguladora de las Bases del Régimen Local, así como el art. 13 del Reglamento de la Presidencia,

VENGO EN DISPONER

1.- Sean avocadas las competencias atribuidas al Concejal Delegado de Mercados y Cementerios.

2.- Dicha avocación, que tendrá carácter temporal, se efectúa a favor de la Excm. Sra. D.^a M.^a Dolores Linares Díaz, Consejera de Sanidad y Bienestar Social.

3.- Publíquese el presente Decreto en el *Boletín Oficial de la Ciudad de Ceuta*.

Así lo provee, manda y firma el Excmo. Sr. Presidente de la Ciudad Autónoma, D. Jesús Cayetano Fortes Ramos, en Ceuta a diecisiete de julio de mil novecientos noventa y ocho.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Tres de Ceuta

2.234.- En virtud de lo acordado en los autos de Cognición seguido ante este Juzgado bajo el nº 110/98 a instancia de Aislamientos Isolais S.L. contra cubiertas y Mzov S.A. se ha acordado emplazar al demandado/a a fin de que en el término de nueve días comparezca en auto, y si así lo verifica se le concede el plazo de tres días para contestar a la demanda, por escrito y asistido de letrado, apercibiéndole que de no verificarlo será declarado en rebeldía, parándole los demás perjuicios a que haya lugar en Derecho, y haciéndole saber que las copias de la demanda se encuentran en la Secretaría de este Juzgado, sito en C/ Serrano Orive s/n.

Y para que sirva de emplazamiento en forma al demandado/a Cubiertas y Mzov S.A., expido el presente en Ceuta a trece de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

2.235.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez de Primera Instancia e Instrucción Número Tres de los de Ceuta, en virtud de lo acordado en el Juicio de Faltas núm. 48/98-A seguido por insultos, ha ordenado notificar a D.^a María Manuela Heredia Peña y a D. Fernando Salas González, la sentencia dictada con fecha y que contiene el fallo del tenor literal siguiente:

Fallo que debo absolver y absuelvo libremente a D. Fernando Salas González, de la falta de insultos, de que venía siendo acusado, declarando de oficio las costas de este Juicio.

Contra esta sentencia cabe interponer recurso de apelación para ante la Ilma. Audiencia Provincial de Cádiz, en el plazo de cinco días desde su notificación; debiendo ser formalizado por escrito en el que se hará constar las razones por las que no se considera adecuada a derecho la presente resolución.

Así por esta mi sentencia, de la que se unirá testimonio a los autos de su razón, lo pronuncio, mando y firmo."

Y para su inserción en el «*Boletín Oficial*» de la Ciudad, expido el presente en Ceuta, a 13 de julio de 1998.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

2.236.- En los autos de Juicio Verbal seguido ante este Juzgado bajo el nº 100/98 a instancia de Almacenes Vallecillo S.L. contra D. Pedro Rodríguez Jiménez, se ha dic-

tado sentencia cuyo fallo es del tenor literal siguiente:

St. nº 105/98. Fallo: Que estimando íntegramente la demanda formulada por almacenes Vallecillo S.L., y habiendo recibido ya la suma de 15.000 pesetas, debo condenar y condeno a D. Pedro Rodríguez Jiménez a pagar a la actora la suma de cuarenta y dos mil ochocientos noventa y tres pesetas (42.893) más los intereses legales e imponiendo al demandado las costas del procedimiento. Notifíquese esta resolución a los interesados haciéndoles saber que contra la misma no cabe recurso alguno. Líbrese testimonio de la presente para su unión a los autos pasando el original al Libro de Sentencias.

Así por esta mi sentencia lo pronuncio, mando y firmo.

Y para que sirva de notificación en forma a D. Pedro Rodríguez Jiménez, expido el presente en Ceuta a trece de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta

2.237.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario del Juzgado de Primera Instancia Número Uno de Ceuta.

Hago saber: Que en este Juzgado se siguen autos de Juicio Ejecutivo nº 48/98 seguidos a instancia de : Fábricas Lucía Antonio Betere S.A. (Flabesa) contra: D. Sebastián Ramos Ortega y Comercial Galo S.A.

Por proveído del día de la fecha he acordado la publicación del presente edicto a fin de notificar al demandado anteriormente mencionado la sentencia cuya parte dispositiva es como sigue:

Fallo Que debo mandar y mando seguir la ejecución adelante por la cantidad reclamada al/los demandados (s) D. Sebastián Ramos Ortega y Comercial Galo S.A., haciendo truce y remate de los bienes embargados y demás que fueren necesarios, propiedad del/los mismo (s) y, con su producto pagar al actor Fábricas Lucía Antonio Betere S.A. (Flabesa), la cantidad de seis millones seiscientos ochenta y seis mil trescientas sesenta y una (6.686.361) pesetas de principal reclamado más el interés legal incrementado en dos puntos, de dicha suma desde la fecha de vencimiento de las letras de cambio más las costas causadas y que se causen hasta su efectivo pago.

Por la rebeldía del/los demandado (s), notifíquese esta Sentencia en la forma prevenida en el artículo 283 de la Ley de Enjuiciamiento Civil, caso de no solicitarse la notificación personal dentro del segundo día.

Así, por esta mi Sentencia, definitivamente juzgando, lo pronuncio, mando y firmo.

Y para que sirva de notificación al demandado cuyo domicilio se desconoce, expido el presente en Ceuta a catorce de julio de mil novecientos noventa y ocho.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Dos de Ceuta

2.238.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta, por providencia de esta fecha dictada en el procedimiento de J. faltas 284/98 que se sigue por la supuesta falta de desobediencia agente autoridad he mandado a citar a D. Mohamed Belahach y D. Miami Ennadidi para el próximo día 5 de octubre a las 12,15 horas, comparezcan ante la Sala de Audiencias de este Juzgado, sito en la C/ Serrano Orive s/n, en calidad de denunciados con aper-

cibimiento de que si no comparece le pararán los perjuicios con arreglo y derecho.

Y para que sirva de citación en la ciudad de Ceuta a ocho de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

2.239.- El Ilmo. Sr. Magistrado Juez del Juzgado de Instrucción Número Dos de Ceuta, por providencia de esta fecha dictada en el procedimiento de Juicio de faltas 508/97 que se sigue por la supuesta falta de utilización ilegítima vehículo a motor y coacciones he mandado a citar a D. Abdedulhad Said para el próximo día 5 de octubre a las 10,55 horas, comparezca ante la Sala de Audiencias de este Juzgado, sito en la C/ Serrano Orive s/n, en calidad de denunciado con apercibimiento de que si no comparece le pararán los perjuicios con arreglo y derecho.

Y para que sirva de citación en forma al indicado anteriormente, expido el presente en la Ciudad de Ceuta a ocho de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO.

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Tres de Ceuta

2.240.- En virtud de lo acordado en los autos de cognición seguido ante este Juzgado bajo el nº 41/98 a instancia de D. Fatelsat S.L. contra D.ª Ramona Moltas Cabot se ha acordado emplazar a la demandada a fin de que en el término de nueve días comparezca en auto, y si así lo verifica se le concede el plazo de tres días para contestar a la demanda, por escrito y asistido de letrado, apercibiéndole los demás perjuicios a que haya lugar en Derecho, y haciéndole saber que las copias de la demanda se encuentran en la Secretaría de este Juzgado, sito en C/ Serrano Orive s/n.

Y para que sirva de emplazamiento en forma a la demandada D.ª Ramona Moltas Cabot, expido el presente en Ceuta a 13 de julio de 1998.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

ANUNCIOS

CIUDAD AUTONOMA DE CEUTA

Procesa

2.241.- Por Resolución de la Consejería de Obras Públicas, de 21 de julio de 1998, se aprueba la contratación, mediante subasta de las obras de «Iluminación de las Murallas Reales de Ceuta».

Objeto: Ejecución de las obras mencionadas
Presupuesto de licitación: 20.879.887 pesetas, IPSI incluido.

Requisitos específicos:

Clasificación del contratista: Grupo A, Subgrupo 1, Categoría B.

Grupo I., Subgrupo 1, Categoría C.

Garantía provisional: 417.598 pesetas.

Garantía definitiva: 4% del presupuesto de licitación, es decir, 835.195 ptas.

Presentación de ofertas: Trece (13) días naturales desde la publicación del anuncio en el *Boletín Oficial de la Ciudad*.

Apertura de proposiciones: El tercer día hábil siguiente al de la finalización del plazo de presentación de ofertas, en las dependencias de Presidencia de la Ciudad Autónoma de Ceuta.

El Pliego de Cláusulas Administrativas Particulares, así como documentación, se encuentra de manifiesto para su consulta en el Departamento de Contratación de la Sociedad de Fomento PROCESA, sita en la calle Teniente José Olmo, nº 2, 2ª planta, 51001 Ceuta.

Ceuta, 21 de julio de 1998.- EL SECRETARIO GENERAL.- Fdo.: Rafael Lirola Catalán.

ADMINISTRACION DE JUSTICIA

Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta

2.242.- D. Manuel Pilar Gracia, Secretario Judicial del Juzgado de Primera Instancia e Instrucción Número Uno de Ceuta.

Hace saber: Que en este Juzgado se siguen autos de Juicio de Menor Cuantía nº 267/97, a instancia de D. Fco. José Pérez Buades contra Ceuma Construcciones y Promociones, en el que se ha acordado en el día de la fecha citar a la demandada para la prueba de confesión judicial que tendrá lugar el próximo día 30 de julio a las 11,00 horas, y en caso de no comparecer se le cita para el día siguiente a la misma hora, bajo el apercibimiento de que si no comparece se le podrá tener por confeso.

Y para que sirva de citación a la demandada Ceuma, Construcciones y Promociones S.A., expido el presente en Ceuta a trece de julio de mil novecientos noventa y ocho.- EL SECRETARIO JUDICIAL.

Normas de suscripción:

Las inscripciones al B.O.C.CE. deberán ser solicitadas mediante instancia dirigida al Excmo. Sr. Presidente. Archivo Central. Plaza de Africa s/n. 51001. Ceuta.

Las inscripciones al B.O.C.CE. serán por años naturales indivisibles. No obstante, para las solicitudes de alta, comenzado el año natural, podrán hacerse por el semestre o trimestre natural que reste.

El pago se realiza antes de los 15 días naturales contados a partir de la notificación. No se aceptarán talones nominativos ni transferencias bancarias.

Las suscripciones se considerarán renovadas si no se comunica su cancelación antes del 15 de enero del mismo año.

Las tarifas vigentes, según acuerdo plenario de 13 de noviembre de 1995, son de:

- Ejemplar	260 pts.
- Suscripción anual	11.000 pts.
- Anuncios y Publicidad:	
1 plana	6.500 pts. por publicación
1/2 plana	3.250 pts. por publicación
1/4 plana	1.650 pts. por publicación
1/8 plana	900 pts. por publicación
Por cada línea	80 pts.

