



## I. PRINCIPADO DE ASTURIAS

### • OTRAS DISPOSICIONES

#### CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA, JUSTICIA E IGUALDAD

*RESOLUCIÓN de 10 de junio de 2011, de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, por la que se establecen las reglas esenciales para el desarrollo del juego de dados o craps.*

##### Antecedentes

*Primero.*—El artículo 10.1.26 del Estatuto de Autonomía del Principado de Asturias, aprobado por Ley Orgánica 7/1981, atribuye a la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias competencias exclusivas en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En el ejercicio de dichas competencias, la Comunidad Autónoma aprobó en su día la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Dicha Ley ha sido objeto de su tercera modificación por la Ley 7/2010, de 29 de octubre, que introduce una nueva formulación en el artículo 5.2 de la misma, relativo a la ordenación de la actividad de juego y apuestas, en los siguientes términos:

En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

*Segundo.*—El Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, regula en el capítulo X de su título II la denominación, definición, elementos materiales y personales del juego de dados o craps, si bien no contempla las reglas para el desarrollo de dicho juego.

##### Fundamentos jurídicos

*Primero.*—En virtud del Decreto 34/2008, de 26 de noviembre, de reestructuración de las Consejerías que integran la Administración de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, y del Decreto 120/2008, de 27 de noviembre, de estructura orgánica básica de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, corresponde a dicha Consejería el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas el Principado de Asturias en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la autorización de apuestas, rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como la organización de loterías.

*Segundo.*—El artículo 5.2. de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, establece lo siguiente: En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

*Tercero.*—Dado que la regulación de la denominación, definición, elementos personales y materiales del juego de dados o craps se halla establecida en el Catálogo de Juegos y Apuestas, es necesario fijar las reglas para el desarrollo del mismo en virtud de resolución de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad.

Vistos los antecedentes concurrentes y los fundamentos de derecho de aplicación, y en su virtud,

##### RESUELVO

*Primero.*—Establecer las reglas esenciales para el desarrollo del juego de dados o craps, que se recogen como anexo a la presente Resolución.

*Segundo.*—Ordenar la publicación de la presente Resolución en el *Boletín Oficial del Principado de Asturias*.

*Tercero.*—Quedan derogadas a la entrada en vigor de la presente Resolución cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo previsto en la misma.

*Cuarto.*—La presente Resolución entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el *Boletín Oficial del Principado de Asturias*.

Oviedo, 10 de junio de 2011.—La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.<sup>a</sup> José Ramos Rubiera.—Cód. 2011-12098.

## Anexo

### REGLAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DE DADOS O CRAPS

#### A) Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo podrán hacer uso de las siguientes clases de suertes:

##### A.1.) Suertes sencillas que se pagarán a la par.

- "Win". Se juega a la primera tirada. Se gana con 7 u 11, se pierde con 2, 3 o 12. Si sale otra cifra, el resultado quedará en suspenso y el número que ha salido será el punto, lo que se indicará por el o la crupier 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.
- "Don't Win". Se juega a la primera tirada. Se gana con 2 o 3, se pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado quedará en suspenso y la que ha salido será el punto. Las apuestas sobre "Don't Win" ganan si sale el 7, pierden si el punto se repite y se repiten si sale otra cifra.
- "Come". Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale 7 u 11 en la tirada siguiente y pierde si sale 2, 3 o 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.
- "Don't Come". Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Se gana si sale 2 o 3, se pierde con 7 u 11 y da resultado nulo con 12.

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

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

- "Field". Se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada "tirada". Se gana si sale 2, 3, 4, 9, 10, 11 o 12 y se pierde con los restantes resultados. Se paga doble si sale 2 o 12, y a la par para las otras puntuaciones.
- "Big 6". Se juega en cualquier momento de la partida. Se gana si sale una puntuación de 6 y se pierde si la puntuación es 7.  
Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continuará, aunque puede ser retirada por la persona apostante.
- "Big 8". Se juega en cualquier momento de la partida. Se gana si sale una puntuación de 8 y se pierde si la puntuación es de 7.  
Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continuará, aunque puede ser retirada por la persona apostante.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continuará, aunque puede ser retirada por la persona apostante.

- "Under 7". Se juega en cualquier momento de la partida. Se gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y se pierde si es igual o superior a 7.
- "Over 7". Se juega en cualquier momento de la partida. Se gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y se pierde cuando es igual o inferior a 7.

##### A.2.) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

- "Hard Ways". Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 o 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.  
Se gana si sale "el doble elegido" y se 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 y el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.
- "Juego de 7". Se gana si sale 7 y se pierde si sale cualquier otro resultado. Se paga quince veces la apuesta.
- "Juego de 11". Se gana si sale 11 y se pierde si sale cualquier otro resultado. Se paga quince veces la apuesta.
- "Any Craps". Se gana si sale 2, 3 o 12 y pierde si sale cualquier otro resultado. Se paga siete veces la apuesta.
- "Craps 2". Se gana si sale 2 y se pierde con cualquier otro resultado. Se paga treinta veces la apuesta.
- "Craps 3". Se gana si sale el 3 y pierde con cualquier otro resultado. Se paga quince veces la apuesta.
- "Craps 12". Se gana si sale 12 y se pierde con cualquier otro resultado. Se paga treinta veces la apuesta.
- "Horn". Se gana si sale 2, 3, 11 o 12 y se pierde con cualquier otro resultado. Se paga cuatro veces la apuesta.

##### A.3.) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

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



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

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

- La "Right Bet". La apuesta se hace según la posición del jugador o jugadora, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7, pierde con 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 o 9 y 9 por 5 si el punto es 4 o 10.
- La "Wrong Bet". La apuesta se hace en la casilla posterior a la del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación "Wrong Bet", gana si sale el 7 antes del punto, pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 o 9 y 5 por 11 si el punto es 4 o 10.

## B). Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización al casino por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

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 al "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 al "Don't Win" y "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 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

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

## C). Desarrollo del juego.

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

Los dados serán ofrecidos a las personas jugadoras comenzando, al iniciarse la partida, por aquélla que se encuentre a la izquierda de los o las crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador o jugadora rehúsa los dados, pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El o la "stickman" pasará los dados al jugador o jugadora por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador o jugadora 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 o tiradora 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 encontrase, 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 o jugadora que los haya 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 o la "stickman" anunciará "tirada nula".

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

Los dados cambian de mano cuando el tirador o tiradora pierda.



Después de un número determinado de tiradas, el jefe o jefa de mesa podrá acordar el cambio de dados. El "stickman" anunciará entonces "cambio de dados" y pondrá delante del jugador o jugadora, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa.

El jugador o jugadora cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores o jugadoras, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del "ya no va más".

El jugador o jugadora que tire los dados deberá apostar sobre el "Win" o sobre el "Don't Win" antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.