



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 denominado "punto y banca".

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 VII de su título II la denominación, definición, elementos materiales y personales del juego "punto y banca", 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 "punto y banca" 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 denominado "punto y banca", 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, 13 de junio de 2011.—La Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad, M.^a José Ramos Rubiera.—Cód. 2011-12099.

Anexo

REGLAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DENOMINADO "PUNTO Y BANCA"

A) Reglas generales.

A.1) Cada jugador o jugadora 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 9 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 al empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de 8 a 1. Las apuestas sobre el empate no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

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

A.2) Reglas de la tercera carta.

❖ Para la "mano" del jugador o jugadora:

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

II. Cuando su puntuación es de 6 o 7, ha de plantarse.

❖ 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
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	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: Plantarse

Los casos no previstos serán resueltos por el jefe o jefa de mesa.

B) 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 está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el o la crupier 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 10 puntos.

La orden del crupier, "no va más" y a continuación "cartas", está dirigida al jugador o jugadora que tiene el "sabot" para que reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas que corresponden a la "mano" del jugador o jugadora son trasladadas al crupier, quedándose la segunda y cuarta cartas que corresponden a la banca bajo la esquina frontal derecha del "sabot".

Acto seguido, son trasladadas las cartas de la "mano" del jugador o jugadora y se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha "mano", quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador o jugadora que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador o jugadora haya de plantarse, el o la crupier anunciará: "el jugador se planta. (punto total)"; en caso contrario, dirá en voz alta: "carta para el jugador".

Iguals reglas son aplicadas a la "mano" de la banca.

Finalizada la jugada, el o la crupier 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.

C) Jugadores y jugadoras.

Podrán participar en el juego los jugadores o jugadoras sentados frente a los departamentos numerados y a opción de la dirección de juego aquéllos o aquéllas que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores o jugadoras es optativa.



Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador o jugadora no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador o jugadora que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la "mano" del jugador o jugadora corresponderá a quien haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la "mano" del jugador o jugadora, tendrá las cartas el crupier.

Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el "sabot" al jugador o jugadora correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

D) Banca.

El establecimiento se constituye en banca correspondiéndole el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5% 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 la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 20, 50 o 100 veces el mínimo, pudiendo determinar el Director de juegos que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

E) Mini punto y banca.

Se jugará en una mesa semicircular con una capacidad máxima de siete jugadores y jugadoras. Las reglas del juego son idénticas que para el punto y banca y el personal necesario será un crupier y un jefe o jefa de mesa. La mesa será idéntica en tamaño y forma a la del blackjack. Frente a cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo para las apuestas a favor de la banca y otras zonas delimitadas para las apuestas a favor del jugador o jugadora y del empate.

El número máximo de jugadores y jugadoras sentados será de siete y opcionalmente el Director o Directora de juego podrá permitir jugadores o jugadoras de pie.