XEDAPEN OROKORRAK

SEGURTASUN SAILA

3812

120/2016 DEKRETUA, uztailaren 27koa, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoaren erregelamendu orokora onesten duena.

Euskal Autonomia Erkidegorako autonomia-estatutuaren 35. artikuluak Euskal Autonomia Erkidegoari kasino, joko eta apustuen jardun-arloan –Elkarrekiko eta Kiroleko Ongintza Apustuak salbu– esleitzen dion eskumen esklusiboa betez, Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legea eman zen. Gerora, lege hori beste bi lege hauek aldatu zuten: lehenik, Euskal Autonomia Erkidegoko kirolari buruzko ekainaren 11ko 14/1998 Legeak; eta, ondoren, apirilaren 23ko 7/2012 Legeak, hainbat lege aldatzeari buruzkoak, lege horien edukia barne merkatuko zerbitzuei buruzko 2006ko abenduaren 12ko Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2006/123/CE Zuzentarauan ezarritakora egokitzeko, hain zuzen ere.

Lege horrek modu global eta sistematikoan jorratzen du joko-jarduera, eta jarduera horiek antolatzeko oinarrizko arau batzuk ezartzen ditu. Lege hori garatu nahian, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoko joko- eta apustu-mota ezberdinen erregelamenduak onetsiz joan ziren, modu sakabanatu eta desinkronizatuan onetsi ere.

Sektorean gertatzen ziren aldaketak gertatu ahala jasotzen joan dira arauetan, dela merkatuaren bilakaerara egokitzeko dela berrikuntza teknologikoetara egokitzeko edo joko-lokaletako kanal presentzialaren joko-kanal berri osagarrietara egokitzeko. Hori horrela izanik, indarreko arauak gehiegi sakabanatuta daude, eta horrek berarekin dakar jokoaren sektore ezberdinei komunak zaizkien alderdiak arau batek baino gehiagok araututa egotea.

Bada, egoera hori zuzentzeko, komeni da testu bategin eta koherente bat osatzea, arau sakabanatu horiek batu eta merkatuaren eta egungo arauketek eskatzen dituzten eskakizunetara egokitzeko. Bide batez, sektore horretako arauak hobeto ezagutzea eta argiagoak izan daitezela lortu nahi da, eta, horrenbestez, haiek interpretatu eta aplikatzean, segurtasun juridikoa bermatu.

Era berean, erregelamendu honen bidez, arazoak sor ditzaketen jokoak edo joko patologikoak prebenitzeko Adikzioen eta Droga Mendekotasunen gaineko Arreta Integralari buruzko apirilaren 7ko 1/2016 Legearen 50. artikuluan jasotako neurriak garatu eta bultzatu nahi dira.

Erregelamenduak bi zati nagusi ditu: lehenengoak, jokoaren sektore guztiei komuna zaien zati orokorra hartzen du; bigarrenak, berriz, arau zehatzak hartzen ditu, alegia joko-mota bakoitzari dagozkion arau zehatzak.

Jokoaren Erregelamendu Orokor berri honek honako berrikuntza hauek dakartza:

a) Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkularia sortzen da joko-arloko agintaritzen parte hartze organo eta organo aholku emaile moduan. Batzorde horretan joko-arloan jarduten duten sektore guztien ordezkariak izango dira;

b) Izapidetze elektronikoa edo presentziala aurreikusten da prozedura guztietan, eta administrazio-izapideak erraztu egiten dira;

c) Jokalarien estatutua arautu egiten da, baita joko arduratsuaren ideian eta gizarte-erantzukizun korporatiboaren ideian sakondu ere;

d) Joko-lokal bat jartzeko eskabideen hurrenkera ezartzen da, eta lokalen arteko distantziak areagotzen dira;

e) Publizitatea eta promozioa arautu egiten dira;

f) Enpresaren gaikuntzarekin loturiko fidantza kentzen da eta jardueraren ustiapen zehatzari lotzen zaio;

g) Joko-lokal batera sartzeko nahitaezkoa izango da kontrol-zerbitzua izatea, ustiatutako makina-motaren arabera;

h) Jokoaren Erregistro Nagusia arautu egiten da.

Proiektuak atal hauek dauzka: zioen adierazpena, bi titulu, zortzi xedapen gehigarri, sei xedapen iragankor, xedapen indargabetzaile bat, bi azken xedapen, eta lau eranskin.

I. titulua Arau Orokorrak deritzona da. Atal horretan arau orokorrak jasotzen dira, hau da, joko-modalitate guztiei komunak zaizkien xedapen guztiak jasotzen dira, eta hamalau kapituluz osaturik dago. I. kapituluan, xedapen orokorrak; II. kapituluan, jokoa kontrolatzeko agintaritzak; III. kapituluan, joko-plangintza eta joko arduratsuaren sustapena; IV. kapituluan, jokalariak; V. kapituluan, jokoaren enpresa operadoreak;, VI. kapituluan, joko-lokalak gaitzen dituen titulua; VII. kapituluan, joko-sistemak; VIII. kapituluan, fidantzak; IX. kapituluan, joko-langileak; X. kapituluan, fabrikazioa, inportazioa, merkaturatzea eta laguntza teknikoa; XI. kapituluan, joko-materiala homologatzea; XII. kapituluan, publizitatea, babesletza eta promozio-jarduerak; XIII. kapituluan, kontrola eta ikuskapena; eta XIV. kapituluan, zehapen-araubidea.

Bestetik, II. titulua dago, Araudi Espezifikoak deritzona. Bederatzi kapituluz osaturik dago: I. kapitulua, joko-makinak eta makina laguntzaileak; II. kapitulua, joko-kasinoak; III. kapitulua, bingo-jokoa; IV. kapitulua, joko- eta jolas-aretoak; V. kapitulua, apustu orokorrak; VI. kapitulua, zaldi-apustuak; VII. kapitulua, txartel-jokoa; VIII. kapitulua, loteria; IX. kapitulua, zozketak, tonbolak, eta ausazko konbinazioak.

Arau hau Europako Parlamentuak eta Kontseiluak 2015eko irailaren 9an onetsitako 2015/1535 Zuzentarauan aurreikusitako informazio-prozedurara aurkeztua izan da, hain zuzen ere arau eta araubide teknikoen jardun-arloari eta informazioaren gizartearen zerbitzuei dagozkien araubideei buruzkoa.

Hori horrela izanik, Segurtasuneko sailburuaren proposamenez, Euskadiko Aholku Batzorde Juridikoaren irizpenarekin bat eta Gobernu Kontseiluak 2016ko uztailaren 27an eginiko bilkuran eztabaidatu eta onetsi ostean, honako hau

XEDATZEN DUT:

I. TITULUA

ARAU OROKORRAK

I. KAPITULUA

XEDAPEN OROKORRAK

1. artikulua.– Xedea.

Erregelamendu honen xedea da Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legea garatzea, batik bat joko-jardueraren plangintzari, baimenei, erregistroari, antolaketari, ustiapenari eta kontrolari dagokienez, baita araubide zehatzaileari dagokionez ere.

2. artikulua.– Esparrua.

1.– Erregelamendu hau aplikatuko zaie Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onesten duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuan jasotako joko guztiei, dela modu presentzialean establezimendu fisikoetan jokatzen direnei dela bitarteko elektronikoak, informatikoak, telematikoak edota elkarreragileak erabiliz jokatzen direnei.

2.– Erregelamendu hau ez zaie aplikatuko Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen aplikazio-eremutik kanpo geratzen diren jokoei, besteak beste:

a) Ohiturazko, familia-giroko edo lagunarteko gizarte-usadioak eratzen dituzten denbora-pasa hutseko zein aisiako jokoei edo lehiaketei, betiere jokalariek edo jokalari ez diren gainerako norbanakoek irabazteko asmoarekin ustiatzen ez badituzte.

b) Kirol-jokoei edo kirol-lehiaketei, irabazteko asmoarekin egin edo irabazteko asmorik gabe. Nolanahi ere, bai aplikatuko zaie kirol-joko edo kirol-lehiaketa horietan egiten diren apustuei.

c) Prezio baten truke produktuak saltzen dituzten salmenta-makinak; irudiak edo musika erreproduzitzen duten makinak; ibilgailuak edo animaliak imitatzen dituzten haurrentzako makinak; prezio baten truke aurretiaz kontrolaturiko edo programaturiko erabilera-denbora jakin bat edo joko-denbora jakin bat izateko eskubidea ematen duten lehia- edo kirol-makinak, eskuzkoak zein mekanikoak, edo denbora-pasa hutserako beste edozein makina; edo beste pizgarri batzuk ere eskain ditzaketenak, hala nola partidaren zenbatekoa itzultzea –dirutan edo espezietan, edo edozein motatako ondasunekin trukatzeko moduko fitxetan–, edo partida bera luzatzeko aukera, edo hasierako prezio berean partida gehiago lortzeko aukera.

3.– Era berean, erregelamendu honetan ezarritakoa ez zaie aplikatuko Estatuko Administrazioaren eskumeneko jokoei.

Hala ere, Jokoa Arautzeko maiatzaren 27ko 13/2011 Legearen 9.4. artikuluan xedatutakoaren arabera, honako hauek Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Arautzeko Agintaritzaren administrazio-baimena beharko dute: jendearentzat irekita dauden lokal presentzialak instalatu edo irekitzea, edo kanal elektroniko, informatiko, telematiko eta interaktiboen bitartez jokoetan parte hartzea ahalbidetzen duten ekipoak instalatu edo irekitzea, guztiak ere Estatuko Administrazioak baimenduak.

Horrelako baimenik ez da behar jendearentzako establezimendu hauek irekitzeko: Estatuko Loteriak eta Apustuak sozietateak eta Espainiako Itsuen Erakundeak (ONCE) irekitako establezimenduak, Jokoa Arautzeko maiatzaren 27ko 13/2011 Legearen lehenengo xedapen gehigarriaren bosgarren atalean jasotakoaren arabera.

3. artikulua.– Debekuak.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 3.4 artikuluan xedatutakoarekin bat, debekatuta dago ondoren adierazten direnak antolatzea nahiz praktikatzea:

a) Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan jasota ez dauden jokoak.

b) Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoan jasota dauden jokoak, baldin eta baimenik gabe edo gaitzen dituen titulurik gabe egiten badira.

c) Jokoak egiteko modu, leku edo pertsonei buruz baimenetan eta dagozkien arauetan zehazten dena betetzen ez dutenak.

2.– Zehazki, debekatuta dago honako hauek antolatzea eta praktikatzea:

a) Kasino-jokoen modalitateak, izen berarekin edo desberdinarekin, txapelketa-modalitatea barne, kasinoetatik kanpo egiten badira edo Erregelamendu honetan ezarritako baimenetatik, betekizunetatik edo baldintzetatik kanpo egiten badira.

b) Bingo-jokoaren modalitateak, izen berarekin edo desberdinarekin, Erregelamendu honetan aurreikusita ez badaude edo Erregelamendu honetan ezarritako baimenetatik, betekizunetatik edo baldintzetatik kanpo egiten badira.

c) Erregelamendu honetan ezarritako baimenetatik, betekizunetatik edo baldintzetatik kanpo egiten diren apustuak edo Erregelamendu honetan aurreikusita ez dauden ekitaldietan egiten diren apustuak.

d) Pertsonen duintasunaren aurka, intimitaterako eskubidearen aurka, ohorerako eskubidearen aurka, eta norbere irudiaren eskubidearen aurka doazen apustuak, dela apustuaren beraren berezko ezaugarriengatik dela apustua jokatzen den ekitaldiaren ezaugarriengatik.

e) Delituak edo faltak egitean oinarritzen diren apustuak, gertakari politikoetan edo erlijiosoetan oinarritzen direnak edo indarreko arauek debekaturiko ekitaldietan jokatzen direnak.

f) Zaldiek parte hartzen duten eta Erregelamendu honetan jasota ez dauden kirol-jarduerетan edo lehiaketetan eginiko apustuak.

g) Saldutako produktuen artean txartelak eta loteriak saltzen dituzten salmenta-makinak eta –gailuak jartzea eta ustiatzea, horretarako baimenik ez duten establezimenduetan badaude.

4. artikulua.– Prozedurak izapidetzea.

1.– Pertsona fisikoek une oro izango dute Jokoa Arautzeko Agintaritzarekin bitarteko elektronikoen bidez komunikatzeko aukera haien eskubideak eta betebeharrak egikaritzeko, salbu eta nahitaez bitarteko elektronikoak erabiltzera behartuta badaude herri-administrazioekin.

2.– Edonola ere, pertsona juridikoek, eta bitarteko elektronikoen bidez komunikatzeko betebeharra duen interesdunaren ordezkariek, bitarteko elektronikoak erabiliz komunikatu beharko dute Jokoa Arautzeko Agintaritzarekin administrazio-prozedurako edozein izapide burutzeko.

3.– Joko-arloan eskuduna den Eusko Jaurlaritzako sailburuaren Aginduz hala erabakitzen bada, pertsona fisiko jakin batzuei Jokoa Arautzeko Agintaritzarekin bitarteko elektronikoen bidez komunikatzeko betebeharra ezarri ahal izango zaie zenbait prozeduratan, baldin eta pertsona horien gaitasun ekonomikotik, gaitasun teknikotik, lanbidetik edo bestelako arrazoietatik ondorioztatzen badaiteke eskuragarri dituztela beharrezkoak dituzten bitarteko elektronikoak.

II. KAPITULUA

JOKOA KONTROLATZEKO AGINTARITZAK

5. artikulua.– Jokoa Arautzeko Agintaritza.

Euskadiko Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen Jokoa Arautzeko Agintaritza joko-arloan eskumena duen Eusko Jaurlaritzako Zuzendaritza da. Hortaz, jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legean, Erregelamendu honetan, eta Zuzendaritza hori atxikita dagoen saileko egitura-dekretuan xedatutakoaren arabera, Zuzendaritza horri dagokio:

a) Jokoari buruzko politika publikoak egituratzea.

b) Joko-modalitateen enpresa ustiatzaileak eta jokoen ustiapena eta praktika baimentzea.

c) Joko-jarduerak egingo dituzten lokalak baimentzea, baita lokal horiek irekitzeko aurkeztutako erantzukizunpeko adierazpenak jasotzea ere.

d) Joko-makinak eta makina laguntzaileak jartzeko baimena ematea, baita AR motako makinak edo erredentzioko jolas-makinak eta jolas-aretoetan ustiatzen direnak jartzeko erantzukizunpeko adierazpenak jasotzea ere.

e) Bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidez egiten diren joko-jarduerak baimentzea, dagokien arauketaren eta plangintzaren baitan.

f) Jokoaren Erregistro Nagusia kudeatzea.

g) Joko-elementuak eta apustuak homologatzea.

h) Saiakuntza-laborategiak eta ikuskapen-erakundeak gaitzea.

i) Joko arduratsu eta bermedun baten aldeko sentsibilizazioa sustatzea, eta jokoak gizartean duen eragina aztertzea, batik bat herritarren jokabideetan, adin txikikoengan eta menpekotasun-jarrerak kontrolatzeko garaian.

j) Joko-arloa kontrolatzea; ikuskatzea; eta, zehatzeko ahala beste organo batzuei ez dagokienean, zehatzeko ahala egikaritzea.

6. artikulua.– Jokoaren Euskal Kontseilua.

1.– Jokoaren Euskal Kontseilua Euskal Autonomia Erkidegoan jokoarekin zerikusia duten jarduerak aztertzeko, koordinatzeko eta kontsultatzeko organoa da.

2.– Haren osaera eta eginkizunak Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen VI. kapituluan arautzen dira.

3.– Jokoaren Euskal Kontseiluan parte hartzen dutenek gaztelania zein euskara erabili ahal izango dituzte, eta deialdiak, gai-zerrendak, aktak eta gainerako idazkiak bi hizkuntza horietan egingo dira.

7. artikulua.– Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkularia.

1.– Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkularia joko-arloan eskumena duen Sailari atxikitako parte hartze organo aholku emailea da. Sailaren egitura organikoan integratu gabe, haren xedea da joko-sektorearen iradokizunak eta proposamenak bideratzea, joko-sektorearen egoera zein den aztertzea, arau berriek eta joko-mota berriek sektorean duten eragina aztertzea, eta joko arduratsua sustatzeko ekimenak bultzatzea.

2.– Batzordekideak izendatzeko orduan, gizonen eta emakumeen kopurua orekatua izatea bilatuko da jatorrian okupatzen duten kargua dela-eta izendatuak ez diren batzordekideen kasuan. Honela osatuko da batzordea:

a) Batzordeburua. Joko-arloan eskumena duen Eusko Jaurlaritzako zuzendaria, edo zuzendariak izendatutako beste bat.

b) Joko arloan eskumena duen sailburuak izendatutako hiru ordezkari.

c) Tributu-, osasun- eta turismo-arloan eskumena duten Eusko Jaurlaritzako sailburuek izendatutako hiru ordezkari.

d) Erregelamendu honetan jasotako arau zehatzak zenbat izan jokoaren sektore profesionaleko beste horrenbeste ordezkari, bakoitza arau zehatzak dituen azpisektorearen ordezkaritzan. Azpisektore bakoitzean ordezkari gehien duen elkarteak izendatuko du ordezkari bakoitza. Elkarte moduan eratuta ez dagoen azpisektorea sektoreko enpresen artean txandakatuko du haren ordezkaria. Horrenbestez, urte bakoitzean ordezkari bat izendatuko dute.

e) Sektorean ordezkagarritasun handiena duten kontsumitzaileen eta erabiltzaileen elkarteek izendatutako bi ordezkari.

f) Adikzioak errehabilitatzeko elkarteek –sektorean ordezkagarritasun handiena dutenek– izendatutako hiru ordezkari.

g) Idazkaria: joko-arloan eskumena duen Eusko Jaurlaritzako zuzendaritzako ordezkari bat, hitz egiteko eskubidearekin, baina botoa emateko eskubiderik gabe.

3.– Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkulariak sektoreko edo sektoreetako adituez osaturiko lantaldeak eratu ahal izango ditu, sektoreka edo jardun-arloka.

4.– Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkularian parte hartzen dutenek gaztelania zein euskara erabili ahal izango dituzte, eta deialdiak, gai-zerrendak, aktak eta gainerako idazkiak bi hizkuntza horietan egingo dira.

5.– Batzordeak nahi beste lankideri edo adituri eskatu ahal izango dio aholku eta lankidetza erabakiak hartzeko.

6.– Jokoaren Euskal Kontseiluari emango zaio Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkulariak eginiko lanen berri.

III. KAPITULUA

JOKO-PLANGINTZA ETA JOKO ARDURATSUAREN SUSTAPENA

8. artikulua.– Xedea.

Jokoaren jarduerak men egin behar die kapitulu honetan xedatzen diren jokoaren ustiapenaren plangintza egiteko neurriei eta joko arduratsua sustatzeko neurriei, ordena publikoa bermatzeko, iruzurraren aurka egiteko, menpekotasuna sorrarazten duten jokabideak ekiditeko, kontsumitzaileen eskubideak babesteko, batez ere adin txikikoen eskubideak eta kolektibo kalteberenak, eta jokoetan esku hartzen dutenen eskubideak babesteko xedez.

9. artikulua.– Plangintza.

1.– Gobernu Kontseiluak jokoen plangintza onartuko du, honako hauek aintzat hartuta: Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 4. artikuluan aurrez ikusitako irizpideak; horiez gain, kontuan hartuko du Adikzioen eta Droga Mendekotasunen gaineko Arreta Integralari buruzko apirilaren 7ko 1/2016 Legearen 50. artikuluan xedatutakoa.

2.– Adierazitako irizpideei jarraikiz, joko-plangintzak baimenen, makinen, joko-elementuen edo joko-sistemen, baimendutako lokalen, lokalen arteko distantziaren eta gehieneko edukieraren kopurua mugatu ahal izango du.

Plangintza onetsi aurretik jendaurrean jarriko da, eta txostena eskatuko zaie Jokoaren Batzorde Tekniko Aholkulariari nahiz Jokoaren Euskal Kontseiluari.

3.– Erregelamendu honen I. eranskinak jokoen plangintza ezartzen du, eta zehaztu egiten du zeintzuk diren joko horien antolaketari eta ustiapenari eragiten dieten kopuru-mugak.

4.– Gizartearen inguruabarrak eta inguruabar ekonomikoak kontuan izanik, Gobernu Kontseiluak hiru urtean behin berrikusi ahal izango du plangintza. Hiru urte igaro eta onetsitako azken plangintza berrikusten ez bada, plangintza horrek bere indarraldiari eutsiko dio harik eta beste bat onetsi arte.

10. artikulua.– Joko arduratsuaren printzipioak.

1.– Joko arduratsua esaten zaio jokalariak joko-jarduera kontzienteki eta ingurune osasungarrian garatzen duela bermatzen duten neurrien, arauen eta informazioen multzoari, betiere jokalariaren borondateari eta erabakitzeko askatasunari murrizketarik jarri gabe.

2.– Joko arduratsua, besteak beste, honako printzipio hauetan oinarrituko da:

a) Jokoa aisia-modu bat da.

b) Jokoa gizarte jarduera bat da.

c) Jokoak menpekotasuna sorraraz dezake.

d) Jokoa ez da bizimodua irabazteko bitarteko bat.

e) Gizarte-erantzukizun korporatiboa.

3.– Jokoan ari den bitartean, jokalariak printzipio hauek izan beharko ditu kontuan:

a) Jokoa ez da diru-irabaziak lortzeko bide erregular bat, ez eta unean uneko diru-arazo jakin bat konpontzeko aparteko irtenbide bat.

b) Alkohola neurriz edan behar da, heinekotasunez. Borondatearen gaitasunean eragiten duten substantziak neurriz kanpo hartzeak jokorako joera arduragabe eta neurrigabea areagotu dezake.

c) Zer nolako diru-sarrerak izan, halako diru-kopurua gorde jokoan xahutzeko.

d) Jokoan zenbat eta denbora gehiago eman, harik eta aukera gehiago diru-galera handiagoak izateko.

e) Jokoan ari bitartean noizean behin geldiuneak egitea jokalariarentzat kaltegarriak diren urduritasun- eta estutasun-egoerak baretzen laguntzen du.

4.– Bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidezko joko-modalitateetan, jokalaria isilik geratzen bada, edo erantzunik ematen ez badu, horrek ez du esan nahi joko-modalitate hori praktikatzeko baiezkoa ematen duenik. Edonola ere, jokoaren enpresa operadoreari dagokio frogatzea jokalariak berariazko baiezkoa eman duela jokoan parte hartzeko.

5.– Kontratazio elektronikoari buruzko arauetan aurreikusitako beste edozein betebehar aparte utzi gabe, bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidez joko-modalitateak ustiatzen dituen jokoaren enpresa operadoreak jokoan parte-hartzearen baieztapena bidali beharko dio jokalariari. Baieztapen horretan, jokalariaren parte-hartzea identifikatzeko eta modu fidagarrian erreproduzitzeko behar beste informazio jasoko da.

6.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak jokalarien eskubideak bermatuko ditu eta joko arduratsua sustatuko du; horretarako, prebentzio- eta heziketa-kanpainak bultzatu eta babestuko ditu, eta prebentzio- eta laguntza-programetan esku hartuko du Osasun arloko sail eskudunarekin, toki-administrazioekin eta jokabide adikzioak artatzen dituzten elkarteekin elkarlanean.

11. artikulua.– Gizarte-erantzukizun korporatiboa.

1.– Jokoaren enpresa operadoreek gizarte-erantzukizun korporatiboa aintzat hartuta garatu behar dituzte joko-jarduerak. Gizarte-erantzukizun korporatiboa da oinarri etikoetan eta langileekiko, jokalariekiko, gizartearekiko eta ingurumenarekiko begirunean oinarritutako enpresa-jarduera ireki eta gardenen multzoa.

2.– Jokoan aritzeko lokalen edo webgune nahiz web orrialdeen enpresa titularrek haiek eskaintzen dituzten jokoen ezaugarriei, jokoan gehiegi aritzeak sor litzakeen arriskuei eta jokoan oker aritzeak sorraraz litzakeen ondorio kaltegarriei buruzko informazioa eman beharko diete erabiltzaileei. Bestalde, jokoan arduraz, neurriz, estutasunik gabe eta senez aritzeko jokabideak bultzatuko dituzte.

3.– Halaber, joko-lokalen edo webgune nahiz web orrialdeen enpresa titularrek joko arduratsuari buruzko prestakuntza ikastaroak eskaini beharko dizkiete beren langileei.

4.– Joko-lokalen barruan, jokoak egiten diren leku guztietan eta joko-makinak jarrita dauden leku guztietan, agerian egon beharko da, jendeak ikusteko moduan, joko arduratsuari buruzko informazioa, Jokoa Arautzeko Agintaritzak banatutako testuan ezarritako moduan eta formatuan. Betebehar bera izango dute jokoari buruzko webguneek edo web orrialdeek.

5.– Joko-lokaletan jokalarien eskura dauden jokoari buruzko informazio-orrietan, beti ohartaraziko da adin txikikoek debekatuta dutela jokoan parte hartzea, eta Erregelamendu honetan adierazitako Joko-galarazpenen Erregistroan sartzeko arau zehatzak zehaztuko dira.

12. artikulua.– Informazioa.

1.– Joko-lokal guztiek honako hauek bete beharko dituzte:

a) Jendaurrean erakustea joko-lokal moduan jartzeko gaitzen dituen titulua, Jokoa Arautzeko Agintaritzak jaulkitakoa.

b) Ohartaraztea joko ez arduratsuak menpekotasuna sorraraz dezakeela.

c) Ohartaraztea kasino-aretoak, bingo-aretoak, joko-aretoak eta apustu-aretoak adin nagusientzako lokalak direla.

d) Erabiltzaileen esku jartzea lokal horietan eskaintzen diren joko-modalitateen araudi ofizialak, eta, halakorik balego, establezimenduaren barne erregelamendua, Euskadiko Autonomia Erkidegoaren bi hizkuntza ofizialetan.

e) Joko edo apustu bakoitzaren baldintza zehatzen berri ematea bai horiek jokatzen diren gailuetan bai horiek jokatzen diren leku fisikoetan edo birtualetan, baita sariak banatzeko arauen berri ematea ere.

f) «B» eta «C» motako makinen aurrealdean edo bideo-pantailan, modu grafikoan jaso beharko da, ikusteko moduan, eta idatziz, jarraian adierazten den informazioa: konbinazio irabazleen deskripzioa; onartutako txanponen, fitxen, txartelen edo euskarri fisikoen edo elektronikoen balioak; partida bakoitzari dagozkion sarien zenbatekoa; sarietan itzultzeko gutxieneko portzentajea; adin txikikoek erabiltzeko debekua; eta jokoa praktikatzeak menpekotasuna sorraraz dezakeela egiten duen ohartarazpena.

2.– Jokoaren webguneko orrialdeetan, informazio hau erakutsi beharko da (toki nabarmenean, eta webguneko orrialde guztietatik eskuratzeko moduan):

a) Jokoaren enpresa operadorearen datuak, besteak beste honako hauek: izen soziala, erregistro-tokia, helbide elektronikoa eta gaikuntza-titulua.

b) Jokoan parte hartu ahal izateko gutxieneko adina adierazten duen abisua.

c) «Joko arduratsuari» buruzko mezua, zeinaren bidez adieraziko baita jokoa, kontrolatzen ez bada, kaltegarria izan daitekeela; webgunean erabiltzaileei laguntzeko neurriei buruzko informazioa; autoebaluazio-probak, erabiltzaileek jokoarekiko duten portaera egiaztatzeko aukera izan dezaten; eta jokoarekin lotutako nahasmenduei buruzko informazioa eta laguntza eskaintzen dituzten erakundeekin harremanetan jartzeko esteka.

d) Jokoaren kontratu-baldintzei buruzko informazio zehatza eta irakurtzeko modukoa. Baldintza horiek onartu eta baieztatu egin beharko ditu jokalariak jokalari-kontua irekitzeko eta erregistratzeko prozesuan, eta bide elektronikoetatik eskuragarri egon beharko dute, kontsumitzaileak gorde eta berreskuratu ahal izan ditzan. Informazio horren barruan, hauei buruzko argibideak jasoko dira: kontutik funtsak ateratzeari buruzko mugak eta epeak, kontu horretan eginiko transakzioekin lotutako edozein gastu, eta joko bakoitzerako sarien itzulketa-ehunekoetarako esteka.

e) Jokoaren webgunean eskuragarri dauden apustuei eta jokoei buruzko arauen informazioa.

3.– Joko-lokal guztiek eta joko- eta apustu-enpresen webgune edo web orrialdeek erabiltzaileen eskura izango dituzte erreklamazio-orriak. Horiek eskuratzea, betetzea eta izapidetzea uztailaren 1eko 142/2014 Dekretuan ezarritakoaren arabera arautuko da, Kontsumoko erreklamazio-orriei eta kontsumitzaileen eta erabiltzaileen kexa, erreklamazio eta salaketei erantzuteko prozedurari buruzkoan.

13. artikulua.– Errotuluak.

1.– Joko-lokaletan, eraikinaren aurrealdean, lokalaren izena eta lokal-mota adierazteko kartel, errotulu edo antzeko zerbait jarriko da, eta lokalean, joko-jarduera nagusiaz gain, beste jarduera osagarri bat egiten bada, beste jarduera osagarri hori iragartzeko beste seinaleztapen bat. Zerbitzu osagarri horiez ohartemateko seinaleztapen edo kanpoko ikur adierazle hori lokaleko sarbidean baino ezin izango da jarri, edo sarbideetan, sarbide bat baino gehiago balego.

Kasino terminoa kasino-lokalek soilik erabili ahal izango dute. Gainerako joko-lokalek debekatuta dute erabiltzea.

2.– Aurreko paragrafoan xedatutakoa aparte utzi gabe, kasino-lokaletan, adierazitako errotuluaren ondoan, lokal horietan eskaintzen diren bestelako zerbitzu osagarriei buruzko edozein ikur adierazle jarri ahal izango da, baldin eta joko-jarduerekin zerikusia ez badute. Jarduera horiek jarduera nagusien osagarriak izango dira.

IV. KAPITULUA

JOKALARIAK

14. artikulua.– Jokalariak.

Jokalariak izango dira erabiltzaile moduan joko-jardueretan edo apustuetan parte hartzen duten pertsona fisikoak, edo horiek praktikatzen dituzten pertsona fisikoak.

15. artikulua.– Jokalariaren estatutua.

1.– Jokoaren enpresa operadorearekin, joko-establezimenduarekin eta haren langileekin dituzten harremanetan, jokalari orok jarraian adierazten diren eskubideak izango ditu:

a) Begirunez eta adeitasunez hartua izateko eskubidea.

b) Partidaren prezioari dagokion erabilera-denbora izateko eskubidea.

c) Dagozkion sariak kobratzeko eskubidea, joko bakoitzaren arau zehatzen arabera.

d) Askatasunez jokatzeko eskubidea, gainerako jokalariengandik, joko-establezimenduko langileengandik edo bestelako norbanakoengandik hertsapenik edo mehatxurik jaso gabe, baita jokoa modu garbian joan dadin, erregelamenduetan ezarritakoa betez.

e) Jokoa edo apustua arautuko duten arauei buruzko informazioa jasotzeko eskubidea.

f) Une oro jakiteko zenbat diru jokatu edo apustu egin duen, euskarri elektronikoaren bidez jokatutako jokoetan; baita ere, joko-establezimenduan araudiak baimendutako kontu bat irekita izanez gero, kontu horretan zenbat saldo geratzen zaion ezagutzeko eskubidea.

g) Bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidez gauzatutako jokoetan, bere burua modu ziurrean identifikatzeko eskubidea nortasun agiri nazionala, pasaportea edo agiri baliokidea erakutsiz, sinadura elektroniko aitortuko sistemen bidez; bai eta bere datu pertsonalak babestuak izateko eskubidea ere, datuak babesteko arauetan xedatutakoarekin bat etorriz.

h) Une oro jokoaren enpresa operadorearen izena ezagutzeko eskubidea, bereziki, bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidez garatutako jokoetan; baita ere, erreklamazioen edo ustezko arau-hausteen kasuan, haiekin elkarreragiten duten langileen identitatea ezagutzeko eskubidea.

i) Erreklamazio-orriak berehala eskuragarri izateko eskubidea.

j) Joko-establezimenduetan joko arduratsua praktikatzeko beharrezkoa den informazioa jasotzeko.

2.– Jokalariek une oro errespetatu beharko dituzte joko-arauak, joko arduratsuaren printzipioak, eta gailuen eta makinen erabilera egokia. Halaber, jarrera adeitsua izan beharko dute lokaletako langileekin eta gainerako erabiltzaileekin.

16. artikulua.– Joko-debekua.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 23. artikuluan ezarritakoaren arabera, ezin izango dituzte erregelamendu honetan araututako jokoak praktikatu, ez haien kabuz ezta tartekatutako norbanako baten bitartez ere, hemen adierazten direnek:

a) Adin txikikoek, legez ezgaitutako norbanakoek, debekatuen zerrendan agertzen direnek, ezta jokoen ordena, lasaitasuna eta jardun ona aztoratzen dutenek ere. Adin txikikoen kasuan, salbuetsi egiten zaie «AR» motako makinak erabiltzeko debekutik.

b) Jokoak edo apustuak antolatzeko enpresa antolatzaileen edo ustiatzaileen akziodunek, partaideek, titularrek, zuzendaritza-batzako kideek, enplegatuek, joko-lokalen titularrek eta horietan

zerbitzu ematen dutenek, bai eta horien guztien ezkontideek eta lehen gradurainoko aurrekoek zein ondorengoek ere baimenaren objektu diren jokoei dagokienez.

Ostalaritzako zerbitzu osagarriak eta antzekoak ematen dituzten langileen kasuan, muga horrek zerbitzuak ematen dituzten joko-lokalei bakarrik eragingo die.

c) Kirol-jarduueretako, lehiaketa-jardueretako edo beste edozein izaerako jardueretako epaileek, baldin eta apustuak dauden jardueretan aritzen badira epaile, edo epaile horiek hartutako erabakien aurkako errekurtsoak ebazten dituztenek, parte hartzen duten jarduerei buruzko apustuei dagokienez.

d) Apustuen objektu diren jardueretan parte hartzaile moduan edo entrenatzaile moduan esku hartzen dutenek, parte hartzen duten jardueretan apustu egiten badute.

e) Joko-jarduerak eta joko-lokalak kontrolatzen eta ikuskatzen dituzten enplegatu publikoek.

2.– Erregelamendu honen ondorioetara, baliogabeak izango dira artikulu honetako aurreko paragrafoan adierazten diren pertsonek egiten dituzten jokaldiak eta apustuak.

3.– Eginiko jokaldia edo apustua baliogabetzeaz gain, artikulu honen aurreko paragrafoaren b), c), d), eta e) letretan zehaztutako inguruabarretako baten bat gertatzen bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko diote, izan litezkeen ondorio zehatzaileei begira.

17. artikulua.– Joko-aretoetara eta web orrialdeetara sartzeko debekua.

1.– Honako hauei galaraziko zaie joko-lokaletara sartzea:

a) Adin txikikoei, joko-kasinoen, bingo-aretoen, joko-aretoen eta apustu-lokalen kasuan.

b) Edanda joatearen zantzuak antzematen zaizkienei edo substantzia psikotropikoak hartu izanaren eraginpean daudela antzematen zaienei, edo haien jarrera oldarkorrarekin edo bortitzarekin jokoen ordena, lasaitasuna eta jardun ona oztopatu dezaketenei.

c) Joko-galarazpenen Erregistroan inskribatutako norbanakoei, sarrera eskubidea ukatzeko kontrol-sistemak aplikatu behar dituzten lokaletan.

2.– Aurreko artikuluan adierazitakoarekin bat etorriz, jokatzeko debekua duten norbanakoei ez zaie utziko web orrialdeetan jokalari-kontu bat irekitzen ezta erregistratzen ere.

3.– Lokal horietako sarreran eta web orrialdeko atarian, modu argian idatzita jaso behar da, Euskadiko Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan, adin txikikoek debekatuta dutela lokal horietara sartzea.

18. artikulua.– Joko-galarazpenen erregistroa.

1.– Joko-galarazpenen Erregistroaren xedea da hor inskribatzen diren pertsonei sarrera debekatzea sarrera kontrolatzeko sistemak aplikatu behar dituzten joko-lokaletara edo bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidezko joko-arloko webguneetara.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak honako hauek inskribatuko ditu Joko-galarazpenen Erregistroan:

a) Euren borondatez jokoa galaraz diezaietela eskatu duten pertsonak.

b) Jokoarekiko adikzio patologikoa duten pertsonak, interes legitimoa duen hirugarren batek eskatuta.

c) Epai judizial irmoaren bidez ezgai edo zarrastel deklaratutako pertsonak, eta, hala badagokio, joko-jarduera mugatzeko behin-behineko neurrien eraginpean daudenak (ezgaitasun- edo zarrastelkeria-prozeduran hartutako neurriak), neurriok indarrean dauden aldian.

d) Epai judizial irmoaren bidez (modu nagusian edo osagarrian) joko-jarduera mugatu zaien pertsonak eta, hala badagokio, joko-jarduera mugatzeko behin-behineko neurrien eraginpean daudenak, neurriok indarrean dauden aldian.

e) Joko-araudi honetan jasotako arau hauste astunengatik edo oso astunengatik zehatutako norbanakoak.

f) Jokoaren enpresa operadoreen eskariz erregistroan inskribatzen diren pertsonak, jokoan duten portaera oinarri hartuta.

3.– Inskribatzeko prozedura hasiko da interesdunak bere borondatez erregistroan inskribatzeko eskatzen badu, hori agintzen duen ebazpen judiziala badago, edota hirugarren interesdun batek hala eskatzen badu, arau hauekin bat etorriz:

a) Interesdunaren borondatezko inskripzio-eskaera interesdunak berak edo bere ordezkariak egin dezake. Osakidetza/Euskal osasun zerbitzuak eta jokoarekiko adikzio-arazoak dituzten pertsonak errehabilitatzea helburu duten elkarteek ere (elkarte horietan errehabilitatzen ari diren pertsonei dagokienez) aurkez dezakete eskaera, betiere interesdunak aldez aurretik horretarako baimena ematen badu.

b) Inskribatzeko eskera interes legitimoa duen edonork ere aurkez dezake, eta bigarren paragrafoko f) letraren kasuan jokoaren enpresa operadoreek. Kasu horietan, entzunaldia eta alegazio-aldia (hamar egunekoa) emango zaie interesdunari edo horren legezko ordezkari, tutore edo kuradoreari (izendatuta izango balu), Jokoaren Euskal Agintaritzak ebazpena eman baino lehen. Agintaritza horrek eskaera ukatu ahal izango du, eskatzaileak ez badauka legitimaziorik edo eskaerak izan behar dituen oinarri faktiko edo juridikoak nahikoak ez badira.

c) Inskripzioa ebazpen judizial baten ondorioa bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzak inskripzioa egingo du ebazpen judizial hori jakinarazten zaion unean.

d) Joko-araudia urratzeagatik ezarritako zehapenen ondoriozko inskripzioen kasuan, inskripzioa ofizioz egingo da.

4.– Erregistroan inskribatzea erabakitzeko epea hilabetekoa da, dagokion prozedura hasten denetik. Hala ere, epe hori hiru egunera murriztuko da, eskaera hartzen denetik zenbatzen hasita, bigarrengo paragrafoaren a) letrak aipatzen dituen borondatezko inskripzioetan eta paragrafo bereko c) eta d) letrek aipatzen dituzten ebazpen judizialaren ondoriozko inskripzioetan.

5.– Joko-galarazpenen Erregistroan eginiko inskribatzeak honako indarraldi hau izango du:

a) Haien borondatez Joko-galarazpenen Erregistroan inskribatzea eskatzen dutenen inskribatzeek indarraldi mugagabea izango dute. Nolanahi ere, inskribatzea egin zenetik sei hilabete igarotakoan, interesdunak inskribatzea ezeztatzea eska dezake.

b) Inskribatzea artikulu honetako bigarren paragrafoko c), d) eta e) letretan adierazitako kariengatik izan bada, indarraldia dagozkion ebazpenetan zehaztutakoa izango da.

c) Artikulu honetako bigarren paragrafoko f) letran aurrez ikusitako kausaren ondoriozko inskribatzea ebazpenean ezarritako aldirako egingo da, gutxienez 3 hilabeterako eta gehienez urtebeterako, kontuan hartuta jokabidea (nahita jokatu ote duen), sorrarazitako kaltea eta

arau-haustean berrerori den. Ebazpenak zehaztuko du debeku-esparrua (eraginpeko joko-lokala edo webgunea izan daiteke).

6.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak koordinazioa bultzatuko du Joko-galarazpenen Erregistroaren eta Espainiako Estatuan dauden baliokideen artean. Horretarako, hitzarmenak egingo dira datuak komunikatzeko, eta, hala badagokio, joko-galarazpenen erregistroak interkonektatzeko.

7.– Joko-galarazpenen Erregistroak honako datu hauek jasoko ditu: interesdunaren izen-abizenak, sexua eta nortasun agiri nazionalaren zenbakia edo agiri baliokidearena.

19. artikulua.– Sarrera-baldintzak eta sarrera ukatzeko eskubidea.

1.– Sarrera ukatzeko eskubidea bereizkeriarik ezaren printzipioarekin eta berdintasun printzipioarekin bat etorriz egikarituko da beti. Hori dela eta, debekatuta geratzen da pertsonen duintasunaren aurkako erasoa suposa dezakeen edozein egikaritza edo pertsonen oinarrizko eskubideak urratzen dituen edozein egikaritza.

2.– Lokaleko sarreratan, ikusteko moduan egon beharko da debekuei, mugei eta sarrera-baldintzei buruzko informazioa.

3.– Bingo-aretoen eta kasino-aretoen titularrek sarrera ukatzeko baldintza zehatzak edo janzkera-betekizun zehatzak ezarri ahal izango dituzte modu orokorrean, bai betiko izaerarekin bai joko-aretoen funtzionamenduari loturiko denboraldi jakinetan, jardunaldi jakinetan edo ordutegi jakinetan.

20. artikulua.– Sarrera ukatzeko eskubidearen kontrola joko-lokaletan.

1.– Sarrera ukatzeko eskubidea kontrolatzeko sistemak jarri behar dituzten joko-lokaletan, txoko bereizi bat egokitu beharko da harreran. Instalazioetara sartzeko sarbide bat baino gehiago dutenean, lokalek sarrera ukatzeko eskubidea kontrolatzeko sistema bat baino gehiago izan dezakete.

Sarrera ukatzeko eskubidea kontrolatzeko sistemak lokalaren alde zehatz bati soilik eragingo badio, eragingo dion alde zehatz horren ondoz ondoko aldean jarriko da.

2.– Sarrera ukatzeko eskubidea kontrolatzeko sistemak jarri behar dituzten lokalek lokal horietara sartu nahi duten pertsonen datuak egiaztatzeko sistema informatikoa izan beharko dute, Erregelamendu honen arabera lokal horietara sartzeko debekua dutenek lokaletara sar daitezela galarazteko. Euskarri informatiko horrek Jokoa Arautzeko Agintaritzarekin zuzenean konektatzeko aukera emango du, euskarrian jasotako pertsonen zerrenda eguneratu ahal izateko Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ebazpenean xedatutako moduan.

Identifikatzeko sistema horiek erabiltzean, bai eta norbere ekimenez erabiltzaileak erregistratzeko egokitutako beste edozein sistema erabiltzean ere, datu pertsonalen babeserako arauetan ezarritakoa errespetatu beharko da. Edonola ere, kontrolean edo, hala dagokionean, sarrera-erregistroan jasotako datuak, ezingo dira, inola ere, Erregelamendu honetan zehaztutako helburuez besteko helburuetarako erabili; ezta, hala dagokionean, Kapital Zuriketa eta Terrorismoaren Finantzaketa prebenitzeko arauketan zehaztutako helburuez besteko helburuetarako ere.

3.– Sarrera-debekuak egiaztatzeko, Nortasun Agiri Nazionala erakustea eskatuko zaie lokaletara sartu nahi dutenei, edo norbanakoaren identitatea modu fidagarrian egiaztatzen duen beste edozein agiri baliokide.

21. artikulua.– Sarbidea ukatzeko eskubidearen kontrola bitarteko elektronikoen, informatikoen, telematikoen eta elkarreragileen bidezko jokoetan.

1.– Kanal telematikoen bidezko joko-modalitateak ustiatzen dituzten jokoaren enpresa operadoreek jokalaria identifikatzeko eta joko-debekurik ez duela egiaztatzeko sistema informatikoa izan behar dute.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak beharrezko baliabideak eta prozedura egokiak ezarriko ditu joko-operadoreak Joko-galarazpenen Erregistrora sarbide telematikoaren bidez sar daitezela ahalbidetzeko.

2.– Jokalariaren identifikazioa jokalari-kontu baten bidez egingo da. Kontu horretan, gutxienez, parte hartzailearen identifikazio fiskaleko datuak eta haren egoitzaren datuak agertuko dira, bai eta legez ezarritako joko-debekuetako bat bera ere ez duela egiaztatzeko beharrezko datuak ere.

Pertsona berak ezin du jokoaren enpresa operadore berarekin jokalari-kontu aktibo bat baino gehiago izan.

3.– Jokalari-kontu bat irekitzeko eta erregistratzeko, parte hartzaileak aurreko paragrafoan zehaztutako datuak eman beharko ditu, eta jokoaren enpresa operadoreak benetakoak direla egiaztatu beharko du. Datu horiek egiaztatzeko prozedura amaituta, jokoaren enpresa operadoreak jokalari-kontua aktibatu ahal izango du. Erregistratzeko eskaera egin eta hilabetera datuok ez badira egiaztatu, eskaera ezeztatuko da.

Jokalari-kontua irekitzeko prozeduran, kontua aktibatu aurretik eta kontura sartzen den bakoitzean, jokoaren enpresa operadoreak jokalari-kontuan jasota dauden datuak alderatu beharko ditu Joko Galarazpenen Erregistroan jasotako datuekin, parte hartzailea erregistro horretan inskribatuta ez dagoela egiaztatzeko.

4.– Jokoaren enpresa operadoreak bi urte baino gehiago jarraian jokatu gabe dauden jokalarien kontuak eten egin beharko ditu. Eten egindako jokalari-kontuak berriro aktibatu ahal izango dira, parte hartzaileak hala eskatuta. Etenduratik lau urte igarotakoan, operadoreak jokalariaren kontua ezeztatuko du.

5.– Jokoaren enpresa operadoreak haren jokalari-kontuetan jasota dituen datuen egiazkotasunaz erantzuten du. Horregatik, aldian-aldian datu horiek alderatu behar ditu. Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarriko ditu jokoaren enpresa operadoreek jokalari-kontuetan jasota dituzten datuak Joko Galarazpenen Erregistroan jasotako datuekin aldian-aldian alderatzeko eta egiaztatzeko erabiliko dituzten prozedurak.

6.– Jokalari-kontu baten titularrak honako hauek egin ahal izango ditu:

a) Kontua erregistratzeko eta irekitzeko fasean, lehenetsita, diru-gordailuen mugak eta denbora-mugak ezartzea.

b) Operadorearen joko-webgunean, erraz eta uneoro, informazio hauek eskuratzea: bere kontuaren saldoa; joko arduratsurako laguntzari buruzko argibideak; eta informazioa eta laguntza eskaintzen duten erakundeekiko estekak. Halaber, jokoaren enpresa operadoreei eskatu ahal izango die joko-denborari eta galera eta irabaziei buruzko informazio-alertak bidaltzeko.

c) Jokoaren enpresa operadoreari eskatzea erabiltzailearen gordailuei eta irabaziei buruzko informazioa.

d) Gordailuen muga murriztea, berehalako ondorioekin;

e) Gordailuen muga handitzea; kasu horretan, eskaerak ondorioak izateko, gutxienez hogeita lau ordu igaro beharko dira eskaera egin denetik;

f) Funtzio hauek aktibatzea: hutsartearen funtzioa, gutxienez hogeita lau orduz jokoa eteteko; edo autokanporatzearen funtzioa jokoaren enpresa operadorearekin, gutxienez sei hilabeteko aldirako. Azken kasu horretan, autokanporatze-aldia igaro arte pertsona hori ezin izango da berriz erregistratu.

7.– Joko-arloan eskumena duen sailburuaren aginduz, betekizun eta baldintza gehigarriak ezar dakizkieke jokalari-kontuei, baita jokoaren enpresa operadoreek bete beharreko babes-neurriak ere.

V. KAPITULUA

JOKOAREN ENPRESA OPERADOREAK

22. artikulua.– Jokoaren enpresa operadoreak.

1.– Joko-modalitateak antolatzeko eta ustiatzeko aurretiazko baimena behar da, salbu eta Erregelamendu honetan berariaz eskatzen denean erantzukizunpeko adierazpena. Gaitzen dituen tituluak eskatutako joko-modalitate zehatza antolatzeko eta ustiatzeko ahalbidetzen ditu baimenak.

2.– Gaitzen dituen titulua beste autonomia-erkidegoetan edo estatuko administrazioan lortu duten jokoaren enpresa operadoreek ez dute aurreko paragrafoan adierazitako aurretiazko baimena eskatu beharrik izango.

Nolanahi ere, enpresa horiek Euskadiko Autonomia Erkidegoko lurraldeko joko-aretoetan jokoak eta apustuak ustiatzeko, horretarako gaitzen dituen titulu baten jabe direla egiaztatu beharko dute, eta titulu horrek Erregelamendu honetan ezarritako baldintzak eta haien jatorri-lurraldeko arauek ezarritako baldintzak betetzen dituela ere bai.

3.– Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legeak eta sektoreko arauek ezarritako joko-modalitateetan, artikulu honetako lehenengo paragrafoan adierazitako baimenak joko-arloan eskumena duen sailak aurretiaz lehiaketa publikoa deitzea eskatuko du.

4.– Noizean behin antolatu eta ustiaturiko zozketen, tonbolen eta ausazko konbinazioen joko-modalitateek baimena edo erantzukizunpeko adierazpena beharko dute, ekitaldi zehatz horretarako sektoreko arauek ezartzen dutenaren arabera. Hortaz, antolatzaileek ez dute jokoaren enpresa operadore legez inskribatu beharko, ez zaie enpresa operadorearen baimenik eskatuko, eta ez zaizkie jokoaren enpresa operadoreei eskatzen zaizkien betekizun orokorrak eskatuko.

5.– Gaitzen dituen tituluaren jabe direla egiaztatu ostean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz inskribatuko du enpresa Jokoaren Erregistro Nagusian, dagokion liburuan.

23. artikulua.– Jokoaren enpresa operadoreen betekizun orokorrak.

Pertsona fisikoei eta joko-jarduerak ustiatzen dituzten pertsona juridikoei baimena eman ahal izango zaie joko-modalitateak antolatzeko, ustiatzeko eta jokoaren enpresa operadore legez inskribatzeko, baldin eta jarraian adierazten diren betekizunak betetzen badituzte:

a) Euskadiko Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. zenbakiek aurreikusitako egoeran ez egotea, edo zerbitzu-arrazoiengatik Jokoa Arautzeko Agintaritzari edo beste edozein eremutako administrazioetako antzeko erakunderi lotetsia ez egotea. Betekizun berberak izango dituzte horien ezkontideek eta lehen gradurainoko aurrekoek zein ondorengoak ere.

b) Pertsona juridikoen kasuan, Euskadiko Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. zenbakiek aurreikusitako egoeran ez egotea, edo pertsona juridiko horren partaideak, akziodunak edo administratzaileak a) letrako zioetan murgilduta ez egotea.

c) Joko-arloko arau zehatzek hala eskatzen dutenean, sozietatearen xede bakar eta esklusiboa joko-jarduerak ustiatzea izatea, baita haren joko eta zerbitzu osagarriak ere.

d) Sozietatearen kapitala akzioen edo partaidetza nominatiboen bidez eratuta egotea. Kapital guztia harpidetua eta ordaindua egon beharko da.

e) Hala badagokio, joko-arloko arautegi zehatzean eskaturiko gutxieneko sozietate-kapitala minimoa izatea. Baimena indarrean dagoen bitartean, ezin izango da horren zenbatekoa murriztu.

f) Atzerriko kapitalaren partaidetza atzerriko inbertsioei buruz indarrean dagoen legerian ezarritakora egokitzea.

g) Joko bakoitzaren arau zehatzetan jokoaren beste enpresa operadoreetan izan daitekeen gehieneko partaidetzari buruzko muga ez gainditzea.

h) Dagokion joko-jarduera ustiatzeko aurreikusitako gainerako betekizunak, sektoreko arauek ezarritakoarekin bat etorriz.

24. artikulua.– Baimen-prozedura orokorra.

1.– Baimena eskuratzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari zuzendu behar zaio. Eskatzailea identifikatzeko datuak jaso beharko ditu, baita haren helbidea ere. Eskaerarekin batera agiri hauek aurkeztu beharko dira:

a) Eskatzailearen Nortasun Agiri Nazionalaren fotokopia. Eskatzailea atzerritarra bada, nortasun agiri nazionalaren agiri baliokidearen fotokopia. Pertsona juridikoen kasuan, berriz, administrazio-kontseiluko kideen, administratzaileen eta bazkideen nortasun agiri nazionalaren edo haren agiri baliokidearen fotokopia.

b) Sozietatearen eratze-eskrituraren eta haren estatutuen kopia kautotua edo notarioaren testigantza.

c) Eskaera egiten duen merkataritza-sozietatearen Identifikazio Fiskaleko Kodearen fotokopia.

d) Eskaera egiten duen pertsona juridikoa eratzen duten bazkideen, partaidetza-kuoten eta kapital sozialaren kopuruaren egiaztagiria, organo eskudunak jaulkia.

e) Sozietatea merkataritza-erregistroan edo erregistro baliokidean inskribatuta dagoela adierazten duen egiaztagiria.

f) Paragrafo honetako a) letran zehazten diren pertsonek eginiko adierazpena, azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 4. eta 5. zenbakietan jasotako egoeretan ez daudenari buruzkoa. Aurrekoa eragotzi gabe, ebatziko duen organoak zigor-aurrekarien egiaztagiria eskatu ahal izango du aurreko paragrafoan zehaztutakoa betetzen dela egiaztatzeko.

g) Paragrafo honetako a) letran adierazitako pertsonak Espainiako egoiliarrak ez diren atzerritarrak badira, haien jatorri-egoitzako herrialdeak igorritako zigor-aurrekarien egiaztagiri baliokidea aurkeztu beharko dute, zinpeko itzultzaile edo interpretari batek Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetako edozeinetara itzulia.

h) Pertsona fisiko eskatzaileek eta, hala dagokionean, bazkideek eta akziodunek eginiko adierazpena, Erregelamendu honetan Euskal Autonomia Erkidegoko lurralde-eremuan jarduten duten jokoaren beste enpresa operadoreetan izan daitezkeen partaidetzei ezarritako mugen betetze-mailari buruzkoa.

i) Euskal Autonomia Erkidegoaren Diruzaintzan dagokion zenbatekoarengatik fidantza eratu izanaren egiaztagiria.

j) Enpresaren giza baliabideak, baliabide teknikoak eta baliabide materialak jarduera egikaritzeko. Horiei buruzko azalpen-memoria.

2.– Eskatzailearen bazkideak pertsona juridikoak badira, aurreko paragrafoko a), d), f) g) eta h) letretan zehaztutako dokumentazioa pertsona juridiko horien titularrak diren pertsona fisikoei eskatuko zaie; betiere, gutxienez, joko-makinen eta makina laguntzaileen enpresa operadoreetako sozietate-kapitalaren % 10eko partaidetza kuota badute.

3.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak bideratuko du prozedura, eta ofizioz egingo ditu alegatzen zaizkion egitateak edo datuak egiaztatzeko dagozkion izapideak. Zeregin horretan, espedientea ebazteko agiri osagarriak eskatu edo beharrezko instrukzio-egintzak burutu ahal izango ditu.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritza da jokoak ustiatzeko baimenak ebazteko eta erregistroan inskribatzeko organo eskuduna.

5.– Prozedura ebazteko eta jakinarazteko gehieneko epea sei hilekoa da. Epe hori igarotakoan, interesdunak jakinarazpenik jaso ez badu, bere eskaera baietsitzat jo dezake.

6.– Baimena ematen duen ebazpena Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuko da, eta eskatutako joko-sektorean jarduteko ahalbidetzen du.

25. artikulua.– Lehiaketa publikoaren bidez baimena emateko prozedura.

1.– Lehiaketa publikoaren deialdia joko-arloan eskumena duen sailburuaren Aginduz egingo da. Agindua Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratuko da, eta lehiaketaren oinarri-arauak zehaztuko ditu.

2.– Deialdia egiten duen Aginduan eskabideak aurkezteko epea zehaztuko da. Epe hori ezingo da izan hiru hiletik beherakoa, ezta hiru hiletik gorakoa ere. Halaber, eskabidean jaso beharreko datuak eta aurkeztu beharreko datuak zehaztuko dira. Gutxienez, datu hauek jaso beharko dira:

a) Eskatzailearen izen-abizenak, nazionalitatea, egoitza eta nortasun agiri nazionalaren zenbakia, eta bere izenean jarduten duen edo enpresa nahiz erakunde interesdunaren izenean eta ordezkaritzan.

b) Eskatzailea pertsona fisikoa bada, izen-abizenak, nazionalitatea, egoitza eta nortasun agiri nazionalaren zenbakia –atzerritarren kasuan, agiri horren baliokidearena–.

c) Eskatzailea pertsona juridikoa bada, merkataritza-sozietatearen edo kooperatibaren izena eta egoitza, eta sozietatearen kapital-kopurua.

d) Sozietatea eratzen duten edo eratuko duten bazkideen edo partaideen zerrenda. Horien nortasun agiri nazionalaren zenbakia jaso beharko da, edo, hala dagokionean, horien pasaporte-zenbakia, baita horietako bakoitzak sozietatean duen partaidetza-kuota ere.

e) Merkataritza-sozietatea edo kooperatiba administratzen, zuzentzen edo kudeatzen dutenen, edo haien legezko ordezkaritzan jarduten dutenen zerrenda, horien nortasun agiri nazionalaren zenbakia adierazita –atzerritarren kasuan, agiri horren baliokidearena–.

f) Sozietatearen eratze-eskrituraren eta haren estatutuen kopia edo notarioaren testigantza, baita sozietatea merkataritza-erregistroan inskribatuta dagoela adierazten duen egiaztagiria ere. Sozietatea eratu gabe badago, eskrituren eta estatutuen proiektuak aurkeztuko dira.

g) Legezko ordezkari edo ordezkari estatutario gisa jarduten ez duenean, eskatzailearen ahalordearen egiaztagiria.

h) Pertsona fisiko eskatzailearen edo sozietateko bazkideen nahiz partaideen adierazpena, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. zenbakietako ezgaitasunetan ez egoteari buruzkoa. Adierazpena Jokoa Arautzeko Agintaritzaren eredu normalizatuan adierazi bezala egin beharko da.

i) Artikulu honetako bigarren paragrafoko b), d) eta e) letretan zehaztutako pertsonak Espainiako egoiliarrak ez badira, haien jatorri-egoitzako herrialdeak igorritako zigor-aurrekarien egiaztagiri baliokidea aurkeztu beharko dute, zinpeko itzultzaile edo interpretari batek Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetako edozeinetara itzulia.

3.– Eskatzailearen bazkideak pertsona juridikoak badira, aurreko paragrafoko d), h) eta i) letretan zehaztutako dokumentazioa pertsona juridiko horien titularrak diren pertsona fisikoei eskatuko zaie; betiere, gutxienez, joko-makinen eta makina laguntzaileen enpresa operadoreetako sozietate kapitalaren % 10eko partaidetza kuota badute.

4.– Lehiaketa-deialdia egiten duen Aginduak esleipena egiteko irizpide objektiboak zehaztuko ditu. Irizpideak honako hauek izango dira:

a) Lanbide-gaitasuna eta kaudimena.

b) Negozio-plana; plan horretan ondokoak agertu behar dira, gutxienez: proiektuaren bideragarritasuna; inbertsio-programa; proiektua gauzatzeko faseak; sortuko diren lanpostuak; langileak hautatzeko eta trebatzeko plana.

c) Erabiliko diren joko-elementuen eta -sistemen teknologia eta segurtasuna. Joko-materialaren kalitatea eta aldian aldiko berrikuspenak.

d) Proiektaturiko kontrol- eta segurtasun-neurriak, eta, hala badagokio, erabiltzaileei sarrera ukatzeko eta kontrolatzeko sistemak.

e) Instalazioen kalitatea eta, hala badagokio, aurreikusitako zerbitzu osagarriena.

f) Gizarte-erantzukizun korporatiboa.

g) Legez baimendutako joko-modalitatearen ustiapenean pilatutako eskarmentua.

5.– Kasino bat jartzeko baimena esleitzeko lehiaketa ebatzi aurretik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak txostena eskatuko dio kasinoa jarriko den herriko udalari, hirigintza-arauekin bat datorren azter dezan. Txosten hori hogeita hamar eguneko epean egin beharko da. Epe hori igarota berariazko komunikaziorik egiten ez bada, txostena aldekoa dela joko da.

6.– Manuzko txostenak eta espedientea hobeto ebazteko egokiak diren agiriak batu ondoren, Jokoa Arautzeko Agintaritzak lehiaketa esleitzeko ebazpena emango du, edo, hala badagokio, hutsik uzteko, eskaera egin duten pertsonek edo erakundeek eskaturiko betekizunak betetzen ez

dituztenean edo haien proposamenek deialdiaren oinarri-arauetan ezarritako bermeak betetzen ez dituztenean.

Lehiaketa ebazteko eta jakinarazteko epea ez da sei hiletik gorakoa izango, deialdia argitaratzen denetik aurrera zenbatzen hasita.

7.– Baimena ematen duen ebazpenak, gutxienez, zehaztasun hauek izango ditu:

a) Pertsona fisikoa bada, esleipendunaren izen-abizenak; aldiz, pertsona juridikoa bada, izena, sozietatearen kapitala eta atzerriko kapitalaren partaidetza sozietate titularrean.

b) Bazkideen zerrenda, bazkide bakoitzak kapitalean duen partaidetza zehaztuta, eta administrazio-kontseiluko kideen, kontseilari delegatuaren, zuzendari nagusien eta, halakorik balego, ahalordedunen zerrenda.

c) Organo ebazleak beharrezkotzat jotzen dituen aldaketak, alegia zerbitzu osagarrietan egin beharreko aldaketen onespena, segurtasun-neurrien onespena, edo egoki jotzen den beste edozer.

d) Baimendutako jokoak eta apustuak.

e) Baimenaren data eta Joko Erregistroko inskripzio-zenbakia.

f) Baimenaren iraungipen-data.

g) Kasinoen baimenaren kasuan, irekierarako azken eguna. Baimenean ohartaraziko da ireki aurretik jarduteko baimena eskatu beharko dela.

h) Sozietatea eraturik ez balego, sozietatea hogeita hamar eguneko gehieneko epean eratzeko betebeharra. Horretarako, lehiaketa publikoaren deialdia egiten duen Aginduan zehaztutako agiriak aurkeztu beharko zaizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

i) Baimenaren eskualdaezintasuna.

8.– Nolanahi ere, esleipen-ebazpenaren jakinarazpena jaso eta biharamunetik hamabost eguneko epean, pertsona edo erakunde esleipendunak bere adostasuna adierazi beharko die planteatu ahal izan dizkioten aldaketei, betiere aldaketa horiek bat baldin badatoz baimena hari esleitzea ekarri duten irizpideekin. Aldaketok onartzen ez baditu, ordea, baimena jasotzeko eskubidea ezerezean geratuko da.

9.– Halaber, baimena jasotzeko eskubidea ezerezean geratuko da sozietatea artikulu honetako 8. paragrafoko h) letran ezarritako epean eratzen ez bada.

10.– Jarduera ustiatzen hasi aurretik, baimenaren titularrak edo erakunde titularrak arauetan ezarritako fidantza eratu beharko du.

26. artikulua.– Baimenaren eskualdagarritasuna eta aldaketak baimenean.

1.– Jokoaren enpresa operadoreei emandako baimenak inter vivos eskualdaezinak dira.

2.– Baimenaren titular diren enpresen sozietate-kapitala eratzen duten akzioak edo partaidetzak eskualdatzeko, aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko zaio.

3.– Lehiaketa publikoaren bidez emandako baimenen kasuan, lehenengo bi urteetan ezin izango da aldaketarik egin, ez akzioetan ez kapitalean ere, baldin eta aldaketok, bakarka edo pilaturik, akzioen % 10 baino gehiago aldatzea badakarte, edo baimena jaso duen enpresaren

sozietate-kapitala murriztea badakarte. Aurreko puntuan adierazitakotik salbuetsi egiten dira «mortis causa» eskualdaketak.

4.– Baimenean jasotako zehaztapenak aldatzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena beharko da.

Hala ere, jokoaren enpresa operadorearen sozietate-kapitalean eginiko aldaketa soilak soilik eskatuko du aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinaraztea.

27. artikulua.– Indarraldia.

1.– Jokoaren enpresa operadoreei emandako baimenen indarraldia mugagabea da, lehiaketa publikoko prozeduraren bidez ematen diren baimenena izan ezik. Horien indarraldia sektoreko arau zehatzetan ezarritakoa izango da.

2.– Kapitulu honetan arautυtako baimenak ondoren adierazten diren kariengatik azkenduko dira:

a) Baimenaren indarraldia azkentzea.

b) Interesdunaren uko egitea, Jokoa Arautzeko Agintaritzari idatziz jakinarazia.

c) Enpresa norbere borondatez edo legearen aginduz desegitea. Enpresaren titularraren, bazkideren baten edo partaideren baten heriotzaren kasuan, zuzenbide pribatuko arauekin bat etorriz ondorengotza-izapideak burutu ostean, kausadunak dagozkion administrazio-baimenak eskatu beharko dizkio berriz Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

d) Baimena ezeztatzea eta administrazio-zehapen irmoa.

3.– Interesdunari entzunaldia eman ostean, kapitulu honetan arautυtako baimenak ondoren adierazten diren kasuetan ezeztatu ahal izango dira:

a) Ezarritako epean fidantzarik birjartzen ez denean, fidantzaren zenbatekoa murriztu den kasuetan.

b) Baimena ematea ekarri zuten betekizunak galtzean, titularrari berari dagozkionak edo lokalari dagozkionak.

c) Baimenen titularrek, haien bazkideek edo administratzaileek erregelamendu honetako 24. eta 25. artikuluetan horiei buruz xedatutakoa betetzeari uztean.

28. artikulua.– Erantzukizunpeko adierazpena.

Sektoreko arauek joko-modalitateak antolatzeko eta ustiatzeko aurretiazko erantzukizunpeko adierazpena aurkeztea aurreikusten dutenean, adierazpen hori dagokion arautegi zehatzean ezarritako aurrerapenaz eta zehaztutako agiriez lagunduta aurkeztu beharko da.

VI. KAPITULUA

JOKO-LOKALAK

29. artikulua.– Joko-lokalak.

Honako lokal hauetan baimendu ahal izango da jokoak praktikatzea:

a) Joko-kasinoetan: kasinoei datxezkien jokoak praktikatzeko baimendutako establezimenduak.

b) Bingo-aretoetan: bingo-jokoak kudeatzeko eta ustiatzeko baimena duten establezimenduak.

c) Joko-aretoetan: saria ematen duten makinak soilik ustiatzen dituzten establezimenduak, «BG» eta «C» motako makinak salbuetsita.

d) Jolas-aretoetan: «AR» edo erredentzioko jolas-makinak soilik ustiatzen dituzten establezimenduak.

e) Apustuak egin daitezkeen hipodromoetan, zaldi-lehiaketetako pistetan, pilotalekuetan edo bestelako establezimenduetan.

f) Apustu-lokalak: apustuak formalizatzeko baimena duten establezimenduak.

30. artikulua.– Lokala gaitzen duen titulua.

1.– Joko-lokal bat jartzeko eta jarduten hasteko, aurretiaz administrazio-baimena eskatu behar da, jolas-aretoen kasuan izan ezik, horiek nahikoa baitute aurretiaz erantzukizunpeko adierazpena aurkeztea jarduten hasteko.

2.– Hori guztia, indarreko arauen arabera eska dakizkiekeen udal-lizentziak aparte utzi gabe.

31. artikulua.– Betekizunak.

1.– Joko-lokalek jendarteari irekitako lokalek bete beharreko arau orokorrak bete beharko dituzte.

2.– Joko-lokalek haien arteko gutxieneko distantziei buruz ezarritako eskakizunak bete beharko dituzte, Plangintzaren I. eranskinean ezarritakoak, hain zuzen ere.

3.– Joko-lokalek ondoren adierazten diren baldintza teknikoak bete beharko dituzte:

a) Kokapena. Joko-lokalen sarbidea eta irteera Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta arau osagarrietan ezarritako segurtasun- eta distantzia-neurrietara egokitzen diren kaleetan edo espazio baliokideetan egongo dira.

b) Ebakuazio-bideak, ateak eta eskailerak. Joko-aretoetarako lokaletako ebakuazio-bideak, ateak, eskailerak eta arrapalak kalkulatzeko ondorioetarako, Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta araudi osagarrian xedatutakoa beteko da.

c) Azalera. Arau zehatzetan xedatutako gutxieneko azalera erabilgarria izan beharko dute. Azalera erabilgarritzat hartzen da normalean jendeak erabiltzen duena, eta hor sartzen dira atondoa, izango balu, komunak eta joko-aretoa. Aldiz, ez da azalera erabilgarria mostradoreek okupatzen dutena, ezta joko-lokaleko langileek okupatutako mostradoreen barruko aldea ere.

d) Komunak. Joko-lokal guztiek komunak izan behar dituzte, arauetan xedatutakoarekin bat etorriz.

e) Edukiera: 5.– Mota horretako lokaletarako segurtasun-arau teknikoek ezartzen dutenaren arabera zehaztuko da lokalaren gehieneko okupazioa.

f) Makina-kopurua eta haien kokapena. I. eranskinean jasotako plangintzak zehazten du lokalean jartzeko gehieneko joko-makina kopururik dagoen edo ez, azaleraren, okupazioaren eta makina-motaren arabera.

Makina horiek lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez eragozteko moduan jarri behar dira. Edonola ere, zirkulazio-pasilloek Eraikingintzaren Kode Teknikoak eta arau osagarriek ezarritako ezaugarriak bete beharko dituzte.

g) Instalakuntza elektrikoa. Behe-tentsioko sektoreko arauketa eta horrekin bat datorrena izango da aplikagarri.

h) Bestelako segurtasun-neurriak. Bolumenei, konpartimentazioei, suteen aurkako babes-neurriei eta, orokorrean, lokalen segurtasun-neurriei dagokienez, Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta sektoreko arauetan ezarritakoa aplikatuko da.

i) Autobabes-plana. Autobabes-planetan indarrean den arautegia aplikatuko da.

32. artikulua.– Joko-lokalen arteko distantziak betetzeari buruzko kontsulta.

1.– Joko-lokal bat ustiatu nahi duen pertsona fisikoak edo juridikoak Jokoa Arautzeko Agintaritzari kontsultatu ahal izango dio kokapen jakin batek joko-lokalen arteko gutxieneko distantziak betetzen ote dituen. Eskabidearekin batera, honako agiri hauek aurkeztuko dizkio:

a) Pertsona fisikoaren edo pertsona juridikoaren ordezkariaren Nortasun Agiri Nazionalaren fotokopia, edo agiri horren agiri baliokidearen fotokopia.

b) Kokapen-plana, kontsultaren objektu den lokalaren kokapen zehatzarekin.

2.– Joko-lokalen arteko distantziak indarreko plangintzak ezarriko ditu unean-unean. Distantzia erradioan neurtzeko, zirkunferentzia bat irudikatu behar da, erdigunetzat instalatu nahi den lokalaren sarrera-ate nagusiaren erdiko puntua hartuta.

3.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak gehienez ere 10 eguneko epean komunikatuko dio eskatzaileari kokapen horrek joko-lokalen arteko distantziak betetzen dituen. Komunikazioak interesdunari jakinarazten zaion eguneko eraginak sortuko ditu, eta ez dio eskubiderik ematen kontsultaren objektu izan den lokala jartzeko, ezta kokapen hori erreserbatzeko ere.

33. artikulua.– Joko-lokala jartzeko eta jarduteko baimena.

1.– Joko-lokal bat jartzeko eta jarduteko baimen-eskaera aurkezten denean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak proposatzen zaion kokapenak joko-lokalen arteko distantziak betetzen dituela egiaztatuko du, aurreko artikuluan xedatutakoaren arabera (kokapen jakin batek joko-lokalen arteko gutxieneko distantziak betetzen ote dituen). Nolanahi ere, interesdunak teknikari adituaren egiaztagiri bat aurkeztu ahal izango du.

Joko-lokala jartzeko eta jarduteko baimena lortu nahi duen interesdunak honako agiri hauek aurkeztuko ditu eskabidearekin batera:

a) Jokoaren Erregistro Nagusiko inskribatze-zenbakia, salbu eta jokoa ustiatzeko baimena eta lokala jartzeko eta jarduteko baimena biak batera aurkezten badira.

b) Lokalean egin beharreko obren eta egokitu beharreko instalazioen oinarrizko proiektua, tekniko adituak sinatua eta dagokion elkargo profesionalak ontzat emandakoa, abuztuaren 5eko 1000/2010 Errege Dekretuaren 2. artikuluak hala eskatzen badu. Proiektu horren gutxieneko edukia hauxe izango da:

– Joko-lokala jarri nahi den lokalaren planoa, 1/500 eskalan, berariaz zehaztuta joko-aretoetarako, komunetarako, zerbitzu osagarrietarako eta bestelako erabileretarako (aldagela, biltegia edo bulegoak) eraikitako metro koadroak eta azalera erabilgarria.

– Suteen aurka babesteko bitartekoen eta ebakuazio bideen kokapenaren planoa.

– Segurtasun-neurriak betetzeari buruz indarreko arauek eskatutakoa betetzen dela ziurtatzen duen tekniko adituaren egiaztagiria. Aipamen berezia egingo zaie egituraren sendotasunari, ebakuazio-bideei eta emergentzia-seinaleei, suteen aurkako babes-neurriei, instalazio elektrikoei eta intsonorizazioari, eta, hala badagokio, autobabes-planari.

c) Udalak igorritako egiaztagiria, joko-lokala jarri nahi den lokalean jarduera hori egikari daitekeela egiaztatzen duena.

d) Lokala erabilgarri dagoela ziurtatzen duen egiaztagiria.

2.– Espedientea izapidetu ostean, eskatutako baimenari buruz ebatziko du Jokoa Arautzeko Agintaritzak. Ebazpena emateko eta jakinarazteko epea hiru hilekoa izango da. Epe horretan ebazpenik jakinarazi ez bada, eskaera baietsitzat joko da. Jokoa ustiatzeko baimena eta lokala jartzeko eta jarduteko baimena batera eskatzen badira, baimen hori ebazteko epea jokoa ustiatzeko baimenerako prozeduraren berdina izango da.

3.– Baimena ematen duen ebazpena Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuko da, eta, gutxienez, honako datu hauek jasoko ditu:

a) Baimendutako pertsona fisikoaren edo juridikoaren identifikazioa, eta Jokoaren Erregistro Nagusiko inskribatze-zenbakia.

b) Kokapena eta izen komertziala.

c) Indarraldia.

d) Baimendutako gehieneko edukiera.

e) Baimendutako jokoak eta apustuak.

f) Gehienez jar daitekeen makina-kopurua, eta, hala badagokio, makina horien kategoria.

g) Zerbitzu osagarriak.

h) Hala dagokionean, ezar litezkeen neurri zuzentzaileak.

4.– Instalazioa egokitu ostean, eta, hala dagokionean, lokala jartzeko eta jarduteko neurri zuzentzaileak ezarri ostean, lokala ireki aurretik, aurretiazko komunikazioa aurkeztu beharko da lokala jartzeko eta jarduteko baimenaren jakinarazpena jaso eta sei hileko epean, eta komunikazioari agiri hauek erantsiko zaizkio:

a) Teknikari adituak eginiko egiaztagiria, artikulu honetako 1. paragrafoko b) letran proiektatutakoa eta azkenean egikaritutakoa bat datozela jasoko duena. Hala badagokio, organo adituaren aginduz hartutako neurri zuzentzaileak ere bai.

b) Eska daitekeen fidantza gordailuan utzi izanaren egiaztagiria.

Salbuespenez, epe hori hiru hilabetez luzatu ahal izango da, betiere komunikazioa aurkezteko epea amaitu baino lehen eskatzen bada eta interesdunari egotz ezin dakiokeen atzerapena egiaztatzen bada, ezusteko kariengatik edo aurreikusi ezin diren inguruabar saihestezinengatik.

5.– Komunikazioa aurkeztutakoan, aurkezte-egunetik aurrera hasi ahal izango da jarduera, herri-administrazioen araubide juridikoaren eta administrazio prozedura erkidearen arloan indarrean diren arauetan ezarritakoarekin bat etorriz.

6.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak dagokion ikuskapena egingo du, eskatutako agiriak eta betekizunak betetzen direla egiaztatzeko, bai eta lokala jartzeko baimenaren ebazpenean eta gainerako lege-betebeharretan zehaztutakoak ere.

7.– Baimen hori indarreko arauen arabera udalak eskatzen dituen gaitze-tituluak aparte utzi gabe ematen da.

34. artikulua.– Joko-kasinoak irekitzeko eta jarduteko baimena.

Joko-kasino bat jartzeko eta ustiatzeko baimena lortutakoan, enpresa esleipendunak kasinoa irekitzeko eta jarduteko baimena eskatu beharko du, arau zehatzetan ezarritako prozedurari jarraikiz.

35. artikulua.– Joko-lokal bat jartzeko eskabideen hurrenkera.

1.– Joko-lokal bat jartzeko eta jarduteko baimen-eskabide guztiak, erregelamendu honetan eskatutako distantzia-mugen eraginpean badaude, metatu egingo dira eta denak batera ebatziko dira, ebazpen bakarrean. Ebazpen horren bidez, lehenengo egin den eta lege-betekizunak betetzen dituen eskabideari emango zaio baimena.

2.– Gainerako eskabideak ezetsi egingo dira. Hala ere, baimena iraungi egiten bada joko-lokalaren irekiera ezarritako epeetan jakinarazi ez delako, egon daitekeen luzapena barnean dela, baimena hurrengo interesdunari emango zaio, hurrenkerari zorrotz jarraituta. Horrek ere irekieraren berri garaiz ematen ez badu, eskubidea galduko du, eta zerrendako hurrengoari deituko zaio.

36. artikulua.– Jolas-areto bat irekitzeko erantzukizunpeko adierazpena.

1.– Jolas-aretoak irekitzeko eta jarduteko, indarreko arauekin bat etorriz udalak eskatzen dituen gaitze-tituluak aparte utzi gabe, jarduten hasi baino hamar egun lehenago, erantzukizunpeko adierazpena aurkeztu beharko zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Adierazpen horretan, indarreko araudiak ezarritako betekizun guztiak betetzen direla egiaztatu beharko da.

2.– Erantzukizunpeko adierazpenari agiri hauek erantsiko zaizkio:

a) Segurtasun-neurriak betetzeari buruz indarreko arauek eskatutakoa betetzen dela ziurtatzen duen tekniko adituaren egiaztagiria. Aipamen berezia egingo zaio egituraren sendotasunari, ebakuazio-bideei eta emergentzia-seinaleei, suteen aurkako babes-neurriei, instalazio elektrikoei eta intsonorizazioari, eta, hala badagokio, autobabes-planari.

b) Eska daitekeen fidantza gordailuan utzi izaneko egiaztagiria.

37. artikulua.– Aldaketak joko-lokaletan.

1.– Lokalaren azalera erabilgarrian aldaketak egiteko, aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena beharko da.

2.– Era berean, lehiaketa publikoaren bidez lortutako baimenean zehaztutako edozein alderdi aldatzeko ere Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena beharko da.

38. artikulua.– Indarraldia.

1.– Joko-lokalak jartzeko eta jarduteko baimenaren indarraldia mugagabea da.

2.– Aurretiazko lehiaketa publikoko prozeduraren bidez baimendutako jokoaren enpresa operadoreei atxikitako joko-lokalak jartzeko eta jarduteko baimenen indarraldia enpresa horien baimenen berbera izango da.

3.– Kapitulu honetan araututako baimenak arrazoi hauengatik azkenduko dira:

a) Interesdunaren uko egitea, Jokoa Arautzeko Agintaritzari idatziz jakinarazia.

b) Enpresa norbere borondatez edo legearen aginduz desegitea.

Enpresaren titularraren, bazkideren baten edo partaideren baten heriotzaren kasuan, zuzenbide pribatuko arauekin bat etorriz ondorengotza-izapideak burutu ostean, kausadunak manuzko administrazio-baimenak eskatu beharko dizkio berriz Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

c) Baimena ezeztatzea eta administrazio-zehapen irmoa.

4.– Interesdunari entzunaldia eman ostean, kapitulu honetan araututako baimenak ondoren adierazten diren kasuetan ezeztatu ahal izango dira:

a) Jokoaren enpresa operadorea gaitzen duen titulua ezeztatzean.

b) Ezarritako epean fidantzarik birjartzen ez denean, fidantzaren zenbatekoa murriztu den kasuetan.

c) Baimena ematea ekarri zuten betekizunak galtzean, titularrari berari dagozkionak edo lokalari dagozkionak.

d) Baimenen titularrek, haien bazkideek edo administratzaileek erregelamendu honetako 24. eta 25. artikuluetan horiei buruz xedatutakoa betetzeari uztean.

39. artikulua.– Ordutegiak.

1.– Joko-lokalen ordutegiak, orokorrean, joko-lokalen ordutegiak arautzeko euskal araudian aurreikusitakoak izango dira, arau zehatzek kasino-jokoaren eta bingo-jokoaren lokaletarako aurreikusitako berezitasunak salbu utzita.

Joko-lokalen zerbitzu osagarriak, adibidez ostalaritza edo antzekoak, zerbitzu horiek eskaintzen diren lokalaren ordutegi bera bete beharko dute.

2.– Apustu-lokalei joko-aretoei aplikatzen zaien ordutegi-araubide bera aplikatu zaie, ordutegiak arautzen dituzten arauekin bat etorriz.

3.– Joko-areto bati ordutegia luzatzeko baimena ematen bazaio ordutegi-araubidea arautzen duen arauketaren babesean, luzatutako ordu-tarte horretan adin nagusiak baino ezingo dira sartu lokalera, eta hori argi eta garbi ohartarazi beharko da lokalaren kanpoaldean jarritako errotuluan.

VII. KAPITULUA

JOKO-SISTEMAK

40. artikulua.– Joko-sistemak.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen 4/1991 Legearen 13. artikuluan ezarritakoaren arabera, joko-sistemak dira, diruaren truke edo ordainketa-bide baliokideen truke, jokalariari Jokoen Katalogoko edozein joko-modalitateetan parte hartzea ahalbidetzen dioten elementuak edo euskarri informatikoak nahiz telematikoak. Elkarrekin konektatuta egon daitezke, bai baimendutako sare lokal batera, sare lokaleko zerbitzari baten bidez, bai sare informatikoetara, telematikoetara, sateliteetara edo urrunetik konektatzeko edozein bitartekora.

2.– Joko-sistemak joko-jarduera antolatzea, ustiatzea eta garatzea ahalbidetzen duten ekipoez, sistemez, terminalez, tresnez eta software materialez osatuta daude. Joko-sistemaren oinarrizko elementua Jokoen Unitate Nagusia da.

3.– Joko-sistemen modalitateak honako hauek dira:

a) Interkonexio-sistemak: Euskal Autonomia Erkidegoko edo, haien araudiak hala ahalbidetzen badie, beste autonomia-erkidegoetako establezimendu bereko edo hainbat establezimenduko makinak, dela sariak ematen dituzten jolas-makinak dela ausazko makinak, elkarrekin konektatzea ahalbidetzen duen sistema.

b) Joko-makinak jokoz hornitzen dituzten zerbitzariak. Linean dauden terminal fisikoen multzo bati konektaturiko zerbitzari nagusia duen sistema da, eta zerbitzariak jokoz hornitzen ditu terminal horiek.

c) Jokoak kanal telematikoen bidez ustiatzeko bestelako sistemak. Erregelamendu honetan jasotako edozein joko-modalitate online plataformako sarbidetik praktikatzeko aukera ematen duten sistemak.

41. artikulua.– Joko-sistemetarako baimena.

1.– Edozein joko joko-sistemen bidez ustiatzeko, aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman beharko dio eskaera egin duen interesdunari.

2.– Jokoak kanal telematikoen bidez ustiatzeko sistemen baimena erregelamendu honetan aurreikusitako joko-modalitateetako bakoitzean aurreikusitako arauen mende egongo da eta aurrez jokoetan eskumena duen Sailaren titularraren aginduaren bidez, horrelako joko-sistemak ustiatzeko eska daitezkeen terminoak eta baldintzak garatu beharko dira. Euskal Autonomia Erkidegoko establezimendu fisikoetan joko-modalitate berdinekin jarduten duten jokoen enpresa operadoreek baimen osagarria eskatu ahal izango dute.

Erregelamendu honen 2.3 artikuluan aurrez ikusitakoaren arabera, kanal elektroniko, informatiko, telematiko eta interaktiboen bitartez eginiko joko-sistemek (guztiak ere Estatuko Administrazioak baimenduak) ez dute baimenik behar izango, jendearentzat irekita dauden lokal presentzialetan ekipoak instalatzeak behar duen baimena aparte utzi gabe.

3.– Eskabidean, hauek jaso behar dira:

a) Interkonexio-sistemen kasuan: elkarrekin konektatuko den makina-kopurua; makina bakoitzaren identifikazioa; makina horiek zer establezimendutan dauden; interkonexio-sistemaren modeloa; sari-motak eta irabaz daitekeen sari handienaren zenbatekoa.

b) Joko-makinak jokoz hornitzen dituzten zerbitzarien kasuan: hornitzen duten makina-kopurua eta makina horiek zer establezimendutan dauden; erabilitako zerbitzariaren modeloa; eta hornitzen dituzten jokoen zerrenda.

c) Jokoak kanal telematikoen bidez ustiatzeko sistemen kasuan: erabilitako sistemaren modeloa; praktika daitezkeen jokoak; sistemaren funtzionalitateen zehaztapena; eta, bereziki, jokalariei sarrera ukatzeko eskubidearen kontrola eramateko sistema eta Jokoa Arautzeko Agintaritzak sarbideak kontrolatu ahal izateko monitorizazio-sistema.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz egingo ditu alegatutako egintzak edo datuak egiaztatzeko bidezkotzat jotzen dituen jarduerak; zeregin horretan, espedientea ebazteko beharrezkoa den dokumentazio osagarria aurkeztea edo instrukzio-egintzak burutzea eska dezake. Joko-sis-

temaren eta horren osagaien homologazioa egiaztatu beharko da, 61. artikuluan xedatutakoaren arabera.

5.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak prozedura ebatzi eta ebazpena jakinaraziko du, sei hilabeteko epean.

VIII. KAPITULUA

FIDANTZAK

42. artikulua.– Kontzeptua.

Jokoaren enpresa operadoreek, dela haien jarduera guztietarako dela joko-lokal bakoitzerako, fidantza eratu beharko dute arau zehatzek ezarritako moduan. Fidantza hori Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen 4/1991 Legean eta hura garatzeko arauetan aurreikusitako betebeharrak ez betetzetik erator litezkeen erantzukizunei aurre egiteko eratzen da, baita dagozkion administrazio-tasei aurre egiteko eta sariak ordaintzeko ere.

43. artikulua.– Eratzea.

Fidantza eskudirutan, taloi adostuz edo banku-txekez eratu ahal izango da, edo dena delako banketxearen, aurrezki kutxaren, aseguru-etxearen, kreditu-kooperatibaren edo elkarrekiko berme sozietatearen abalaren nahiz kauzio-polizaren bidez. Euskal Autonomia Erkidegoaren Administrazio Orokorraren alde formalizatuko da, Euskal Autonomia Erkidegoaren Diruzaintzan. Fidantza bere osotasunean mantenduko da hura eratzea ekarri zuten inguruabarrek bere horretan dirauten bitartean.

44. artikulua.– Murriztea, birjartzea eta exekutatzea.

1.– Fidantzaren zenbatekoa murrizten bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzak titularrari edo erakunde titularrari eskatuko dio gehienez ere bi hileko epean dagokion zenbatekoa birjar edo osa dezala.

Epe hori igaro eta fidantzaren titularrak edo erakunde titularrak fidantza birjarri edo dagokion zenbatekoa osatu ez badu, fidantzak ukitutako jardueraren ustiapena eten egingo da. Eteteko ebazpena ematen denetik hilabete igarotzen bada birjarpenik egin gabe, Jokoa Arautzeko Agintaritzak interesdunari jakinaraziko dio administrazioak baimena ezeztatuko duela eta enpresaren inskribatzea eta joko-lokalarena baliogabetuko dituela.

2.– Joko-makinen eta makina laguntzaileen enpresa operadoreen kasuan, titular diren ustiapen-baimenen ezeztapena ere ekarriko die, salbu eta ezeztapen-ebazpena eman eta hamabost eguneko epean horiek eskualdatzen badituzte.

3.– Irabazitako saria ordaintzen ez badiote, erabiltzaileak idatziz eskatu ahal izango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari enpresak gordailuan lagatako fidantza exekuta dezala, saria kobratzeko. Fidantza exekutatzea eskatutakoan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak egiaztapen-espediente bat hasi duela jakinaraziko dio enpresa interesdunari, hain zuzen ere hamabost eguneko epean egoki deritzon alegazioak eta agiriak aurkez ditzan. Epe hori amaitutakoan, aurkeztu zaizkion alegazioak eta agiriak aztertu ondoren, Jokoa Arautzeko Agintaritzak hilabeteko epean ebatziko du.

Ebazpenak eskaera baiesten badu, hiru laneguneko epea emango zaio enpresa interesdunari erreklamatutako zorra erreklamaziogileari ordain diezaion, hark adierazitako kontuan diru-sarrera

eginez. Ordaintzen ez badio, fidantza konfiskatu eta ebazpenean onartutako zenbatekoa ordainduko zaio erreklamaziogileari.

45. artikulua.– Azkentzea eta atzera eskuratzea.

1.– Fidantzak haiek eratzea ekarri zuten zioak desagertzen direnean azkenduko dira, betiere erantzukizunik ez dagoen bitartean.

2.– Fidantza atzera eskuratzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena behar da, fidantzak bermatu beharreko erantzukizunik ez dagoela egiaztatu ostean.

Fidantza azkenduta, itzuli egingo da, gehienez ere bi hileko epean, betiere administrazio-tasarik edo espediente zehatzaileetan ezarritako zehapenik ordaintzeke ez dagoela egiaztatu ostean.

3.– Fidantza itzultzea eskatzen den unean espediente zehatzaileren bat izapidetzen ari bada, ez da fidantza itzultzeko baimenik emango harik eta espedientea ebatzi arte.

4.– Fidantza atzera eskuratzea baimentzeko prozeduran, izapide hauek egingo dira:

a) Fidantzak azkentzeko eskaerak Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratuko dira, hartzekodun izan daitezkeen jokalariek edo apustulariek fidantza konfiskatzeko eskatu ahal dezaten.

b) Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratu eta bi hileko epean, fidantza azkentzea eskatu duten enpresekin joko-kreditu bat dutela egiaztatzen duten jokalariek edo apustulariek Jokoa Arautzeko Agintaritzari eskatu ahal izango diote zor dieten zenbatekoa fidantzaren pentzutan ordain diezaietela. Eskaerarekin batera, egiaztagiri hauek aurkeztu beharko dituzte:

1.– Kreditua justifikatzeko titulua edo, hala badagokio, kredituaren oinarri diren egitateen eta egoeren azalpena; kredituaren zenbatekoa ere adierazi beharko da.

2.– Ordainketa egiteko banketxe-kontua.

c) Aurreko letran aurreikusitako eskaera egin ostean, hamabost eguneko epea emango zaio enpresa interesdunari aurkeztutako erreklamazioari erantzuteko egoki deritzan alegazioak eta agiriak aurkez ditzan.

d) Aurkeztutako alegazioak eta agiriak aztertu ostean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak azkentzeko eskaera aurkeztu eta gehienez ere sei hileko epean ebatziko du prozedura.

e) Ebazpenak eskaera baiesten badu, hiru laneguneko epea emango zaio enpresa interesdunari erreklamatutako zorra erreklamaziogileari ordain diezaion, hark adierazitako kontuan diru-sarrera eginez. Ordaintzen ez badio, fidantza konfiskatu eta ebazpenean onartutako zenbatekoa ordainduko zaio erreklamaziogileari, eta, gaindikinik geratzen bada, enpresari itzuliko zaio.

f) Ordaintzeko eskaerak gaitzesten badira, edo ordaintzeko eskaerarik egin ez bada, gordailuan izan dituen organoak fidantzak azkentzeko ebazpena emango du, haiek eratzea ekarri zuten kariak desagertu dira eta.

g) Paragrafo honetan xedatutakoa gorabehera, interesdunek epaitegi edo auzitegi eskudunetara jo ahal izango dute irabazitako sariak ordaindu ez badizkiete. Horrez gain, bidezko zehapen-prozedurak ere izapidetu ahal izango dira.

IX. KAPITULUA

JOKO-LANGILEAK

46. artikulua.– Definizioa.

1.– Joko-langiletzat hartuko da joko-enpresa batean zerbitzuak ematen duen norbanako oro, dela zuzendaritza-eginkizunetan dihardutenak dela bestelako eginkizunetan dihardutenak, zerbitzu osagarriak ematen dituzten norbanakoak barne.

2.– Joko-establezimenduek behar diren langileak izan beharko dituzte, berariazko araudietan zehazten diren joko-modalitateak garatzeko zerbitzuak emateko.

47. artikulua.– Berariazko debekuak.

Hamaseigarren artikuluan ezartzen zaizkien debeku orokorrez gain, joko-langileei honako hauek ere aplikatuko zaizkie:

a) Jokalariei kreditua edo konturako dirua ematea.

b) Erabiltzaileari hobariak edo doako partidak eskaintzea, «AR» motako makinetarako xedatutakoa salbu, indarreko arauei jarraikiz enpresak egiten dituen promozio-jarduerak aparte utzi gabe.

c) Joko-lokalaren diru-sarrera gordinetan edo jokoen mozkinetan partaidetza portzentualak izatea, sozietate titularreko akziodunak balira legozkiekeen dibidenduak salbuetsita.

48. artikulua.– Jakinaraztea.

1.– Jokoaren enpresa operadoreak zerbitzura dituen langileen zerrenda jakinarazi beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Zerrenda horretan, langileen identifikazioa eta kategoria edo zereginak zehaztuko ditu. Enpresaren langile-zerrendan aldaketarik egonez gero, horren berri ere eman beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Halaber, joko-lokalak horren zerrenda eguneratua izan beharko du, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren kontrol- eta ikuskapen-zerbitzuen eskura.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz egiaztatu ahal izango du bete egiten direla azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 22. artikuluaren 2. paragrafoaren a) eta b) ataletan aipatzen diren betekizunak.

49. artikulua.– Ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuekiko lankidetza.

Joko-aretoetako langileak behartuta daude Jokoa Arautzeko Agintaritzaren menpeko ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek eskatzen dieten informazioa ematera, eskaera euren eginkizunekin lotuta badago.

50. artikulua.– Eskupekoak bingo-jokoaren lokaletan eta kasinoetan.

1.– Eskupekoak onartuko balira, horiek ematea nahibadakoa izango da beti, bai maiztasunari dagokionez bai zenbatekoari dagokionez ere.

2.– Baimenaren titularrak edo erakunde titularrak aldi baterako edo betirako erabaki dezake langileentzako eskupekorik ez onartzea. Erabaki hori hartzen badu, horren berri eman beharko du bai joko-aretoetako sarbideetan jarritako iragarkien bidez bai harrera zerbitzuan jarritako iragarkien bidez ere, argi ikusteko moduan.

3.– Kasinoetan modu honetan jardungo da:

a) Bezeroak edozein kontzepturengatik edozein joko-langileri ematen dizkion eskupekoak berehala gordeko dira joko-mahaietan hartara egokitutako kutxatan, edo bestela, harrera-gelan eta kutxa nagusiaren gelan. Joko-ordutegia amaitutakoan, eskupekoen dirua zenbatuko da eta zerrenda berezi batean idatziko da egunero.

b) Eskupekoen printzipala eskupeko guztien baturak osatuko du. Zati bat langileentzat izango da, eta bestea, langile-kostuei aurre egiteko. Eskupekoen printzipala alde biko adostasunez erabakiko da, sozietate titularraren eta langileen ordezkarien artean.

4.– Bingo-jokoaren lokaletan modu honetan jardungo da:

a) Bezeroak edozein kontzepturengatik bingo-jokoaren lokaleko edozein joko-langileri ematen dizkion eskupekoak berehala gordeko dira kutxa bakar batean, joko-mahaian egongo dena, erraz ikusteko leku batean. Aretoko buruak izango du borondatezko eskupekoak zaintzeko ardura.

b) Borondatezko eskupekoen zenbatekoa langileen artean banatuko da, haiek erabakitako irizpideen arabera.

X. KAPITULUA

FABRIKAZIOA, INPORTAZIOA, MERKATURATZEA ETA LAGUNTZA TEKNIKOA

51. artikulua.– Enpresa fabrikatzaileak, inportatzaileak, merkaturatzaileak eta laguntza teknikokoak.

1.– Joko-materialen eta joko-elementuen fabrikazioa, inportazioa eta merkaturatzea, bai eta horiei laguntza teknikoa ematea ere, soilik egin ahal izango dute Euskadiko Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregistro Nagusiko enpresa fabrikatzaileen, inportatzaileen, merkaturatzaileen eta laguntza teknikokoen Atalean inskribatuta dauden pertsonek.

2.– Joko-makinen enpresa merkaturatzaile moduan inskribatzeak soilik ahalbidetuko ditu enpresa horiek makinak gordailuan izateko, makina horien salmenta-zerbitzua emateko, makinaren agiri teknikoak eta fabrikazio-agiriak izateko, eta makina horien oinarrizko mantentze-lanak egiteko.

3.– Inskribatzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari aurkeztu beharko zaio, bai modu presentzialean bai bitarteko telematikoen bidez. Gutxienez, honako agiri hauek erantsi beharko zaizkio:

a) Pertsona fisikoen kasuan, Nortasun Agiri Nazionalaren fotokopia edo agiri baliokidearena.

b) Pertsona juridikoen kasuan, ordezkariaren Nortasun Agiri Nazionalaren edo agiri baliokidearen fotokopia; ahalordearen kopia kautotua edo notario-testigantza; sozietatearen eratze-eskrituraren eta sozietatearen estatutuen kopia kautotua edo notario-testigantza; eta Merkataritza Erregistroko inskribatze-ziurtagiria.

c) Jarduteko giza baliabideen eta baliabide teknikoen azalpen-memoria.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz egingo ditu alegatutako egintzak edo datuak egiaztatzeko bidezkotzat jotzen dituen jarduerak; zeregin horretan, espedientea ebazteko beharrezkoa den dokumentazio osagarria aurkeztea edo instrukzio-egintzak burutzea eska dezake.

5.– Beharrezko egiaztapenak burutu ondoren, Jokoa Arautzeko Agintaritzak dagokion ebazpena emango du.

6.– Prozedura ebazteko eta jakinarazteko gehieneko epea hiru hilekoa da. Epe horretan ebazten eta jakinarazten ez bada, eskaera baietsitzat joko da.

52. artikulua.– Merkatu-batasuna.

Beste autonomia-erkidego batzuek aitortutako enpresa fabrikatzaileek, inportatzaileek, merkaturatzaileek eta laguntza teknikokoek Euskadin ere jardun ahal izango dute baldin eta, aurretiaz, Euskadiko Autonomia Erkidegoko lurraldetik kanpo lortutako gaitze-tituluaren berri ematen badute. Halakoetan, ofizioz inskribatuko dira Jokoaren Erregistro Nagusian.

53. artikulua.– Adierazpena.

1.– Joko-makina edo joko-elementua fabrikatzen edo inportatzen duen enpresak edo horren ordezkariak, hala badagokio, deklarazioa egingo du, eta deklarazio horrek, gutxienez, datu hauek jasoko ditu:

a) Enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen identifikazioa, inskribatze-zenbakia barne.

b) Modeloa, modeloaren inskribatze-zenbakia dagokion sekzioan, serie-zenbakia eta erregistro- edo fabrikazio-zenbakia.

c) Makinaren joko-ezaugarriak eta joko-elementuaren funtzionalitateak. Zehaztu egin beharko du ausazko sistematika darabilen.

d) «B» eta «C» motako makinen kasuan, egin litezkeen apustuak, sari handiena eta sarien itzulketa-portzentajea.

e) Makina laguntzaileen kasuan, eta hala dagokionean, egin litezkeen apustuen zehaztapena eta irabaz litezkeen sariak, jokoaren ezaugarrien arabera.

f) Joko-makinaren edo joko-elementuaren fabrikazio-data eta salmenta-data.

2.– Deklarazio horretan jasotako datuen egiazkotasunaz datuak ematen dituen enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak erantzungo du.

3.– Deklarazioak Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetako edozeinetan idatzita egon beharko du, eta, hala behar duenean, zinpeko itzultzaile batek itzuliko du.

4.– Makina ustiatzeko baimena lortzeko, nahitaezko betekizuna izango da deklarazio hori aurkeztea.

54. artikulua.– Fabrikako markak.

1.– Makina merkaturatu aurretik, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak argi irakurtzeko modu ezabaezinean idatzi beharko ditu, makinan edo joko-elementuan, honako datu hauek:

a) Enpresa fabrikatzailearen edo inportatzailearen izena; eta Enpresa Fabrikatzaileen, Inportatzaileen eta Merkaturatzaileen Sekzioan dagokion erregistro-zenbakia.

b) Modeloak Modeloen Atalean duen erregistro-zenbakia.

c) Makinaren fabrikazio-seriea eta -zenbakia.

Joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduz, beste fabrikako marka osagarri batzuk ezarri ahal izango dira, makinak bitarteko teknologikoen bidez errazago identifikatzeko.

2.– Era berean, jokoaren programa gordetzen duten memorietan, honako hau grabatu beharko da:

a) Enpresa fabrikatzailearen logotipoa eta zenbakia.

b) Modeloaren erregistro-zenbakia, eta, hala badagokio, jokoaren bertsioa.

c) Memoria fabrikatu duen enpresaren marka, gutxienez hiru letrarekin.

d) Jokoaren programa gordetzen duen euskarri-mota.

e) Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Jarraian adierazten diren algoritmoetako bi jaso beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1. Algoritmo horiek eguneratzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren Ebazpenaren bidez ordezkatuko ahal izango dira.

55. artikulua.– Laguntza teknikoko enpresak.

1.– Laguntza teknikoko enpresa moduan baimendutako pertsonak edo enpresak makinetan eragiketak egiten baditu, horiek egiaztatu eta modu egokian jaso beharko ditu dagokion erregistro-liburuan.

2.– Baimendutako pertsonak edo enpresak joko-sistemetan eragiketak egiten baditu, horiek egiaztatu eta modu egokian jaso beharko ditu dagokion erregistro liburuan.

XI. KAPITULUA

JOKO-MATERIALA HOMOLOGATZEA

LEHENENGO ATALA

ARAU OROKORRAK

56. artikulua.– Joko-elementuen homologazioa.

Erregelamendu honetan araututako jarduerak garatzeko beharrezko material, sistema, makina, terminal, software-material, eta tresna guztiek homologatuta eta Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta egon beharko dute. Betekizun bera bete beharko da horiek guztiak fabrikatzeko, ustiatzeko, merkaturatzeko eta lokaletan jartzeko.

Homologatu eta inskribatu aurretik, saiakuntzak egingo dira aurretiaz gaitutako saiakuntza-laborategian.

57. artikulua.– Homologatze-debekuak.

1.– Ezingo dira homologatu gizakien oinarrizko eskubideak urratzen dituzten edo legez debekatuta dauden joko-makinak, makina laguntzaileak, joko-sistemak edo beste edozein joko-elementu. Bereziki, ez dira homologatuko ezta inskribatuko ere, eduki xenofoboak, pornografikoak edo sexistak dituzten modeloak.

2.– Ezingo dira homologatu ezta Jokoaren Erregistro Nagusian «AR» motako makinen modelo gisa inskribatu ere, haurren edo gazteen heziketarako kaltegarriak diren jarduerak, irudiak edo soinuak darabiltzaten makinak.

58. artikulua.– Saiakuntza-laborategiak eta ikuskapen-erakundeak.

1.– Erregelamendu honen ondorioetara, saiakuntza-laborategiak izango dira Erregelamendu honetan araututako makinek makina bakoitzerako ezarritako betekizun teknikoak betetzen dituztela egiaztatzen duten laborategiak, bai eta egiaztatzen dutenak Jokoen Katalogoan jasotako jokoak garatzen dituzten gainerako elementuek, sistemek eta joko- eta apustu-materialek haiei dagozkien betekizunak betetzen dituztela ere.

2.– Erregelamendu honen ondorioetara, ikuskapen-erakundea izango da aurreko paragrafoan adierazitako makinek, elementuek, sistemek eta materialek behar bezala funtzionatzen dutela egiaztatzeko ikuskapen teknikoak egiten dituzten erakundeak.

3.– Gaitzeko eskabidearekin batera, saiakuntza-laborategiek eta ikuskapen-erakundeek honako alderdi hauek egiaztatu beharko dituzte:

a) Nortasun juridikoa duten pertsona publikoak edo pribatuak direla.

b) Egiaztatze Erakunde Nazionalaren (ENAC) egiaztagiria dutela, Euskadiko Autonomia Erkidegoan indarrean dauden agiri-arauei buruzkoa; edo ENAC ez besteko nazioarteko edo nazio-mailako erakunde egiaztatzaileek igorritako egiaztagiria dutela, betiere bermatzen baldin badute egiaztatzen dituzten segurtasun-, egokitzapen- eta egokitasun-irizpideak bat datozela Erregelamendu honetan aurreikusitakoekin.

c) Egiaztatzeko, kontrolatzeko eta ikuskatzeko bitarteko tekniko egokiak dituztela, eta haien jarduera aurrera eramateko gaitasun nahikoa duten giza baliabide espezializatuak dituztela. Giza baliabideak eta baliabide teknikoak zehazten dituen azalpen-memoria aurkeztu beharko dute.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak, egoki deritzon informazioak jaso eta egiaztapenak egin ostean, aurkeztutako eskabidearen gainean ebatziko du. Eskatzaileak eskatutakoaren arabera, saiakuntza-laborategi moduan gaitzen duen titulua edo ikuskapen-erakunde moduan gaitzen duen titulua emango dio, eta eskabidea aurkeztu eta 3 hileko epean inskribatu egingo du.

59. artikulua.– Aurretiazko saiakuntzak.

1.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak homologatu aurretik, «B» eta «C» motako makinen modeloek, makina laguntzaileek eta joko-sistemek saiakuntza-laborategi gaituetatik pasa behar dute, funtzionamenduari buruzko saiakuntzak egiteko eta joko-ezaugarriak egiaztatzeko.

2.– Saiakuntza-laborategiek egiaztagiri bat igorriko dute. Egiaztagiri horretan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak zehaztutako formatuan adierazi beharko da modeloaren ezaugarriak eta makinaren edo joko-sistemaren funtzionamendua bat datozela Erregelamendu honetan jasotako homologatze-betekizunekin, joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan ezarritakoekin, eta aurkeztutako agirietan jasotako zehaztasunekin.

3.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eraginak aitor diezazkien beste autonomia-erkidegoetan edo Europako Esparru Ekonomikoko herrialdeetan gaitutako laborategiek igorritako egiaztagiriei, egiaztagiri horiek Euskal Autonomia Erkidegoko arauekin bat etorriz egin direla egiaztatu beharko da.

60. artikulua.– Homologatzeko prozedura.

1.– Joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduz zehaztuko dira bai joko-elementu bakoitza homologatzeko betekizun teknikoak bai homologazio-prozedura bera, artikulu honetan xedatutakoari jarraikiz.

2.– Homologatzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari aurkeztu beharko zaio, eta joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan xedatutako zehaztasunak jaso beharko ditu.

3.– Enpresa fabrikatzaileak, inportatzaileak edo merkaturatzaileak dagokion gailuaz hornitu beharko ditu makinak eta joko-sistemak bitarteko telematikoen bidez ikuskatuak izan daitezen, joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan xedatutako moduan.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak bideratuko du prozedura eta ofizioz egingo ditu alegatutako egintzak edo datuak egiaztatzeko bidezkotzat jotzen dituen jarduerak; zeregin horretan, espedientea ebazteko beharrezkoa den dokumentazio osagarria aurkeztea edo instrukzio-egintzak burutzea eska dezake.

Hartara, espedientea ebazteko agiri osagarriak eskatu edo beharrezko instrukzio-egintzak burutu ahal izango ditu. Egoki deritzonean, aurretiazko saiakuntza osagarriak eskatu ahal izango ditu, eta eskatzaileari eskatu ahal izango dio makinaren, joko-sistemaren edo joko-elementuaren prototipo bat laga diezaiola ikuskapen-jarduerak egiteko behar adina denboran, baita saiakuntzekin zerikusia duen dokumentazio gehigarria ere.

Halaber, «AR» motako makinekin saiakuntzak egin ahal izango ditu, eskatzailearen pentzutan, haien ezaugarriei edo funtzionamenduari buruzko zalantzak baldin baditu.

5.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak gehienez ere hiru hileko epea izango du ebazpena eman eta jakinarazteko. Epe hori igarotakoan, interesdunak jakinarazpenik jaso ez badu, bere eskaera baietsitzat jo dezake.

6.– Homologatzen diren joko-elementuak Euskadiko Jokoaren Erregistro Nagusiko modeloen sekzioan inskribatuko dira.

61. artikulua.– Homologazioaren ondorioak.

1.– Homologazioak eskubidea ematen die titularrei joko-makinak eta -sistemak fabrikatu, inportatu edo merkaturatzeko, manu honen bosgarren paragrafoan xedatutakoa eragotzi gabe.

2.– Joko-makina edo -sistema baten modeloa fabrikatu, inportatu eta merkaturatzeko gaitzen duen titulua lagatzeko, aldez aurretik lagatzaileak horren berri eman behar dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, lagatako modeloa merkaturatu baino lehen. Jakinarazpen horretan, lagatzen den modeloaren makinen zenbakiak eta serieak zehaztuko dira, eta lagapen-kontratua edo lagapen-titulua erantsiko zaio.

3.– Ez dira inskribatuko aurretiaz inskribatuta dauden modeloen izen berbera duten makinen modeloak edo joko-sistemak. Inportatzaile batek baino gehiagok modelo berbera inskribatzea eskatzen badu, modeloen sekzioan inskribatuko da, modeloaren izenari hurrenez hurreneko zifra bat erantsita. Segidako inportatzaileen kasuan, homologazio-izapideak erraztuko zaizkie.

4.– Modeloen Sekzioan inskribatzeak 67. artikuluaren 2. paragrafoan eta 68. artikuluaren 2. paragrafoan zehaztutako agirien edukiari buruz baino ez du fede emango.

5.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ondorioak aitortzen dizkie Espainiako estatuan joko-arloan eskudun diren bestelako administrazioek baliozkotutako homologazioei, alde batera utzi gabe

euskal araudiaren arabera beharrezkoak diren baldintzak betetzen direla ziurtatzeko egiaztapenak, eskuduna den alderdietan.

Ondorio horretarako, fabrikatzaileek edo merkaturatzaileek, euren borondatez, Espainiako estatuan arlo horretan eskudun diren bestelako administrazioek homologaturiko modeloen edo joko-elementuen berri eman ahal izango diote Jokoa Arautzeko Agintaritzari; horrez gain, saiakuntza-laborategiaren edo erakunde independentearen ziurtagiria aurkeztuko dute, zeinak euskal araudia betetzen dela egiaztatuko baitu. Kasu horietan, ofizioz inskribatu ahal izango da Euskadiko Jokoaren Erregistro Nagusiaren modeloen sekzioan.

62. artikulua.– Homologatutako modeloaren aldaketa.

1.– Joko-makinak.

a) Homologatutako eta inskribatutako modelo bat aldatzeko, aurretiaz baimena eskatu behar da, eta, ondoren, inskribatu, aurreikusitako prozedura orokorrari jarraikiz.

b) Aurretiazko saiakuntzak egiteko betebeharretik salbuetsita geratzen dira joko-makinen modelo homologatuen joko-programetan funtsezkoak ez diren aldaketak.

c) Joko-makinaren joko-programan eginiko aldaketak ez dira funtsezkotzat hartuko baldin eta zuzenean edo zeharka joko-programaren parametroei eragiten ez badiete, alegia partidaren prezioari, itzulketaren portzentajeari, jokoaren azkartasunari, irabazien planari, edo jokoaren nondik norakoei datxezkion bestelako baldintzei eragiten ez badiete.

Funtsezkoak ez diren aldaketak aurretiaz jakinaraziko zaizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Komunikazioarekin batera honako agiri hauek aurkeztu beharko dira: jokoaren memoriaren kopia, aldaketaren azalpen-memoria teknikoa, joko-memoriaren euskarria, eta aurreko paragrafoan adierazitako funtsezko elementuetan aldaketarik egin ez dela egiaztatzen duen konpromiso idatzia.

d) Birritan baino gehiagotan eskatzen denean joko-programa beraren aldaketa ez funtsezkoa egitea, programa horren homologatze-saiakuntza eskatuko da, eta artikulu honetako 1. paragrafoan ezarritako moduan jokatuko da.

Salbuespenez, aldaketa egitea beharrezkoa balitz erabiltzaileei edo enpresei kalte eragiten dien izaera teknikoko akats bat zuzentzeko, erregistroan dagokion komunikazioa aurkeztu eta berehala ekingo zaio akatsa zuzentzeari, bereziki ustiapenean dauden joko makinetan. Akatsa zuzendutakoan, eginiko zuzenketari buruzko azalpenak jasotzen dituen dokumentazioa aurkeztuko dio fabrikatzaileak Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

2.– Joko-sistemak:

Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz, homologatutako joko-sistemak aldatzeko betekizunak ezarriko dira, eta prozesu hori berariazko saiakuntzen eta egiaztapenen protokolo eta prozedura baten bidez arautuko da.

63. artikulua.– Modeloen inskripzioak ezeztatzea.

1.– Joko-makinen modeloen eta joko-sistemen inskripzioak titularraren eskariz ezeztatu ahal izango dira, Jokoa Arautzeko Agintaritzak modelo hori ustiapenean ez dagoela egiaztatu ondoren.

2.– Interesdunari entzunaldia eman ostean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak modeloaren inskripzioa ezeztatuko du hura inskribatzea ekarri zuten baldintza guztiak edo baldintzetako bat betetzeari uzten zaionean, ezar litezkeen zehapenak eragotzi gabe.

3.– Inskripzioa ezeztatzeak ukitutako modeloaren edo joko-sistemaren makinak fabrikatzeko, inportatzeko, merkaturatzeko eta jartzeko inhabilitazioa ekarriko du, baita makina horiek ustiatzeko baimenak automatikoki ezeztatzea ere. Ezeztatzeko ebazpenean zehaztuko da ukitutako makinak edo joko-sistemak ustiatzeari uzteko epea, ezingo dena inoiz 20 egunetik gorakoa izan.

64. artikulua.– Modeloen proba komertziala.

1.– Makinak eta joko-sistemak homologatu aurretik, proba komertzialean jartzeko baimena eman ahal izango zaie Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei.

Jendaurreko lokal baimenduetan proba komertziala egiteko baimenak ez du berarekin ekarriko makina edo joko-sistema horiek jartzeko eskubiderik.

2.– Joko-makinen proba komertzialak honako baldintza hauetan egin beharko dira:

a) Proba komertziala lau hileko aldian baimendu ahal izango da, eta aldi hori ezin izango da luzatu. Modelo bakoitzetik hamar makina instalatu ahal izango dira gehienez.

b) Probaldian, modeloaren establezimendu-aldaketa bat bakarrik baimenduko da.

c) Proba komertzialean dagoen makina bakoitzak ustiapen-baimena altan duen beste makina bat ordezkatuko du.

d) Joko-sistema jartzeko eskaeran, fabrikatzaileak ziurtatu beharko du baimendu beharreko modeloak arauzko betekizun guztiak betetzen dituela.

e) Makina horietan argi eta garbi adieraziko da modelo ez homologatuak direla.

f) Jokoa Arautzeko Agintaritzak makina horiekin saiakuntzak egin ahal izango ditu jarraian adierazten diren arauzko betekizunak behar bezala betetzen dituztela egiaztatzeko: gehieneko apustua, jokoaren azkartasuna, eta, oro har, indarreko legeria.

g) Prototipoa proba komertzialean dagoen epean, fabrikatzailea edo inportatzailea egiten doazen zuzenketak jakinarazten joango zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

h) Hainbat joko homologatu dituzten makinetan, joko berriak probatu ahal izango dira, bai aurretik dauden jokoetako batzuei beste batzuk gehituz edo aurretik dauden jokoetako batzuk beste batzuengatik ordezkatuz, bai aurretik dauden jokoen bertsio berriak ezarriz.

3.– Joko-sistemen proba komertzialak baldintza hauetan egin beharko dira:

a) Proba komertziala lau hileko aldian baimendu ahal izango da, eta aldi hori ezin izango da luzatu.

b) Joko-sistema jartzeko eskaeran, fabrikatzaileak egiaztatu beharko du baimendu beharreko modeloak arauzko betekizun guztiak betetzen dituela.

c) Argi eta garbi adieraziko da joko-sistemen modelo ez homologatuak direla.

d) Jokoa Arautzeko Agintaritzak makina horiekin saiakuntzak egin ahal izango ditu jarraian adierazten diren arauzko betekizunak behar bezala betetzen dituztela egiaztatzeko: gehieneko apustua, jokoaren azkartasuna, eta, oro har, indarreko legeria.

e) Prototipoa proba komertzialean dagoen epean, fabrikatzailea edo inportatzailea egiten doazen zuzenketak jakinarazten joango zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

f) Hainbat joko homologatu duten sistemetan, joko berriak probatu ahal izango dira, bai aurretik dauden jokoetako batzuei beste batzuk gehituz edo aurretik dauden jokoetako batzuk beste batzuengatik ordezkatuz, bai aurretik dauden jokoen bertsio berriak ezarriz.

4.– Prozedura interesdunak Jokoa Arautzeko Agintaritzari zuzendutako eskaeraren bidez hasiko da. Eskaera horri erantsiko dizkio eskaera arrazoitzen duen memoria bat eta memoria tekniko bat; hala badagokio, proba zer lokaletan instalatuko den ere adieraziko du. Jokoa Arautzeko Agintaritzak, dagozkion egiaztapenak egin ondoren, ebazpen zioduna emango du, betiere erabiltzaileen eskubideak kontuan hartuz.

Joko-sistemetan, memoria teknikoak, gutxienez, jokoaren funtzionamenduari, segurtasun-elementuei eta sistema teknikoak Jokoa Arautzeko Agintaritzarekin eta zerga-arloan eskudun den agintaritzarekin konektatzeko sistemei buruzko informazioa jaso beharko du.

5.– Prozedura ebazteko eta jakinarazteko gehieneko epea hilabetekoa da.

65. artikulua.– Prototipoen proba.

1.– Salbuespenez, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahal izango die Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatuta dauden fabrikatzaileei edo inportatzaileei, gehienez ere lau hilez makinen eta joko-sistemen prototipoak proba komertzialean jar ditzaten, horiek homologatzeko betebeharrik gabe.

2.– Prototipoa proba komertzialean dagoen epean, fabrikatzailea edo inportatzailea egiten doazen zuzenketak jakinarazten joango zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

3.– Prototipo horien proba komertzialak honako baldintza hauetan egingo dira:

a) Proba komertzialean dagoen makina bakoitzak ustiapen-baimena altan duen beste makina bat ordezkatuko du.

b) Probaldian, modeloaren establezimendu-aldaketa bat bakarrik baimenduko da.

c) Beti adieraziko da argi eta garbi modelo ez homologatuen prototipo bat probatzen ari dela.

4.– Prozedura interesdunak Jokoa Arautzeko Agintaritzari zuzendutako eskaeraren bidez hasiko da. Eskaera horri erantsiko dizkio eskaera arrazoitzen duen memoria bat eta prototipoaren memoria tekniko bat; hala badagokio, zer lokaletan instalatuko den ere adieraziko du. Jokoa Arautzeko Agintaritzak, dagozkion egiaztapenak egin ondoren, ebazpen zioduna emango du, betiere erabiltzaileen eskubideak kontuan hartuz.

5.– Prozedura ebazteko eta jakinarazteko gehieneko epea hiru hilekoa da.

6.– Baimendutako epea igaro ostean, makina edo joko-sistema kendu egin beharko da, eta jartzeko eta ustiatzeko, homologatu eta Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatu beharko da Erregelamendu honetako 56. artikuluan eta hurrengoetan aurreikusitako prozedurari jarraikiz.

66. artikulua.– Modeloak erakustea.

Homologatu gabeko joko makinak, makina laguntzaileak eta joko sistemak joko-sektoreko azoka eta erakustaldietan erakusteko, baldintza hauek bete beharko dira:

a) Joko-makina eta joko-sistema horietan argi eta garbi adieraziko da homologatuta dauden ala ez.

b) Erakutsitako joko-makina edo joko-sistema ezin izango da txanponen, billeteen, txartelen edo legezko beste ordainketa-moduen bidez aktibatu.

c) Homologatu gabeko joko-makinak edo joko-sistemak erakusteak ez du inolako eskubiderik ekarriko gerora homologatu eta Jokoaren Erregistroan inskribatzeari begira.

BIGARREN ATALA

MAKINAK HOMOLOGATZEA

67. artikulua.– Makinak homologatzea.

1.– Joko-makinek eta makina laguntzaileek CE zigilu-marka izan beharko dute, bai eta indarreko arauak betetzen dituztela ziurtatzeko deklarazioak ere (2014/30/EE Zuzentaraua, bateragarritasun elektromagnetikoari buruzkoa; Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2014/35/EB Zuzentaraua, 2014ko otsailaren 26koa, tentsio-muga zehatz batzuekin erabiltzeko material elektrikoa merkaturatzearen arloan Europar Batasuneko estatuen legeriak harmonizatzeari buruzkoa; Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2011/65/EB Zuzentaraua, 2011ko ekainaren 8koa, gailu elektriko eta elektronikoetan substantzia arriskutsu zehatz batzuk erabiltzeko mugei buruzkoa; eta Europako Parlamentuaren eta Kontseiluaren 2014/53/EB Zuzentaraua, 2014ko apirilaren 16koa, ekipo erradioelektrikoak merkaturatzearen arloan Europar Batasuneko estatuen legeriak harmonizatzeari buruzkoa, zeinaren bidez 1999/5/EE Zuzentaraua indargabetzen baita).

2.– Homologatzeko eta Modeloen Sekzioan inskribatzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari egin beharko zaio. Eskaerak, gutxienez, honako eduki hau izan beharko du:

a) Modeloaren izen komertziala eta makinen bertsioa edo bertsioak.

b) Fabrikatzailearen edo inportatzailearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusiko Sekzioko erregistro-zenbakia.

c) Makinaren eta haren altzarien, kabineteen edo kokalekuen behar adina argazki, baita makinaren neurriak ere.

d) Makinetako jokoaren edo jokoen ezaugarrien azalpena, eta, hala badagokio, horiek erabiltzeko moduarena.

e) Makinaren eta bere sistema elektrikoaren planoak.

f) Behe-tentsioaren arloan indarrean dagoen erregelamendu elektroteknikoa eta osagarrizko jarraibide teknikoak betetzen dela adierazten duen deklarazioa; behe-tentsioko erregelamendu elektroteknikoa (842/2002 Errege Dekretua, abuztuaren 2koa, behe-tentsiorako erregelamendu elektroteknikoa onesten duena).

g) Makinaren eskuorri teknikoa, makinak nola funtzionatzen duen eta nola jokatzen den azaltzen duena.

h) Makinak beste elementu batzuekin, makinekin, pilatutako sariak ikusteko pantailekin, kontrol-gailu nagusiekin, edo bestelako gailuekin zein mekanismoekin izan litzakeen konexioei buruzko xehetasunak; baita horien funtzionamendu- eta erabilera-protokoloak ere.

i) Hala dagokionean, joko-programen zerrenda, joko-programak duen gailua eta hura identifikatzeko eta egiaztatzeko elementuak zehaztuta. Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan horiek egiaztatzeko bitartekoak jarriko ditu. Edonola ere, enpresa fabrikatzaileak joko-programak eta horiek identifika-

tzeko eta egiaztatzeko elementuak modu independentean ikuskatzeko aukera emango dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

j) Homologatu nahi den modeloak indarreko arauak betetzen dituela jasotzen duen adierazpena.

k) Gaitutako saiakuntza-laborategian eginiko saiakuntzari buruzko txostena, zeinaren xedea baita ziurtatzea modeloaren ezaugarriak eta funtzionamendua bat datozela Erregelamendu honetan eta garatzen duten arauetan ezarritakoarekin, baita aurkeztutako agirietan eginiko zehaztapenekin ere.

3.– «B» eta «C» makinen eta makina laguntzaileen kasuan, gainera, honako datu hauek jasotzen dituen azalpen-memoria erantsiko da:

a) Partida soilaren prezioa, eta hala dagokionean, aldibereko partidena, baita makinan egin litezkeen apustuena ere.

b) Makinak eman dezakeen sari handiena, baita irabazien planaren eta sarien ezaugarrien zehaztapena ere, makinak eman litzakeen «poto» edo «jackpot» sariena barne. Sariok eskuratzeko prozedura ere zehaztu beharko da.

c) Sarien itzulketa-portzentajea, portzentaje hori kalkulatzeko bete beharreko zikloa edo jokatu beharreko partida-kopurua zehaztuta.

d) Sari-portzentajea aldatzea ahalbidetzen duen gailurik edo mekanismorik duen ala ez, alda daitekeen portzentajea zehaztuta.

e) Makinak duen beste edozein gailu edo mekanismo, haien funtzionamenduari buruzko azalpenarekin.

f) Joko-programaren softwarearen identifikazioa. Jarraian adierazten diren algoritmoetako bi jaso beharko dira, gutxienez: CRC32, MD5 eta/edo SHA1. Algoritmo horiek eguneratzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren Ebazpenaren bidez ordezkatuko ahal izango dira.

g) Jokoaren edo jokoen ezaugarrien azalpen-memoria, makinetan nola erabili eta nola jokatzeari buruzkoa.

h) Joko-programa biltzen duten memoria, mikrokontrolagailu, disko gogor, DVD, edo bestelako gailu guztietako bakoitzean itsatsita egon beharko duen estalkia identifikatzeko modeloa.

i) Jokoaren sekuentziaren estatistiken laburpena, gutxienez joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan ezarritako segidako partida-zikloa jasoko duena. Simulazio horren originala gordailuan lagako da, formatu digitalean, Jokoa Arautzeko Agintaritzan.

j) Jokoa gordeta dagoen euskarriaren ale bat. Euskarri hori bakarrik ordezkatu ahal izango da aurretiaz beste homologazio bat ematen bada. Eskatzaileak doan laga beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari dagokion memoria-irakurgailua.

k) Modeloak dakarren kontagailu homologatuaren ezaugarrien zehaztapena.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskaera Erregistroan sartu eta gehienez ere hiru hileko epean ebatzi eta jakinaraziko du ebazpena. Epe hori igarotakoan ebazpenik ematen eta jakinarazten ez bada, eskaera baietsitzat joko da.

5.– Jokoari eragiten dion makinari erantsitako edozein gailuk Jokoa Arautzeko Agintaritzak identifikatzeko eta eskura izateko modukoa izan beharko du. Beharrezkoa jotzen duenean, administrazioak makinaren iturri-kodea eskatu ahal izango du.

6.– Jokoaren programa ordezkatuz edo haren plaka elektroniko bat edo euskarri informatiko bat aldatuta alda daitezkeen jokoak dituzten makinen kasuan, modelo moduan inskribatu ahal izango da joko-mekanismo batez eta joko-gailuez osatutako euskarri solidarioa; baina, modelo horietan, Modeloen Sekzioan behar bezala inskribatutako programa aldagarriak dituzten jokoak baino ezingo dira ustiatu.

Era berean, makina homologatu baten jokoa aldatu eta softwarea bakarrik aldatzen bada, softwarea bakarrik homologatuko da, betiere aldaketa horrek hardwareari edo haren funtzionamenduari eragiten ez badio.

Euskarri horiek edo software hori bateragarriak baldin badira aurretik homologatutako makinekin jada homologatutako modeloaren funtsezko aldaketatzat hartu ahal izango da, aldaketa hori. Horrenbestez, kasu horretan, fabrikatzaileak artikulu honetako 3. puntuan jasotako dokumentaziotik berari dagokiona soilik aurkeztu beharko du (azalpen- eta xehetasun-memoria, jokoen sinadura elektronikoak jasotzen dituena; eta betekizunak betetzen direla egiaztatzen duen gaitutako laborategiaren saiakuntza).

7.– «AR» motako makinen modeloek, aurkeztutako agiriekin batera, beste hauek aurkeztu beharko dituzte: dagokion euskarri digitala eta hura irakurtzeko sistema, CD-ROM, DVD edo antzeko formatuan; eta paperezko euskarrian, jokoen programa guztia eta beren funtzionalitateak, Jokoa Arautzeko Agintaritzak egiazta dezan inskribatu nahi den modeloa ez dela Erregelamendu honetako 57. artikuluaren 1. zenbakian jasotako debekuetan sartzen, eta aldi berean, Erregelamendu honetan makina-mota horiei eskatzen zaizkien betekizun eta baldintza tekniko guztiak betetzen dituela.

HIRUGARREN ATALA

JOKO-SISTEMAK HOMOLOGATZEA

68. artikulua.– Joko-sistemak homologatzea.

1.– Jokoa Arautzeko Agintaritzari dagokio joko-sistemak homologatzea eta jarduteko beharrezko betekizun zehatzak ezartzea.

2.– Homologatzeko eta Jokoaren Erregistro Nagusiko Sekzioan inskribatzeko eskaerak, gutxienez, eduki hau izan beharko du:

a) Modeloaren izen komertziala eta joko-sistemaren eta hura osatzen duten jokoen bertsioa edo bertsioak.

b) Fabrikatzailearen edo inportatzailearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusiko Sekzioko erregistro-zenbakia.

c) Joko-sistemaren funtzionalitateen azalpena eta hura osatzen duten elementu teknikoen zehaztapena, baita dituen jokoena ere; eta, hala badagokio, horiek erabiltzeko moduarena ere.

d) Joko-sistemak jokoa praktikatzeko lokal baimenduetan jartzeko terminalak baditu, terminal horien ezaugarrien azalpena.

e) Oso ohikoak ez diren prozedura teknikoak erabiltzen badira, enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak homologatze-prozesuan egiaztapenak egin ahal izateko bitartekoak jarriko ditu.

f) Homologatu nahi den modeloak indarreko arauak betetzen dituela jasotzen duen adierazpena.

g) Gaitutako saiakuntza-laborategi batek aurretiazko saiakuntzei buruz Erregelamendu honetan xedatutakoarekin bat etorriz eginiko egiaztagiria.

3.– Homologatu beharreko joko-sistemek honako sistema hauek izan beharko dituzte:

a) Jokalari-kontuak irekitzea eskatzen duten joko-sistemetan, jokalarien kontuak banatzeko sistema.

b) Erabiltzailearen sarrera-kontrola eta erregistroa eramateko sistemak, hala eskatzen duten joko-sistemetan.

c) Partidak eta joko-eragiketak artxibatzeko eta egiaztatzeko sistemak.

d) Datuen segurtasun-, prebentzio- eta eragiketa-sistemak.

4.– Saiakuntza-laborategiak igorritako egiaztagiria eskatutako baimenari dagozkion betekizun teknikoak betetzeari buruzkoa izango da, eta, gutxienez, honako baldintza hauek betetzen diren aztertuko du:

a) Joko-jarduerarekin jarraitu ahal izateko erreplika bat dagoen sistema-nagusiak txarto funtzionatzen duenerako.

b) Erregistraturiko joko-eragiketen trazabilitatea ezagutzeko mekanismoak dauden. Mekanismo horiek bermatu beharko dute aurretiaz eginiko joko-eragiketak ezagutzea, sekuentzia-kate guztietan eginiko eragiketa guztien kokapena eta ibilbidea ezagutzea, eta sisteman gordetako edozein eragiketa osorik berregiteko gaitasuna izatea.

c) Makinaren ahuldadeak antzemateko eta berehala konpontzeko modua ote dagoen.

d) Hornidura elektrikoan edozein matxura gertatzen bada, ekipoek eta plataformek funtzionatzen jarraituko dutela bermatuko duen etenik gabeko elikadura-sistemarik dagoen.

e) Egiten diren joko-jarduerei dagozkien datu guztiak Jokoen Unitate Nagusian biltzen diren, erabilitako kanala edo modalitatea edozein dela ere.

f) Euskal Autonomia Erkidegoan, joko-sistemak ustiatzeko zerbitzariek konexioa izan beharko dute Jokoen Unitate Nagusiarekin.

g) Jokoa Arautzeko Agintaritzak jokoaren ikuskapena, kontrola eta jarraipena egitea ahalbidetzen den.

h) Herri-administrazioekin online konexiorik dagoen, administrazioek erabiltzaileek jokoan aritzeko dituzten sarbide-baldintzak betetzen direla egiazta ditzaten.

i) Joko-sisteman konexio informatiko segururik jasotzen ote den, administrazioak zehaztuko dituen sistemekin bateragarria izango dena, eginiko joko-eragiketen erregistroen gaineko kontrola eta jarraipena egiteko. Hori guztia, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarritako edukiarekin eta formatuarekin bat etorriz.

j) Transakzio ekonomikoak egiteko sistemarik dagoen, apustuak ordaintzea, sariak kobratzea eta apustu egindako edo jokatutako zenbatekoen itzulketa jokalariaren kontuan egingo dela bermatuko duena.

k) Joko-arloko sailburu eskudunaren Aginduan zehazten diren gainerako baldintza teknikoak betetzen diren.

5.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak gehienez ere hiru hileko epean ebatzi eta jakinaraziko du ebazpena. Epe hori igarotakoan ebazpenik eman eta jakinarazi ez bada, eskaera baietsitzat joko da.

69. artikulua.– Jokoen unitate nagusia.

1.– Jokoen Unitate Nagusi deritzo jokoetan parte hartzen dutenek egiten dituzten eragiketak prozesatzeko eta kudeatzeko, eta jokoen funtzionamendu egokia bermatzeko beharrezkoak diren elementu teknikoen multzoari.

2.– Joko-sistemek Jokoen Unitate Nagusi bat izango dute. Unitate horiek hauxe ahalbidetuko dute:

a) Unitate horrekin konektaturiko ekipoetatik eta erabiltzaile-zenbakietatik egin diren joko-jarduera edo joko-eragiketa guztiak erregistratzea; apustu- eta zozketa-eragiketak eta horien emaitzak erregistratzea; sari-banaketa erregistratzea; jokalarien kontuen gainean egin diren eragiketak erregistratzea; datu erantsiak eta kontrol-datuak erregistratzea; baita joko-plataformaren funtzionamenduari buruzko gorabeherak erregistratzea ere, jokoaren izaerak horretarako aukera ematen badu.

b) Joko-jardueren funtzionamendu egokia bermatzea.

c) Une oro egiaztatzea, beharrezkoa balitz, eginiko eragiketak; eragiketa horietan parte hartu dutenak, eta, jokoaren ezaugarriek hala ahalbidetzen badute, haien emaitzak; baita haren bitartez eginiko jarduera eta eragiketa guztiak ahalik eta modu fidagarrienean berregin ere.

3.– Gaitutako enpresa-operadoreek edozein ezustekoren aurrean datuak berreskuratzea bermatzeko adina segurtasun-kopia egotea eta neurri teknikoak eta kontingentzia-planak aplikatzea ziurtatu beharko dute, bai eta Jokoen Unitate Nagusiaren erreplika bat izan ere. Unitate horrek joko-jarduerak berme guztiekin aurrera jarrai dezala ahalbidetuko du unitate nagusia zerbitzuz kanpo geratzen den kasuetan.

4.– Informazioa egiaztatzeko eta kontrolatzeko eragiketak errazteko, Jokoa Arautzeko Agintaritzak Jokoen Unitate Nagusia monitorizatu ahal izango du Euskal Autonomia Erkidegotik, Jokoen Unitate Nagusiaren kokapena edozein dela ere.

Jokoen Unitate Nagusia Euskal Autonomia Erkidegotik kanpo ezarrita egon daiteke, betiere, aurretiaz, haren kokapen zehatzaren berri ematen bazaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Halere, Jokoen Unitate Nagusiaren erreplikak Euskal Autonomia Erkidegoan egon beharko du.

Jokoen Unitate Nagusiaren eta horren erreplikaren bulegoek sarrera-kontrola eta zaintza izan beharko dituzte uneoro, eta operadorearen ardura izango da horiek zaintzea.

Operadoreak bulego horietarako sarrera erraztuko die Jokoa Arautzeko Agintaritzako ikuskatzaileei (bulegoen kokalekua edozein izanda ere), ikuskapen presentzialak egin ditzaten Jokoen Unitate Nagusiaren bitarteko fisikoen edozein kokalekutan.

5.– Jokoen Unitate Nagusiak, eta haren erreplikak, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren sistemekin eta Tributu Agintaritzaren sistemekin bateragarriak diren konexio informatiko seguruak jasoko

dituzte; hain zuzen ere, Tributu Agintaritzak, hala eskatuz gero, denbora errealean jarraian adierazten direnen gaineko kontrola eta jarraipena egiteko aukera izan dezan: joko-jarduera, emandako sariak, jokoan parte hartzen dutenen eta saritutakoen identitatea, eta, hala badagokio, jokoak baliogabetzearen ondorioz itzultzen diren sariak. Nolanahi ere, ikuskapen presentzialak ere egin ahal izango dira.

70. artikulua.– Interkonexio-sistemak.

Interkonexio-sistema homologatzeko eta jartzeko beharrezko betekizunak eta baldintza teknikoak kapitulu honetan joko-sistemetarako orokorrean ezarritakoak eta bigarren tituluko I. kapituluan makinen interkonexio-sistemetarako ezarritakoak izango dira. Era berean, Erregelamendu hau garatzeko arau zehatzetan ezarritakoa ere bete beharko dute.

71. artikulua.– Joko-makinak jokoz hornitzen dituzten zerbitzariak.

Sistema hau homologatzeko eta jartzeko baimena emateko beharrezko betekizunak eta baldintza teknikoak kapitulu honetan joko-sistemetarako orokorrean ezarritakoak eta bigarren tituluko I. kapituluan makinak jokoez hornitzeko sistemetarako ezarritakoak izango dira. Era berean, Erregelamendu hau garatzeko arau zehatzetan ezarritakoa ere bete beharko dute.

72. artikulua.– Jokoa kanal telematikoen bidez ustiatzeko sistemak.

1.– Haien funtzionamenduari dagokionez, jokoa kanal telematikoen bidez ustiatzeko sistemek honako betekizun hauek bete beharko dituzte:

a) Jokoaren eta haren prozeduren fidagarritasuna, segurtasuna eta gardentasuna bermatzea, bai eta hortik eratorritako finantza-transakzioena ere.

b) Parte hartzaileen identitatea eta jasotako datu pertsonalen segurtasuna eta konfidentzialtasuna bermatzea, eta jokalariekiko komunikazioen integritatea ziurtatuko duten mekanismoak egokitzea.

c) Jokalariek jokaldia edo apustua egiteko erabilitako gailuek jokaldiaren edo apustuaren emaitza baldintzatuko ez dutela bermatzea.

d) Jokalariak erabilitako sistema telematikoaren edo urrutiko sistemaren konexioaren kalitate-mailak, edo joko-sistemaren eta jokalariak erabilitako gailuaren arteko komunikazio-kanalean izandako edozein gorabeherak, egindako jokaldiaren edo apustuaren emaitza baldintzatuko ez duela bermatzea.

e) Jokaldia edo apustua egindakoan, egindako jokaldiaren edo apustuaren baieztapen elektronikoa jasotzeko aukera izatea, horientzat ezarritako gutxieneko edukia izango duena.

f) Jokaldiak edo apustuak baliogabetzen diren kasuetan, sarien ordainketa eta apustu egindako zenbatekoen itzulketa bermatzea.

g) Jokalariak jokoaren iraute-denbora programatzeko mekanismo bat izatea, jokoaren izaerak hala ahalbidetzen dionean.

h) Jokalari-kontua irekitzerakoan, jokalariari bere joko-gaitasuna mugatzeko aukera eskaintzea, egunean, astean zein hilean egin dezakeen apustu-kopurua mugatuz.

2.– Jokoaren enpresa operadoreek, ustiatzeko gaituta dauden joko-modalitateei dagokienez, kanal telematikoen bidez ustiatzeko baimen osagarria eskatu ahal izango dute, honako baldintza hauetan:

a) Kanal horien bidez ustiatutako joko-modalitateak Erregelamendu honetan eta garatzen duten arauetan modalitate bakoitzerako ezarritako betekizun eta ezaugarri tekniko berberak bete beharko dituzte.

b) Enpresa operadoreek webgune bat izango dute. Webgune horretarako sarbidea enpresaren marka komertziala identifikatzen duen domeinu-izen batek eratuko du, «.eus» domeinukoa. Web orrialdeak ezingo du erabiltzailea beste web orrialde batzuetara berbideratu erabiltzailea, identifikatzen duen domeinu nagusiaren edo marka komertzialaren azpi-domeinuetara izan ezik.

Web orrialdea Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan egongo da, gutxienez.

c) Jokalariak identifikatu eta inolako joko-debekurik ez dutela egiaztatzeko sistemak izan beharko dituzte, baita erabiltzailea erregistratzeko sistemak ere.

d) Jokoen Unitate Nagusi bat izango dute, Erregelamendu honetan ezarritakoarekin bat etorriz.

e) Ausazko zenbaki-sorgailu bat erabiltzen denean, sortutako zenbakiak aurre-ikusiezinak eta zehatzezinak izango dira, eta horien serieak erreproduziezinak; mailaketa-metodoak linealak izango dira, alborapenik edo maisurik gabekoak, eta iragartezinak; eta jokoaren emaitzen edo sinboloen translazio-metodoa ez dute ausazko zenbaki-sorgailuek emandako balore numerikoez besteko aldagaiek baldintzatuko.

f) Sarbide fisikoko protokolo logiko bat ezarriko da. Protokolo horretan sarbidea kontrolatzeko prozedurak, sartzeko baimena duten pertsonen zerrenda eta sistemetan egin daitezkeen eragiketen zerrenda zehaztuko dira. Jokoen Unitate Nagusiko, haren erreplikako eta barne-kontrol sistemako sarrera-erregistroak bi urtez gorde beharko dira, gutxienez.

3.– Barne-kontrol sistema jokoak merkaturatzeko kanaletara eta parte hartzaileekin elkarreragiteko kanaletara egokitu beharko da, halako moldez non egindako joko-eragiketa guztiak atzematen eta erregistratzen dituela ziurtatuko den. Zentzu horretan, hauxe bermatu beharko du:

a) Parte hartzaileek haien joko-sistemekin dituzten komunikazioen integritatea eta konfidentzialtasuna, baita joko-sistemen osagaiek haien artean duten datu-komunikazioena ere, eta, bereziki, Jokoen Unitate Nagusiarekin eta haren erreplikarekin duten komunikazioena.

b) Egiten diren joko-eragiketa eta transakzio ekonomiko guztien trazabilitatea eta erregistroa, erregistraturiko joko-eragiketak eta transakzioak modu fidagarrian berregitea ahalbidetuz.

c) Datu-base seguru batean atzematea, erregistratzea eta gordetzea joko-eragiketak, partaidetza ordaintzeko eragiketak, irabazitako sariak ordaintzeko eragiketak, erabiltzaileen erregistroak eta joko-erregistroak, eta zerbitzuan izandako gorabeherak eta etenak edo joko-ezgaitzeak. Erregistro horiek lau urtez gorde beharko dira, gutxienez.

d) Joko-sistemaren babes fisikoa eta logikoa, eta baimendu gabeko edozein sarrera galaraztea.

4.– Joko bakar batean, aldi berean merkaturatze-kanal bat baino gehiago edo parte hartzaileekin elkarreragiteko kanal bat baino gehiago erabiltzen bada, jokoaren enpresa operadoreak pasabideak, interfazeak edo komunikazio-kanalak ezarri beharko ditu jokoan parte hartzen duten bitarteko guztien edo elkarreragiten duten bitarteko guztien artean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak eragiketa eta transakzio guztietarako sarbidea izan dezan, horiek egiteko baliatutako bitartekoa edozein izan dela.

5.– Kontingentzia Teknologikoko Planak zerbitzuak aurrera jarrai dezan beharrezkoak diren giza baliabideak, baliabide teknikoak eta antolakuntza-neurriak aurreikusi behar ditu, baita

joko-jarduerari, parte hartzaileen eskubideei edo interes publikoari eragin diezaiokeen daturik edo transakziorik ez dadila inoiz gal.

6.– Baimena ematen duen ebazpenean, ustiatuko den joko-modalitatea, erabiliko den sistema-modeloa, eta jokoaren elementuak eta funtzionalitateak zehaztuko dira. Horrez gain, domeinua eta identifikazio- eta sarbide-elementuak ere zehaztuko dira.

7.– Joko-sistema bat kanal telematikoaren bidez homologatzeko eta joko bat kanal horren bidez ustiatzeko baimena lortzeko betekizunak eta baldintza teknikoak kapitulu honetan eta Erregelamendu hau garatzen duten arauetan ezarritakoak izango dira.

LAUGARREN ATALA

JOKO-SISTEMAK ESKAINTZEN DITUZTEN ENPRESAK

73. artikulua.– Joko-sistemak eskaintzen dituzten enpresak.

1.– Erregelamendu honetan ezarritako joko-sistemen ezaugarriak definitzen dituen elementuren bat jartzeko, manipulatzeko, ordezkatzeko edo aldatzeko, eragiketa horiek burutzen dituzten pertsonek edo enpresek eragiketa horiek egiteko berariaz inskribatuta egon beharko dute Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion Sekzioan.

2.– Inskribatzeko eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzari egin beharko zaio, eta eskaerarekin batera honako agiri hauek aurkeztu beharko dira:

a) Eskatzailea pertsona fisikoa bada, Nortasun Agiri Nazionalaren fotokopia edo agiri baliokidearena.

b) Eskatzailea pertsona juridikoa bada, ordezkariaren Nortasun Agiri Nazionalaren fotokopia edo agiri baliokidearena; ahalordearen kopia kautotua edo notario-testigantza; sozietatearen eratze-eskrituraren eta sozietatearen estatutuen kopia kautotua edo notario-testigantza; eta Merkataritza Erregistroko inskribatze-egiaztagiria.

c) Jarduera garatzeko gaitasun tekniko eta baliabide material nahikoa duela bermatzen duen azalpen-memoria.

3.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz egingo ditu alegatutako egintzak edo datuak egiaztatzeko bidezkotzat jotzen dituen jarduerak; zeregin horretan, espedientea ebazteko beharrezkoa den dokumentazio osagarria aurkeztea edo instrukzio-egintzak burutzea eska dezake.

Zehaztutako betekizunak betetzen direla egiaztatu ostean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak gehienez ere hiru hileko epean ebatzi eta jakinaraziko du ebazpena.

4.– Baimendutako pertsonak edo enpresak joko-sistemetan eragiketak egiten baditu, horiek egiaztatu eta modu egokian jaso beharko ditu dagokion erregistro liburuan.

5.– Gaitzen dituen titulua beste autonomia-erkidegoetan eskuratu eta joko-sistemak eskaintzen dituzten enpresak ofizioz inskribatuko dira, eta haien jarduera Euskal Autonomia Erkidegoan egin ahal izango dute aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzari komunikazioa aurkezten badiote.

XII. KAPITULUA

PUBLIZITATEA, BABESLETZA ETA PROMOZIO-JARDUERAK

74. artikulua.– Araubide orokorra.

Erregelamendu honetan arautakotako joko-jarduerei buruzko publizitate-, promozio- eta babesletza-jarduerak egin ahal izango dira, baita beste edozein komunikazio komertzial mota ere. Joko-jarduerei buruz egiten diren publizitate-, promozio-, eta babesletza-jarduerak, baita egiten den beste edozein komunikazio komertzial mota ere, erabilitako kanala, formatua edo euskarria edozein delarik ere, kapitulu honetan xedatutakoarekin bat etorriz egingo dira.

75. artikulua.– Definizioak.

Erregelamendu honen ondorioetarako, definizio hauek aplikatu dira:

a) Publizitatea: jokoarekin zerikusia duten zerbitzuen zuzeneko edo zeharkako zabalkundea eta promozioa egiteko komunikatzeko modu oro, ordaindua ala ez.

Zeharkako publizitatetzat hartuko da jokoa praktikatzera edo apustuak egitera bultzatzen duen edo joko-lokalak sustatzen dituen komunikazio oro; baita, mezu bat edo irudi batzuk baliatzea publizitatea egitea xede duen azpiko beste mezu bat edo irudi batzuk ezkutuan zabaltzeko.

b) Babesletza: babeslearen kontraprestazio ekonomiko baten truke egiten den publizitate-jarduera; eskuarki, kirol-jarduera bat, kultur jarduera bat edo beste izaera bateko jarduera bat bultzatzeko egiten dena.

c) Promozio komertziala: ondasunak edo zerbitzuak doan ematea, edo beste edozein jarduera doan egitea, jokoen eta apustuen establezimenduak eta enpresa-jarduera promozionatzeko. Gerta liteke produktu edo ondasun horiek publizitatea edukitzea.

d) Informazio komertziala: informatzeko xede hutsarekin, edozein bide erabilita, jokoaren sektorean dihardutén eta behar bezala baimenduta dauden pertsona fisikoei eta juridikoei buruzko identifikazio-datuen komunikazioa. Erregelamendu honen ondorioetara, identifikazio-datuak izango dira honako hauek:

– Izen komertziala edo sozietatearen izena.

– Establezimenduaren errotulua.

– Logotipoa edo anagrama.

– Posta helbidea, web orrialdea, helbide elektronikoa eta harremanetarako telefonoa.

– Jardueren ordutegia.

– Eskainitako apustu-katalogoaren informazioa.

– Eskainitako jokoen zerrenda.

– Joko-lokalek eskaintzen dituzten zerbitzuen eta jarduera osagarrien zehaztapena eta programazioa.

– Jokalarien kontuen jarduerekin eta erregistroarekin loturiko jarduera telematikoko eragiketei dagozkien bestelako informazioak.

e) Iragarlea, babeslea edo promotorea: bere interesen alde publizitatea, babesletza edo promozioa egiten duen pertsona fisiko edo juridiko oro, dela haren kabuz dela gainerakoen bitartez.

Kontzeptu horren barruan sartzen dira ere, haien kabuz edo gainerakoen bitartez beren azpisektoreko publizitate-, babesletza- eta promozio-jarduerak kontratatzen dituzten joko- eta apustu-sektoreetako federazioak edo elkarteak.

76. artikulua.– Oinarrizko printzipioak.

Jokoaren publizitate-, promozio- eta babesletza-jarduerak honako printzipioekin bat etorriz gauzatuko dira:

a) Egiazkotasun-printzipioa; horren arabera, egiazkoak izan beharko dute, ez dute errakuntzarik eragin beharko hartzaileengan, eta ez dute jarduerari buruzko funtsezko daturik edo datu esanguratsurik ezkutatuko edo isilduko.

b) Identifikazio-printzipioa; horren arabera, erraz ezagutzeko eta identifikatzeko modukoak izan beharko dute, eta ezin izango dira erabiltzaileei zuzendutako joko-eskaintzen jarduerekin nahastu.

Edonola ere, jokoaren publizitate-, sustapen- eta babesletza-jarduerek men egin beharko diote Publizitateari buruzko azaroaren 11ko 34/1988 Lege Orokorrak xedatutakoari.

77. artikulua.– Debekuak.

Debekatuta dago jokoaren eta joko-lokalen publizitatea eta promozioa egitea honako kasu hauetan:

a) Jokoa praktikatzeko grina pizteko mezu zuzenak dituenean.

b) Herri-administrazioaren zentroetan eta bulegoetan, osasun-etxeetan edo osasun-zerbitzuetan, zerbitzu sozio-sanitarioetan, eta ikastetxeetan egiten denean, dela ikastetxe publikoetan zein pribatuetan. Salbuetsi egiten da, eta, horrenbestez, baimendu egiten da, aurretiaz komunikatzen bada, administrazio-erakundeetan turismoa eta aisia sustatzeko publizitatea edo promozioa.

c) Gehien bat adin txikikoei zuzendutako zentroetan eta ikuskizunetan egiten denean.

d) Gehien bat hemezortzi urtetik beherakoek parte hartzen duten kirol-jardueren edo kultur jardueren babesletza-jarduerak direnean.

e) Irudien eta soinuen bidez pertsonak jokoren bat praktikatzen erakusten dituenean, zuzenean nahiz zeharka, baimendutako txapelketa baten erretransmisioa denean izan ezik. Kasu horretan, Erregelamendu honetan irratian nahiz telebistan publizitatea egiteko ezarritako ordutegia errespetatu beharko du.

f) Promozio-artikuluak edo promozio-opariak ematen direnean Erregelamendu honetako 81. artikulutik ezarritakotik kanpo.

g) Jokoen erabiltzaileei eginiko mailegu-eragiketak edo diru-aurrerapenak direnean.

h) Mezu arrazistak, sexistak, edo pornografikoak dituenean; bortizkeriaren apologia egiten duenean; edo jokabide konpultsiboak edo gizakiaren oinarrizko eskubideen aurkakoak diren jokabideak bultzatzen dituenean.

78. artikulua.– Adin txikikoen babesa.

Adin txikikoak babesteko, debekatuta daude joko-jardueren publizitate-, promozio- eta babesletza-jarduera hauek:

a) Adin txikikoek joka dezaketela iradokitzen dutenak.

b) Adin txikikoak erabiltzen edo sartzen dituztenak.

c) Gehien bat adin txikikoei zuzendutako ikus-entzunezko, hitzezko edo idatzizko euskarriak erabiltzen dituztenak.

d) 18 urtetik beherakoei zuzendutakoak.

79. artikulua.– Publizitate-jardueraren betekizunak.

1.– Jokoa sustatzeko publizitate- edo promozio-jarduera orok argi eta garbi jaso beharko du, eta irakurtzeko moduan, bai testuen bidez bai irudien bidez, erabilitako euskarriaren arabera, 18 urtetik beherakoek debekatuta dutela jokoa, eta jokoan aritzeak menpekotasuna sorraraz dezakeela. Era berean, jarduera horiek 18 urtetik beherakoen joko-debekuari buruzko eta joko arduratsuari buruzko logotipoak izan beharko dituzte, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarritako formatuan.

2.– Joko-lokalen barruan egiten diren publizitate- edo promozio-jarduerek ezin izango dute eten jokoaren garapena.

80. artikulua.– Publizitatea joko-lokalen barruan eta jokoari buruzko web orrialdean.

Kapitulu honetan ezarritako murrizketak aparte utzi gabe:

1.– Joko-lokalen barruan, joko-enpresen eta joko-establezimenduen, zerbitzu osagarrien, eta jardueren, jokoen eta sarien edozein publizitate-jarduera egin ahal izango da, baimenik eskatzeko betebeharrik gabe edo aurretiaz komunikatu beharrik gabe, betiere Erregelamendu honetan ezarritako printzipioak eta debekuak errespetatzen baditu.

2.– Nolanahi ere, joko-lokalen barruan eta joko-elementuak dituzten establezimenduetan, joko arduratsuari buruz eta jokoa gehiegikeriaz praktikatzearen ondorioei buruz ohartarazteko kartelak eta mezuak jartzea eskatuko da.

81. artikulua.– Promozio artikuluak eta edariak banatzea joko-lokalen erabiltzaileei eta jokoan aritzeko web orrialdeetan parte hartzen dutenei.

1.– Joko-lokalen barruan, eta jokoan aritzeko web orrialdeen bidez, balio eskaseko promozio artikuluak edo edariak banatu ahal izango dira, ohiko gizarte-usadioekin bat.

2.– Era berean, joko-kasinoetan eta bingo-aretoetan, operadoreak merkaturatzen dituen jokoen eskaintza sustatzeko jarduerak burutu ahal izango ditu, baldin eta praktika horiek araudiaren kontrakoak ez badira, jokoaren dinamika aldatzen ez badute eta parte-hartzaileari jokoaren izaeraren inguruan nahasterik eragiten ez badiote.

3.– Debekatuta dago:

a) Loteria-txartelen edo beste edozein jokoren partaidetzak edo txartelak ematea. Salbuetsi egiten dira joko-lokal baten barruan promozio moduan egin daitezkeen errifak edo zozketak, aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzari komunikatzen bazaizkio.

b) Erosketa-baleak edo tiketak, baldin eta baturik, baimendutako balioa gainditzen duten objektuekin trukagarriak badira, AR edo erredentzioko jolas-makinetarako xedatutakoa izan ezik.

4.– Artikulu honen lehenengo paragrafoan xedatutakoaren ondorioetarako, jokoaren arloan eskuduna den saileko titularrak balio eskaseko promozio-artikulu edo edaritzat har daitezkeenak zehaztu ahal izango ditu.

82. artikulua.– Publizitatea ikus-entzunezko eta irrati-hedabideetan.

1.– Irratiko eta telebistako publizitateak eta promozioak erregelamendu honetan ezarritako printzipioak bete beharko dituzte, eta ezin izango dira eman babes indartuko ordutegi-tarteetan (Ikus-entzunezko Komunikazioari buruzko martxoaren 31ko 7/2010 Lege Orokorraren 7.2 artikuluan ezarritakoak), ez eta haurrei zuzendutako programekin batera ere.

2.– Kirol-ekitaldiei buruzko apustuen publizitateari eta promozioari ez zaio aurreko puntuan ezarritako ordutegi-mugaketa aplikatuko, betiere kirol-programetan egiten bada, informazio- eta publizitate-edukiak bereizten badira, eta joko arduratsuari buruzko mezuak ematen badira.

3.– Zinema-aretoetan publizitatea erakutsi ahal izango da aurreko puntuetan zehaztutako baldintza berberetan, eta ordutegi-mugaketarik gabe, betiere proiektatutako filma hemezortzi urtetik beherako pertsonentzat ez gomendatutakoen artean sartzen ez bada.

83. artikulua.– Publizitatea egunkarietan, aldizkarietan eta gehigarrietan.

1.– Jokoaren publizitate- eta promozio-jarduerak egin ahal izango dira egunkari idatzietan zein digitaletan, eta aldizkarietan, betiere Erregelamendu honetan ezarritako betekizunak betetzen badituzte eta aisiako, turismoko, ikuskizunetako eta kiroletako sekzioetan argitaratzen badira.

2.– Idatzizko hedabideetan, publizitate- edo promozio-iragarkiaren gehieneko tamainak ezingo du gainditu hura argitaratzen den orrialdearen azaleraren ehuneko berrogeita hamarra.

84. artikulua.– Publizitate estatikoa.

1.– Jokoaren publizitate- eta promozio-jarduera egin ahal izango da publizitate estatikoaren bidez, betiere informazio izaerakoa, dagozkion udal-ordenantzetan eta gainerako arauetan ezarritakoarekin bat etorriz.

2.– Informazio izaerako publizitate estatikoa da paneletan, markesinetan, karteletan edo beste edozein hiri-altzaritan jartzen dena; baita iragarlearen jabetzako edo jabetza publikoko elementu mugikorretan eta garraiobideetan, edo hiri-altzariei erantsitako monitoreetan nahiz pantailetan jartzen dena ere.

85. artikulua.– Banaketa masiboko esku-orriak.

1.– Kalean jendeari esku-orriak banatzea helburu hauekin soilik egin ahal izango da: apustuak egin daitezkeen kirol-ekitaldi bereziak iragartzeko, joko berriak iragartzeko eta joko-lokal berrien irekieraren berri zabaltzeko; esku-orriek informazio komertziala baino ezingo dute izan, erregelamendu honen 75.d) artikuluan xedatutakoaren arabera.

Nolanahi ere, kasinoek eta bingoek kasinoaren eta han egiten dituzten ekitaldien eta eskaintzen dituzten zerbitzu osagarrien berri zabaltzeko esku-orriak edo liburuxkak egin ahal izango dituzte, ondorengo lekuetan eskuragarri uzteko: hoteletan, bidaia-agentziatan, bidaiarien garraio-guneetan, ikuskizun publikoetako lokaletan edo instalazioetan, eta, orokorrean, turismo-establezimenduetan.

Ezin izango da banaketa masiborik egin adin txikikoentzako irakaskuntza arautuko ikastetxeetatik 200 metro baino gutxiagoko distantziara.

2.– Debekatuta dago banaketa masiboko bitartekoen bidez eginiko publizitatea, dela postontzietan sartzen den publizitatea dela posta elektronikora bidaltzen dena. Posta elektronikoaren kasuan, bitarteko hori baliatuz eginiko publizitatea ez da debekaturik egongo jasotzailea adin nagusia bada eta berariaz onartzen badu lokalaren sarbide-zerbitzuan edo dagokion webgunearen erregistro-inprimakian bide horretatik publizitatea jasotzea.

86. artikulua.– Publizitatea web orrialdeetan.

1.– Joko-enpresa moduan inskribatutako pertsona fisikoek edo juridikoek haiek egiten duten jarduerari buruzko publizitatea egin ahal izango dute haien web orrialdeetan.

2.– Iragarlearen web orrialdeetan, honako informazio hau eman ahal izango da: iragarleari berari buruzko eta egiten dituen jarduerei, joko-motei, zerbitzu eta jarduera osagarriei, eta ematen dituen sariei buruzko informazioa; iragarleak eskaintzen dituen jokoen mekanikari eta funtzionamenduari buruzko zehaztapen interaktiboa; eta jokoaren sektorearekin, foro edo eztabaida-lekuekin, iradokizunen buzoiarekin eta erabiltzailearen parte hartze aktiboko beste esparruekin loturiko albisteak.

3.– Joko-enpresen web orrialdeek ezingo dute jokalariak banketxeen edo, orokorrean, kreditu-zerbitzuak eskaintzen dituzten erakundeen web orrialdeetara berbideratzen dituzten estekak txertatu.

4.– Joko-arloko web orrialdeetatik edo orrialdeetara berbideratutako orrialdeek joko-jarduerei buruzko informazio komertziala soilik izan dezakete, erregelamendu honen 75.d) artikuluan xedatutakoarekin bat etorriz.

87. artikulua.– Joko-elementuen erakusketa komertzialak.

1.– Joko-arloko profesionalei soilik zuzendutako joko-elementuen erakusketa komertzialak egin ahal izango dira, edo adin txikikoek parte hartzen ez duten ikuskizunetan edo turismo- eta aisia-erakusketetan.

2.– Erakusketa komertzialak, gutxienez, horiek egin baino 7 egun natural lehenago komunikatu beharko zaizkio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

88. artikulua.– Aurretiaz jakinaraztea.

1.– Joko-arloko publizitate-, promozio- eta babesletza-jarduerak egiteko, aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzari komunikatu beharko zaio. Edonola ere, Jokoa Arautzeko Agintaritzak egiaztatzeko gaitasuna izango du.

2.– Komunikazioa Jokoa Arautzeko Agintaritzari bidaliko zaio, gutxienez jarduten hasi nahi duen eguna baino 7 egun natural lehenago. Komunikazioari agiri hauek erantsiko zaizkio:

a) Iragarlearen identifikazio-datuak; eta, hala badagokio, publizitate-agentziarenak eta hedabide-agentziarenak.

b) Egin nahi den publizitatearen zabalkundea egiteko bitartekoak, euskarriak eta formatuak.

c) Zabalkundearen lurralde-eremua.

d) Publizitatu nahi diren jardueren eta zerbitzuen ezaugarriak.

e) Kanpainaren hasiera-eguna, eta, hala dagokionean, amaiera-eguna.

f) Publizitate- edo promozio-jardueraren proiektua, testuen, irudien eta irrati-iragarkien edo filmazioen erreprodukzio egokia jasoko duena. Edonola ere, sormen-proposamenak jaso beharko ditu.

g) Iragarleak egoki deritzon beste horrenbeste dokumentazio osagarri bere publizitate-proiektua modu egokian aurkezteko.

3.– Egitatezko edo zuzenbideko inguruabarretan inolako aldaketarik gertatzen bada, Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko zaio, komunikazio berria bailitzan.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzari aurretiazko komunikaziorik aurkezten ez bazaio, edo aurkezten zaion komunikazioak funtsezko zehaztasun-gabeziak, faltsukeriak edo ez-aipatzeak baditu, ezin izango da jarduerarekin aurrera jarraitu. Edonola ere, espediente zehatzaileari hasiera eman ahalko zaio, hala badagokio.

5.– Ez dira aurretiaz komunikatu beharko jarraian adierazten diren promozio-jarduerak:

a) Joko-lokala kokatuta dagoen eraikinaren aurrealdean edo hirigintza-esparruko sarbidean jartzen diren errotuluak, udaleko arauek edo sektoreko arauek ezarritakoarekin bat etorriz.

b) Joko-establezimenduaren edo -enpresaren izen komertzialaren erabilera, adin nagusikoek egiten dituzten kirol-jarduerak, jolas-jarduerak eta ikuskizunak babesten dituen kasuetan.

c) Joko-arloko aldizkari adituetan egiten den publizitatea eta promozioa.

d) Baimendutako jokoen enpresa titularren web orrialdeetan emandako informazio komertziala.

XIII. KAPITULUA

KONTROLA ETA IKUSKAPENA

LEHENENGO ATALA

JOKOAREN ERREGISTRO NAGUSIA

89. artikulua.– Xedea.

Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoaren Erregistro Nagusia jokoaren eta apustuen jarduera kudeatu eta kontrolatzeko tresna bat da, Jokoa Arautzeko Agintaritzari atxikia. Erregistroan jarduera horri buruzko datu garrantzitsuak jasotzen dira, hain zuzen kapitulu honetan arautzen direnak.

90. artikulua.– Egitura.

Jokoaren Erregistro Nagusiak egitura hau izango du:

I. liburua – Jokoaren enpresa operadoreak.

II. liburua – Enpresa laguntzaileak:

- 1. atala: enpresa fabrikatzaileak, inportatzaileak eta merkaturatzaileak.
- 2. atala: joko-sistemak eskaintzen dituzten enpresak.
- 3. atala: laguntza teknikoko enpresak.

- 4. atala: saiakuntza-laborategiak eta ikuskapen-erakundeak.
- 5. atala. Croupier-eskolak.

III. liburua – Joko-lokalak:

- 1. atala: joko-kasinoak.
- 2. atala: bingoak.
- 3. atala: joko-aretoak.
- 4. atala: jolas-aretoak.
- 5. atala: apustu-lokalak.
- 7. atala: bestelako establezimenduak.

IV. liburua – Joko-materiala:

- 1. atala: joko-makinen modeloak eta makina laguntzaileenak.
- 2. atala: interkonexio-sistemak:
- 3. atala: joko-zerbitzariak.
- 4. atala: bitarteko elektronikoz, informatikoz, elkarreragileez, edo telefonoz jokatzeko joko-sistemak.
- 5. atala: bestelako elementu, aparatu edo gailuak.

V. liburua – Ustiatzeko baimenak.

VI. liburua – Joko-langileak.

VII. liburua – Publizitate- eta promozio-jarduerak.

VIII. liburua – Joko Galarazpenen Erregistroa.

IX. liburua – Zehapenen Erregistroa.

91. artikulua.– Inskripzioak.

1.– I. liburuan jasotzen diren inskripzioek eta oharrek informazio hau eduki beharko dute:

a) Enpresaren titularra den pertsona fisikoaren edo juridikoaren identifikazio-datuak, helbidea, telefonoa eta, edukiz gero, helbide elektronikoa.

b) Zein jardueratarako eman zaion gaikuntza-titulua eta, edukiz gero, apustu-mugak eta erabilitako sistema eta bitarteko teknikoak.

c) Delako gaikuntza-titulua lortu zuen eguna eta, edukiz gero, haren indarraldia.

d) Erregistroan eman zaion inskripzio-zenbakia.

2.– II. liburuan jasotzen diren inskripzioek eta oharrek informazio hau eduki beharko dute:

a) Enpresaren titularra den pertsona fisikoaren edo juridikoaren identifikazio-datuak, helbidea, telefonoa eta, edukiz gero, helbide elektronikoa.

b) Zein jardueratarako eman zaion gaikuntza-titulua eta, erabili badira, erabilitako sistema eta bitarteko teknikoak.

c) Delako gaikuntza-titulua lortu zuen eguna eta, edukiz gero, haren indarraldia.

d) Erregistroan eman zaion inskripzio-zenbakia.

3.– III. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Joko-lokalaren helbidea eta hura ustiatzen duen enpresaren identifikazioa, helbidea, telefonoa eta, edukiz gero, helbide elektronikoa.

b) Lokalean baimendutako joko- eta apustu-jarduera edo jarduerak.

c) Lokalaren edukiera eta funtzionamendu-ordutegia.

d) Delako gaikuntza-titulua lortu zuen eguna eta, edukiz gero, haren indarraldia.

e) Erregistroko inskripzio-zenbakia.

4.– IV. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Material, makina, elementu, aparatu edo joko-sistema mota.

b) Delako modeloaren edo materialaren izena.

c) Homologazio-baimenaren eguna eta erregistroko inskripzio-zenbakia.

d) Enpresa fabrikatzailearen, merkaturatzailearen edo banatzailearen identifikazio-datuak, sozietate-egoitza eta telefonoa.

e) Jokoaren deskribapena, edo, bestela, erabiltzeko modua.

f) Gehieneko sariak, sarien ehunekoa eta partidaren edo apustuaren kostua, kasuan kasukoak.

g) Sistema teknikoaren identifikazioa, halakorik badago.

5.– V. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Enpresa operadoreen identifikazio-datuak, enpresen titularra, helbidea, telefonoa eta, edukiz gero, helbide elektronikoa.

b) Ustiatzeko baimenaren oinarrizko datuak.

c) Erregistroan eman zaion inskripzio-zenbakia.

6.– VI. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Joko-establezimendu batean zerbitzuak ematen dituen pertsonaren identifikazio-datuak.

b) Zerbitzuak ematen diren lokal-motaren identifikazioa.

7.– VII. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Iragarle, babesle edo promotorearen identifikazio-datuak.

b) Publizitate-jardueraren, babesletzaren, kanpainaren edo promozioaren xedea.

c) Egin nahi den publizitatea, babesletza edo promozioa egiteko erabiliko diren zabalkunde-bidea, euskarriak eta formatuak.

d) Zabalkundearen lurralde-eremua.

e) Publizitatea, babesletza edo promozioa egin nahi zaien jarduera eta zerbitzuen ezaugarriak.

f) Kanpainaren hasiera eta, kasua bada, amaiera-egunak.

8.– VIII. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Izena, abizenak, nortasun agiria, jaioteguna, sexua, helbidea eta eskaera-eguna, eta zer epetarako eskatzen den.

b) Debekua agindu duen organo judizialaren datuak, ebazpena, data eta, jarri bazaio, debekuaren epea.

c) Administrazio-ebazpen baten ondorioz egiten bada inskripzioa, administrazio-ebazpenaren datuak, data eta epea.

d) Beste administrazio batek komunikatu duelako egiten bada inskripzioa, administrazio-ebazpen haren datuak eta epea.

9.– IX. liburuan jasotzen diren inskripzioek informazio hau eduki beharko dute:

a) Zehapena jaso duen pertsonaren identifikazioa.

b) Egin den arau-haustearen identifikazioa eta jarri zaion zehapena.

c) Ebazpen zehatzailearen data eta bere irmotasunarena.

92. artikulua.– Izena emateko prozedura.

1.– Inskripzioak ofizioz egingo dira izapideak egin eta amaitu ondorengo ebazpenarekin automatikoki, edo martxan jartzeko erantzukizunpeko adierazpena aurkezten denetik edo gaikuntza-titulua ematen denetik hamar laneguneko epean.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz inskribatuko ditu enpresa fabrikatzaileak, inportatzaileak eta merkaturatzaileak; joko-sistemak eskaintzen dituzten enpresak; beste Administrazio batzuek aitortutako saiakuntza-laborategiak eta laguntza teknikoko enpresak, interesdunek horretarako jakinarazpena aurkeztu eta gero.

3.– Inskripzioa zehapen prozedura baten edo prozedura judizial baten ondorio denean, ebazpena bide administratiboan edo judizialean irmoa denean egingo da inskripzioa.

4.– Pertsonak Joko-galarazpenen Erregistroan inskribatzea erregelamendu honen 18. artikuluan jasotako prozeduraren eta epeen arabera egingo da.

93. artikulua.– Inskripzioen indarraldia.

Inskripzioen indarraldia gaikuntza-tituluan ageri dena edo erregelamendu honetan arautzen diren jardueretarako ezartzen dena izango da, edo, bestela, interesdunak eskatu duen eperako.

94. artikulua.– Administrazioen arteko lankidetza.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak estatuaren administrazioarekin eta autonomia-erkidegoen administrazioekin hitzarmenak egingo ditu erkidegoen eta estatuaren erregistroetako datuak jakinarazteko jardunbideak adosteko, bereziki, joko-jardueretarako gaikuntza-tituluetara eta joko-galarazpenen erregistroetara sarbidea adosteko.

BIGARREN ATALA

KONTROLA ETA IKUSKAPENA

95. artikulua.– Zaintza eta kontrola.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen arabera, jokoaren alderdi administratibo eta teknikoen eta jarduera honekin lotutako enpresen eta lokalen ikuskapena, zaintza eta kontrola, erregelamendu honetan arautuak, Jokoa Arautzeko Agintaritzari dagozkio, eta haren mendean jardungo du, gorago xedatutakoa betetze aldera, Ertzaintzaren Joko eta Ikuskizun Atalak.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak kontrol- eta ikuskapen-lanak agindu ahalko dizkie funtzionarioei edo saiakuntza- eta ikuskapen-laborategi gaituei.

2.– Jokoaren enpresa operadoreek, eta horien legezko ordezkariek edo jokoak egiten diren lokalen ardura duten pertsonek, lokal edo establezimenduen sarbidea eta egiaztapena erraztu behar dizkiote Ertzaintzaren Joko eta Ikuskizun Atalari, eta joko jardueren kontrolari buruzko informazioa eta dokumentazioa eman behar dizkiote Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskatzaile edo funtzionario behar bezala egiaztatuei.

3.– Ikuskatzaileek egiaztagiria eramango dute, eta beren eginkizunak betetzen hasi aurretik erakutsi beharko dute.

4.– Jokoak eta apustuak ustiatzeko aurreikusitako sistemek ikuskapena eta kontrola egiteko behar diren konexio teknikoak edukiko dituzte Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskatzen dituen moduan.

96. artikulua.– Ikuskapen-jarduerak.

1.– Ikuskatzaileek antzematen dituzten egintzak edo egitateak dagokion aktan jaso beharko dituzte.

2.– Akta horiek hiru aletan egingo dituzte. Aktetan, ikuskatzaileek ikuskapenaren xede diren egitateak hobeto adierazteko behar diren egintzak edo gorabeherak jasoko dituzte, eta akten kopiak emango dizkiete agertutako pertsonei (horien aurrean formalizatuko dituzte).

Gorago aipatutako pertsonek edukiari buruz nahi dituzten oharrak jasoarazi ahalko dituzte aktan.

3.– Akta Jokoa Arautzeko Agintaritzari bidali beharko zaio, egoki bada espedientea ireki dezan edo behar diren neurriak har ditzan.

4.– Aktaren ale bat lokalaren titularrari eta makinarenari emango zaio beti. Eskubide horri uko egiten badio, horren berri jaso beharko da aktan.

97. artikulua.– Joko-sistemak monitorizatzea eta gainbegiratzea.

1.– Joko-sistemen barruko kontrol-sistemak aukera eman behar dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari erregistratutako joko-eragiketa eta transakzio ekonomiko guztiak kontrola ditzan, berak ezartzen duen moduan eta baldintzetan.

2.– Horretarako, jokoaren enpresa operadoreak Jokoa Arautzeko Agintaritzaren sarbide segurua ezarri eta mantendu behar du datu-basean, eta barruko kontrol-sistemak erregistratzen dituen datuak kontserbatzea eta, behar denean, berreskuratzea bermatzen duten bide eta sistemak ezarri behar ditu.

XIV. KAPITULUA

ZEHAPEN ARAUBIDEA

98. artikulua.– Printzipio orokorrak.

1.– Jokoaren arloko arau-hauste administratiboak dira Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta erregelamendu honetan tipifikatutako ekintzak eta ez-egiteak.

2.– Herri-administrazioaren zehatzeko ahala, erregelamendu honen esparrurako, Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen IX. kapituluan, Euskal Autonomia Erkidegoko herri Administrazioen zigortzeko ahalmenari buruzko otsailaren 20ko 2/1998 Legean eta Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen arloan indarrean diren xedapenek arautuko dute.

3.– Erregelamendu honetan xedatutakoaren aurkakoak arau-hauste oso astunak, astunak eta arinak izango dira.

99. artikulua.– Arau-hauste oso astunak.

Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 25. artikuluan xedatutakoaren arabera, arau-hauste oso astunak dira:

a) Administrazioaren nahitaezko baimenik gabe edo baimenaren baldintzak bete gabe, edozein modutara, erregelamendu honetan araututako jarduerak antolatu, egin nahiz ustiatzea eta horietan aritzea, bai eta jarduera horiek nahitaezko baimena ez duten establezimendu, esparru edo lokaletan edo baimendu gabeko pertsonen bidez egitea ere.

b) Erregelamendu honetan ezarritako betekizun eta baldintzetatik kanpo jokoak antolatu, egin nahiz ustiatzea eta jokoan aritzea; Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuan jasotzen ez diren jokoak antolatu, egin nahiz ustiatzea eta jokoan aritzea.

c) Joko-sistemak erregelamendu honetan ezarritako betebeharrak edo hau garatzeko araudian ezartzen diren baldintza teknikoak bete gabe ustiatzea.

d) Indarreko ustiapen-baimenik edo izapidetutako kokatze-jakinarazpenik ez duten makina saridunak edo makina laguntzaileak instalatu eta ustiatzea; edo horiek interkonektatzea, interkonexio hori baimendu ez bada, edo beste makina-kopuru batekin baimendu bada.

e) Erregelamendu honetan araututako enpresetako sozietate-kapitala arauz ezarrita dauden mugen azpitik murriztea.

f) Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimenik gabe edozein akzio nahiz partaidetza eskuz aldatzea, aurretiazko baimen hori beharrezkoa bada.

g) Gaikuntza-titulua Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena lortu gabe lagatzea edo eskualdatzea.

h) Erregelamendu honetan araututako jarduerak egiteko osagaiak eta elementuak dagokien homologazioa izan gabe eta Jokoaren Erregistro Nagusian dagokion atalean inskripzioa egin gabe edo han ezarritako betekizun eta baldintza teknikoak bete gabe merkaturatu, banatu eta erabiltzea.

i) Aurretiaz homologatutako sistema teknikoak eta materiala iruzurrez ordeztu, eraldatu edo manipulatzea.

j) Makinak edo joko-erregelamendu honetan araututako jardueretarako edozein elementu fabrikako markarik gabe instalatu eta ustiatzea edo horiek eraldatzea edo zehaztasun-gabeziak izatea.

k) Erregelamendu honetan araututako joko-jardueren eta zerbitzu osagarrien kudeaketaz, antolakuntzaz eta ustiaketaz arduratzen diren enpresetako langileek eta zuzendaritzako kideek, akziodunek eta partaidetzadunek, edo enpresen titularrek, bai eta horien ezkontide, zuzeneko lerroko lehen mailako aurreko ahaide eta ondorengo ahaideek, zuzenean nahiz hirugarren pertsonen bitartez, enpresa horiek kudeatu eta ustiatzen dituzten jokoetan jokalari moduan parte hartzea (debekuan jasota baldin badaude).

l) Aurretiaz homologatutako joko, apustu, lehiaketa edo joko-sistemak, erregelamendu honetan araututako jardueren oinarri direnak, manipulatu edo eraldatzea, sari-banaketa eta jokorako edo apusturako ezarritako ehunekoak aldatzeko helburuarekin.

m) Joko-makinak edo -elementuak jarrita dauden jokoaren enpresa operadorearen akziodunek, partaidetzadunek edo titularrek, enpresako pertsonalak, zuzendaritzako kideek eta enplegatuek, bai eta horien ezkontideek, lehen mailako aurreko ahaideek eta ondorengo ahaideek konturako dirua edo maileguak ematea jokalariei zein apustugileei, zuzenean nahiz hirugarren pertsonen bitartez.

n) Erregelamendu honetan kasuan kasurako araututako gaikuntza-tituluak, bai eta Jokoaren Erregistro Nagusiaren dagokion ataleko inskripzioa ere, gezurrezko datuak edo manipulatutako agiriak emanaz lortzea eta baimen horiek eskuratzeko bete behar izan ziren arauak haustea.

ñ) Makinen eta joko-sistemen fabrikazio-ziurtagiriak osatu gabeko edo zehaztasunik gabeko datuekin jaulkitzea.

o) Makinen eta joko-sistemen merkataritza-probak, bai eta prototipoenak ere, erregelamendu honetan ezarritako baldintzak bete gabe egitea.

p) Pertsonen sarrera kontrolatzeko berariazko kontrol-zerbitzu eta zaintza-sistemarik ez izatea, erregelamendu honen arabera nahitaezkoa duten lokaletan edo joko-kanal telematikoetan.

q) Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena jaso gabe joko-lokal batean zerbitzu osagarriak jartzea.

r) Kasino bateko zerbitzu osagarriak haren titularra ez den beste pertsona batek edo batzuek ematea, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenik izan gabe edo kasinoa kokatuta dagoen eraikin edo multzo arkitektonikotik kanpo.

s) Apustugile edo jokalariei irabazi dituzten kopuruak osorik nahiz zati batean ez ordaintzea edo baimendu gabeko moduan ordaintzea jokoaren enpresa operadoreak, 3.005,06 euro baino gehiago bada.

t) Adin txikikoei joko-jarduerak egiten uztea edo egin ditzatela onartzea joko-lokalen edo jokoak egiten ari diren establezimenduen titular edo arduradunek, debekatuta badute.

u) Baimendutako kopurua baino makina saridun eta makina laguntzaile gehiago jartzea eta ustiatzea, bai eta baimendutakoa baino makina gehiago dituen interkonexio-sistema bat ustiatzea ere.

v) Informazio-promozioak egitea, adin txikikoen joko-debekua eta joko arduragabearen ondorio kaltegarriak berariaz jaso gabe nahiz mezu iradokitzaileak edo jokora zuzenean bultzatzen dutenak erabiliz.

w) Arau-hauste astun bat egitea aldez aurretik bi arau-hauste astun egin badira urtebeteko epean.

x) Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean hala tipifikatutako beste edozein ekintza edo ez-egite.

100. artikulua.– Arau-hauste astunak.

Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 26. artikuluan xedatutakoaren arabera, arau-hauste astunak dira:

a) Joko-lokaletan edo joko-kanal telematikoetan sartzea debekatuta duten pertsonei sartzen uztea.

b) Joko-lokaletan edo joko-kanal telematikoetan pertsonei aurretiaz identifikatu gabe sartzen uztea, onarpen- eta kontrol-zerbitzua nahitaezkoa dutenean; eta bisitarien erregistroa nahiz sarrera-kontrolarena oker edo osatu gabe eramatea.

c) Nahitaezkoa duten joko-lokaletako edo joko-kanal telematikoetako onarpen- eta kontrol-sistemak ez funtzionatzea edo txarto funtzionatzea; eta erregelamendu honetan onarpen eta sarrera-kontrol sistemari buruz jasotzen diren arauak ez betetzea ere bai.

d) Sarrera ukatzeko eskubidea bereizkeriaz edo arbitrarioki erabiltzea, edo erregelamendu honetan jasotzen direnez bestelako onarpen baldintzak ezartzea, Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenik gabe.

e) Eskumena duten organoei jokoa behar bezala kontrolatzeko beharrezkoa den informazioa ukatzea eta erregelamendu honetan eta hori garatzeko araudian ezartzen diren agiriak ez gordetzea; eta liburuei eta erregistroei buruzko arauak eta erregelamendu honetan agiriez ezartzen diren gainerako eginbeharrak ez betetzea ere bai.

f) Joko-lokalean eraberritzeko lanak egitea administrazio-baimena lortu gabe, erregelamendu honen arabera nahitaezkoa bada baimena lortzea.

g) Agintaritzaren agenteek kontrol eta zaintzarako egiten duten ikuskapen-lana, edota eginkizun horiek berariaz betetzeko ardura duten edo gaitu dituzten langile eta organoek egiten dutena, burutzen ez uztea edo oztopoak jartzea.

h) Erregelamendu honetan eta hau garatzeko araudian ezartzen diren baimenen egiaztagiriak joko-lokaletan, joko-makinetan, makina laguntzaileetan edo joko-kanal telematikoetan ez agertzea.

i) Joko-lokaletan, joko-makinetan, makina laguntzaileetan edo joko-kanal telematikoetan lokalen funtzionamendu-arau orokorrei eta joko-arauei buruzko informazioa eduki edo agertu beharra ez betetzea, erregelamendu honetan ezarrita dagoen bezala.

j) Edozein lokal edo establezimendutan dauden pasabideak eta ebakuazio-bideak oztopatzen dituztela jartzea joko-makinak edo makina laguntzaileak; eta, oro har, Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta aplikatu beharreko sektore-arauetan xedatutako segurtasun-arauak haustea.

k) Jokoaren segurtasun-neurriak murriztea bingo eta kasinoetako makina-aretoetan zerbitzu osagarriak emateagatik Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenik gabe.

l) Joko-geletan bideo-grabazioko sistema ez jartzea, erregelamendu honen arabera nahitaezkoa duten joko-lokaletan.

m) Apustugile edo jokalariei irabazi dituzten kopuruak osorik nahiz zati batean ez ordaintzea edo baimendu gabeko moduan ordaintzea jokoaren enpresa operadoreek, 3.005,06 euro edo gutxiago bada.

n) Joko-lokalaren ustiapen-baimenean edo erantzukizunpeko adierazpenean baimendutako gehieneko edukiera gainditzen duen jokalari-kopurua onartzea.

ñ) Jokalari edo apustugileekiko jokaera begirune gabea izatea bai jokoan ari direnean bai kexak edo erreklamazioak egiten dituztenean.

o) Lokalerako baimendutakoa gainditzen duen AR motako makina-kopurua ustiatu eta jartzea; eta baimendu gabeko lekuetan ustiatu eta jartzea ere bai.

p) Jokoak antolatu, egin nahiz ustiatzea eta jokoan aritzea erantzukizunpeko adierazpena aurkeztu gabe, erregelamendu honen arabera nahitaez aurkeztu behar bada.

q) Joko-establezimendu eta -sistemetarako ezarrita dagoen ordutegia gainditzea.

r) Publizitate-, promozio- eta babesletza-jarduerak egitea aldez aurretik Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi gabe.

s) Arau-hauste arin bat egitea aldez aurretik bi arau-hauste astun egin badira urtebeteko epean.

t) Aurreko artikuluan jasotako edozein arau-hauste egitea, bere izaera, gertaldi nahiz inguruabarra dela-eta oso astuntzat jo behar ez bada.

u) Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean hala tipifikatutako beste edozein ekintza edo ez-egite.

101. artikulua.– Arau-hauste arinak.

Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 27. artikuluan xedatutakoaren arabera, arau-hauste arinak dira:

a) Joko-lokaletako langileek zerbitzuak ematea, baldin eta aldez aurretik enpresa operadoreak ez badio horien datuen berri eman Jokoa Arautzeko Agintaritzari, erregelamendu honen 48. artikuluan jasotako baldintzetan.

b) Joko-langileek jokalariei eskupekoak eskatzea edo norberarentzat onartzea, edo, kasua bada, jokalarien eskupekoak onartzea, berariaz debekatuta badaude.

c) Jokoen zuzendaritza-organoetako kideek eskupekoen multzoa banatzen parte hartzea.

d) Joko-lokaletako jendearen sarreretan edo joko-kanal telematikoen hasierako web-orrietan adin txikikoen sarrera-debekua eta sartzeko muga eta baldintzak, ikusteko moduan, agerian ez edukitzea.

e) Kasinoko langileek kasinoaren diru-sarrera gordinen edo joko-irabazien ehuneko honenbesteko partaidetzak ematea edo jasotzea.

f) Joko-lokalen barruan edo joko-kanal telematikoetan publizitate komertziala egitea jokoen martxa etenaz.

g) Joko-lokaletan kartelak, idazkunak edo antzekoak ipintzea erregelamendu honetan xedatutakoaren aurka.

h) Aurretiazko baimena behar ez duten hasierako baimenaren aldaketak ez jakinaraztea.

i) Jokoaren Erregistro Nagusiaren dagokion atalean inskribatuta ez dauden enpresek edo inskripzioa ezabatuta dutenek joko-makina, -elementu eta -sistemak fabrikatu eta inportatzea.

j) Jokoaren Erregistro Nagusiaren dagokion atalean inskribatuta ez dauden enpresek edo inskripzioa ezabatuta dutenek joko-makina eta joko-sistemen elementu edo gailuak konpondu, trukatu edo aldatzea.

k) Enpresa fabrikatzaileen, inportatzaileen eta merkaturatzaileen atalean inskribatutako pertsonen artean, Jokoaren Erregistro Nagusiaren modeloen atalean inskribatutako makina edo joko-sistema baten modeloa fabrikatu eta inportatzeko gaikuntza lagatzea, Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi gabe.

l) Joko-makinak eta makina laguntzaileak nahitaezko dokumentazioa nabarmen ikusgai eta behar bezala babestuta egon gabe ustiatzea.

m) 31.3 artikuluan ezarritako gutxieneko lekua ez ematea berariazko geletan jarritako joko-makinak eta makina laguntzaileak erabiltzeko.

n) Joko-makina eta -sistemak, erabiltzeko eta funtzionatzeko egoera perfektuan egon gabe ustiatzea.

ñ) Joko-makina edo makina laguntzailea ustiatzen ari den lokalaren arduradunak makinaren funtzionamendu okerra eragiten duen matxura bat ohartematen denean ez deskonektatzea, unean konpontzekoa ez bada; eta makina matxuratuta dagoela informazio ikusgarriaren bidez ez ohartaraztea ere bai.

o) Joko-makina eta makina laguntzaileak funtzionatzen ez dutela uztea jarrita dauden establezimendurako baimendutako ordutegian, matxuratuta egon gabe.

p) Joko-makina eta -sistemetan egindako eragiketen ziurtapenak eta erregistro-liburuko oharrak ez egitea.

q) Joko-lokaletan, joko-makinak eta makina laguntzaileak jarrita dauden establezimenduetan eta joko-kanal telematikoetan, Euskadiko Jokoa Arautzeko Agintaritzak emandako joko arduratsuaren printzipioak ikusgai ez jartzea.

r) Joko-makinak eta makina laguntzaileak berariazko euskarri bat eduki gabe jartzea ostalaritza-lokaletan eta antzekoetan.

s) Joko-makinak eta makina laguntzaileak lekutik aldi baterako eramatea Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimen barik.

t) «C» motako makinen gelek dirua eta fitxak trukatzeko zerbitzurik ez izatea.

u) «C» motako makinen geletan jarritako makinetako irabazien gordelekuak jendearentzako ordutegian irekitzea; eta ireki direla kontrol-liburuan edo sistema baliokidean ez erregistratzea ere bai.

v) Bingo eta kasinoetako makina-geletan adin txikikoen joko-debekuaren kartela ez agertzea.

w) Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta erregelamendu honetan ezarrita dagoen edozein betekizun edo debeku ez betetzea, oso astuntzat edo astuntzat jo behar ez bada, bai eta aurreko artikuluan jasotako edozein arau-hauste egitea ere, bere izaera, gertaldi nahiz inguruabarra dela-eta astuntzat jo behar ez bada.

102. artikulua.– Erantzukizuna.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean eta erregelamendu honetan tipifikatutako ekintzak edo ez-egiteak doloz edo erruz egiten dituzten pertsona fisikoak edo juridikoak izango dira erantzule.

2.– Joko-lokaletan edo erregelamendu honek arautсо makinak jarrita dauden establezimenduetan jokoaren enpresa operadoreen zuzendaritzako, administraritzako eta pertsonalean enplegatutako pertsonek egiten dituzten arau-hausteen erantzule solidarioak izango dira horiek beroriek eta horien lan-zerbitzuak jasotzen dituzten pertsona fisikoak edo juridikoak.

103. artikulua.– Preskripzioa, iraungipena eta baliogabetzea.

1.– Arau-hauste arinen preskripzioa ekintzak gertatu eta bi hilabetera izango da, eta astun eta oso astunena, berriz, handik bi urtera.

2.– Arau-hauste oso astunengatik ezarritako zehapenak hiru urtean preskribatuko dira; arau-hauste astunengatik ezarritakoak, bi urtean, eta arau-hauste arinengatik ezarritakoak, urtebetean.

3.– Arau-hausteak baliogabetzeari dagokionez, Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 29. artikuluan xedatutakoa beteko da.

104. artikulua.– Zehapenak eta kautelazko neurri osagarriak.

1.– Aurreko artikuluetan tipifikatutako arau-hausteei honenbesteko isun-zehapena ezarriko zaie:

a) Oso astunengatik, 60.101,22 eurotik 601.012,10 eurora. 601.012,10 eurotik gorako legez kontrako irabazia egiaztatzen den kasuetan, zehapena irabazi hori hiru halako izango da.

b) Astunengatik, 6.010,13 eurotik 60.101,21 eurora.

c) Arinengatik, 60,10 eurotik 6.010,12 eurora.

2.– Arau-hauste astun eta oso astunak egiten diren kasuetan honako zehapen hauek ere jarri ahal izango dira:

a) Jokoarekin zerikusia duten jarduerak ustiatzeko baimena bi urteko gehienezko denboraldi baterako baliogabetzea, edo behin betiko kentzea.

b) Jokorako makinak ustiatzeko baimena urtebeteko gehienezko denboraldi baterako baliogabetzea, edo behin betiko kentzea, bai eta ostalaritza alorreko establezimenduetan joko-makinak ustiatzeko baimena kentzea urtebeteko gehieneko eperako.

c) Kasino-jokoetan aritzeko lokala behin-behineko ixtea gehienez bi urte iraun dezakeen denboraldi baterako, edo behin betiko ixtea.

d) Jokorako eduki behar den baimenaren titularra izateko gaikuntza, eta, hala egokituz gero, joko-enpresa eta -lekuetan jokoan aritzekoa, behin-behineko, gehienez bi urteko denboraldi baterako, edo behin betiko kentzea.

e) Arau-haustearen tresna izan diren jokorako osagai, makina edo elementuak konfiskatzea, eta zehapena irmoa denean, suntsitzea nahiz erabili ezinik uztea.

3.– Zehapena jartzeko orduan, dauden gorabeherak haztatuko dira, lurralde eta gizarte-eremuan daukaten eragina kontuan hartuz, eta betiere, heinekotasun-irizpideak erabiliz, baina zehapena inoiz ez da izango modu bidegabean lortutako irabazien hiru halakotik beherakoa.

4.– Arau-hauste astunaren edo oso astunaren zantzuak daudenean, kautelazko neurritzat hartu ahalko da jokoa egiten den establezimenduak ixtea edo joko-elementuak edo jokatzeko erabilitako materialak zigilatu, gordailutu edo bahitzea.

Arau-hauste astuna edo oso astuna egin delako zantzurik ageri denean, erabaki ahal izango da kautelazko neurri gisa legez kanpoko webgunerako sarbidea blokeatzea edo jokoa eskaintzen duen webguneko ordainbideak blokeatzea.

Hori guztia, Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 33.5 artikuluan ezarritako moduan.

105. artikulua.– Organo zehatzailea.

1.– Jokoa Arautzeko Agintaritzaren titularrari dagokio arau-hauste astun eta arinen zehapenak jartzea, eta erregelamendu honen 104. artikuluko 2. paragrafoko b) letran adierazten den baimena indargabetzea ere bai.

2.– Joko-arloko eskumena duen Sailburuordetzaren titularrari dagokio, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren proposamenez, arau-hauste oso astunen zehapenak jartzea eta makinak ustiatzeko baimenak aldi baterako indargabetzea, joko-lokalak behin-behineko ixtea, ustiatzeko baimenak behin betiko kentzea eta behin-behineko gaikuntza kentzea.

3.– 300.506,05 euro baino gehiagoko zehapenak jartzea joko-arloko eskumenak dituen sailburuari dagokio.

4.– Behin betiko errebokazioa, gaitasungabetzea edo ixtea dakarten zehapenak jartzea Gobernu Kontseiluari dagokio, joko-arloko eskumenak dituen sailburuak proposatuta.

106. artikulua.– Prozedura.

Erregelamendu honetan jasotzen diren arau-hausteak Euskal Autonomia Erkidegoan Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen IV. kapituluan ezarritako prozedurari jarraituz zehatuko dira; ondorio horretarako, ordezkoak dira 2/1998 Legea, otsailaren 20koa, Euskal Autonomia Erkidegoko Herri Administrazioen zigortzeko ahalmenari buruzkoa, eta Herri Administrazioen Araubide Juridikoaren eta Administrazio Prozedura Erkidearen arloan indarrean diren arauak.

II. TITULUA

ARAUDI ESPEZIFIKOAK

I. KAPITULUA

JOKO-MAKINAK ETA MAKINA LAGUNTZAILEAK

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

107. artikulua.– Xedea.

Kapitulu honen xedea da joko-makinen eta makina laguntzaileen ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

108. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Joko-makinak dira diru truke edo ordainketa-modu baliokideen bitartez erabiltzaileari aparatua denbora-tarte batez erabiltzeko aukera ematen diotenak; eskuzkoak zein automatikoak izan daitezke eta kasu batzuetan hainbat motatako sariak lortzeko aukera ematen diote: eskudirutan, espezietan, zerbitzutan edo horiekin trukatzeko moduko beste edozein produktutan ordaindutakoak.

2.– Terminal edo makina laguntzaileak dira indarrean dagoen Joko Katalogoan agertzen diren beste modalitate batzuetan parte hartzeko aukera ematen duten gailuak (eskuzkoak edo automatikoak). Salmenta-terminalak terminal horiek instalatuta dauden establezimenduko edo enpresako operadore batek manipulatzen ditu. Makina laguntzaileak zuzenean erabiltzen ditu erabiltzaileak, instalatuta dauden establezimenduan.

3.– Joko-makinak honela sailkatzen dira:

a) Erredentzioko jolas-makinak edo «AR» motakoak: erabiltzailearen trebetasuna gorabehera, makina erabili edo jokatzeko denbora bat lortzeaz gain txartelak, fitxak edo antzeko elementuak irabazteko aukera ematen dute, eta horiek metatu eta trukatu egin daitezke. Erabiltzaileek irabaz daitezkeen ondasunen balioa ezagutzen dute eta aldez aurretik ezarrita dago. Ondasun horien diruzko balioa ez da izango haiek lortzeko gutxienez jokatu behar diren partiden prezioa baino altuagoa.

b) «B» motako makinak edo saria duten jolas-makinak: prezio baten truke, jokalariari erabiltzeko denbora bat eta, kasu batzuetan, eskudiruzko saria ematen diote. Azpimota hauek daude:

– «BH» makinak. Honako hauetan instalatu ahal izango dira: joko-aretoetan, ostalaritza-establezimendu publikoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan. «BHZ» izeneko makinek «BH» motako makinek baino sari txikiagoa emango dute, eta lokal berdinetan instalatu ahal izango dira. «BH+» izeneko makinek «BH» motako makinek baino sari handiagoa emango dute, eta lokal berdinetan instalatu ahal izango dira.

– «BS» motako makinak, edo sari berezidun jolas-makinak: «BH» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta joko-aretoetan, bingoetan eta kasinoetan baino ezingo dira instalatu. Makina horien aurreko aldean, bideo-pantailan edo antzeko euskarri fisiko batean hauxe adierazi beharko da argi eta garbi: «joko-aretoetarako makina berezia».

– «BS+» motako makinak: «BS» motako makinek baino sari handiagoak eskaini ahal izango dituzte, eta sarrera- eta kontrol-sistema duten joko-aretoetan baino ezingo dira instalatu.

– «BG» motako makinak edo sari berezidun jolas-makinak bingo-aretoetarako eta kasinoetarako: «BS+» motako makinek baino sari handiagoak eman ahal izango dituzte, erabiltzaileek apustu egindakoaren proportzioan, edo aldez aurretik ezarritako sari-programaren arabera. Makina horiek bingo-jokoa gehitzen badute, joko hori bideo-seinalez edo antzera kontrolatutako pantailak erabiliz gauzatuko da, eta ezingo da, inola ere, informatikoki jokatzen den jokoaren kartoirik edo euskarri fisikorik esleitu, aretoko langileen esku-hartzerik gabe.

c) «C» motako makinak edo ausazko makinak: prezio baten truke erabiltzaileari erabilera-denbora bat ematen diote eta, kasu batzuetan, eskudiruzko saria, beti ausaren arabera.

4.– Joko-makinen motak eta azpimotak modalitate hauetakoak izan daitezke:

a) Postu anitzeko makinak, «BM» edo «CM» izenekoak. Honako hauek dira: makina-mota bakoitzaren ezaugarri teknikoak izanda, banakako parte-hartzea edo jokalari biren edo gehiagoren aldi bereko parte-hartzea ahalbidetzen dute, altzari bakarra osatuta.

Instalazio-konfigurazio desberdinak izan ahalko dituzte, eta horiek jasota egon beharko dute modeloaren homologazio-espedientean eta joko-makinaren aurreko aldean. Edonola ere, jokalari guztientzat komuna izango den joko nagusi bat izan beharko du, edo sari edo sari-poltsa komun bat.

Joko-aretoetan instalatutako postu anitzeko makinek, gehienez, hamar postu izango dituzte. Ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan, postu anitzeko makina bat baimendu ahal izango da, gehienez ere bi posturekin, «BHM» izenekoa.

b) Makina partekatuak, «BC» edo «CC» izenekoak: programa bakarrarekin eta altzari bakarra izanik, elkarrekin eta aldi berean jokatzen duten bi pertsonei elkarrekin lehiatzeko aukera ematen die, eta makina bakarrari dagokion saria ematen dute.

5.– Jokoaren katalogoan jasotako modalitate-kopuruaren bestekoa izango da makina laguntzaileen moten kopurua.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

109. artikulua.– Ustiatzeko baimena eta erregistro-inskripzioa.

1.– Joko-makinak eta makina laguntzaileak ustiatzeko, aurretiazko baimena behar da makinen enpresa operadore gisa, «AR» motako joko-makinen kasuan izan ezik; kasu horretan, nahikoa da aldez aurretik erantzukizunpeko adierazpena aurkeztea.

Aurrekoa gorabehera, joko-kasino, bingo-areto edo joko-areto izateko baimena duen eta hala inskribatuta dagoen enpresak eskumena du lokal horietan instalatutako joko-makinak ustiatzeko. Kasu horretan, Jokoaren Erregistro Nagusian, Enpresen Atalean, inskribatuta egongo da enpresa hori, eta artikulu honetan adierazten den baimenik eskatu beharrik ez du izango.

2.– Makinen enpresa operadore gisa baimentzeko betekizunak, oro har, jokoaren enpresa operadoreetarako aurrez ikusita daudenak dira; horrez gain, «B» motako makinen enpresa ope-

radoreek, beren jarduera gauzatu ahal izateko, 10 ustiapen-baimenen titular izan beharko dute gutxienez, eta baimen horiei dagozkien makinak instalatuta eta martxan eduki beharko dituzte.

10 baimenen gutxieneko kopurua jarduerak iraun bitartean mantendu beharko da, eta ustiapen-baimenen kopurua ezin izango da txikitu, baimen horiei dagozkien makinak instalatuta eta funtzionamenduan izanda. Interesdunari egotzi ahal zaion kausa dela-eta baimenen kopurua txikitu egiten bada, galdu egingo du enpresa operadorearen izaera.

110. artikulua.– Fidantza.

1.– «AR» motako makinen enpresa operadoreek egiaztatu beharko dute 4.000 euro-ko fidantza eratu dutela, erantzukizunpeko adierazpena aurkeztuta.

2.– «B» motako makinen eta makina laguntzaileen enpresa operadore gisa aritzeko baimena eskuratzeko, enpresaren titulartasuneko ustiapen-baimenen kopuruaren araberako fidantza eratu beharko da, zenbateko hauengatik:

– 25 ustiapen-baimeneraino: 45.000 euro.

– 26 ustiapen-baimenetik 100eraino: 85.000 euro.

– 101 ustiapen-baimenetik 250eraino: 210.000 euro.

– 251 ustiapen-baimenetik 500eraino: 350.000 euro.

– 501 ustiapen-baimenetik 1.000raino: 550.000 euro

3.– Enpresa operadoreak ez badu makinak ustiatzeko eskatzen den fidantza osoa kontsignatu, ezingo da ustiapen-baimen gehiagorik eman.

4.– Fidantza berriz jartzen ez bada, betekizun hori bete behar duen baimena errebokatzeaz eta enpresa gisa duen inskripzioa ezeztatzeaz gain, enpresaren titulartasuneko ustiapen-baimenak errebokatuko dira, salbu eta baimenak eskualdatzen baditu errebokatzeko ebazpena eman eta hamabost eguneko epean.

HIRUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

111. artikulua.– «B» eta «C» motako makinen betekizunak.

1.– Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz, «B» eta «C» motako makinek bete beharreko baldintzak eta jokorako mugak zehaztu ahal izango dira, bai eta eduki beharko dituzten zehaztapen tekniko, gailu tekniko eta segurtasun-mekanismoak ere. Zehaztapen horiek halabeharrez bete beharko dira modeloa homologatzeko eta makina ustiatzeko.

2.– Agindu horretan hau finkatu beharko da, gutxienez:

a) Jokoaren mugak: hala nola partidaren gehieneko prezioa, aldi berean gehienez zenbat partida egin daitezkeen, partida sinpleetan edo aldi bereko partidetan gehienez zenbateko saria jaso daitekeen; bai eta partidaren batez besteko iraupena ere.

b) Ondoz ondoko partida-ziklo edo estatistika-ziklo jakin bat betetzean, sari gisa itzuli beharreko gutxieneko ehunekoa eta denbora jakin batean gehienez zenbat partida joka daitekeen «B» motako makinen kasuan.

c) Jokaldi-serie estatistiko bat betetzean, sarietan itzuli beharreko gutxieneko ehunekoa, konbinazio posibleen arabera, «C» motako makinen kasuan.

d) Kreditu eta ordainketen sistema. Nahitaezkoa izango da diru-metaketarako kontagailu espezifikoak edukitzea, hala nola sarrera-kredituetarako, ezartzen diren metatze-mugetarako, eta hala badagokio, erreserbako kontagailu gehigarriak. «C» motako makinen kasuan, gainera, ordainketa erreserbatzeko gordailua, irabazien gordailua eta argi- eta soinu-mekanismo ohartarazleak.

e) Makinek jokoa eragozteko blokeatze-mekanismoa izan beharko dute nahitaez, ordainketa behar bezala egiten ez den kasuetarako.

f) Makinan zer nolako informazioa jarri beharko den idatziz, modu grafiko eta ikusgarrian; informazio horrek joko-arauak azalduko ditu, erabiltzailearen babesa eta joko-debekuak.

g) Kasu bakoitzean beharrezkoak diren segurtasun-mekanismoak.

3.– «C» motako makinak edo ausazkoak homologatu ahal izango dira baldin eta jokatutako kopuruen ehuneko bat metatzeko aukera ematen badute, hartara sari gehigarri progresiboak osatzeko. Sari horiek modelo bakoitzerako espezifikoak izango diren konbinazioen bitartez eskuratu ahal izango dira.

4.– BG, BS, BS+ eta C motako makinek aurretiaz Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutako informazio-sistema bat inplementatu ahal izango dute euren zerbitzarian. Informazio-sistema horrek, makinetara konektatuta, 67, 3, k) artikuluan adierazitako kontagailuen funtzionalitate berdinak erregistratuko ditu, eta sistema horren ezaugarriak eta funtzionalitateak makinen ezaugarriak arautzen dituen garapen-araudian zehaztuko dira.

112. artikulua.– «B» eta «C» motako makinen sariak ordaintzea.

1.– Konbinazio irabazlea lortzen denean, makinaren aurrealdea argituko da edo, bestela, ondo nabarmen geratuko da sari hori lortu dela.

2.– Sariak legezko erabilerarako dirutan ordaindu beharko dira nahitaez, eta makinak eman beharko ditu. Hala ere, interkonexio-sistemetan, saria «gauzatan» edo «espezietan» ere eman ahal izango da, betiere aretoan horren berri ematen bada, horretarako ezarritako errotuluan.

3.– Aurreko paragrafoan ezarritakoaren salbuespen gisa, joko-aretoetan instalatutako makinen kasuan, sariaren ordainketa baimendutako legezko edozein bide erabilita egin ahal izango da, jokalariak aldez aurretik eskatuta eta aretoak ontzat ematen badu.

Kasu horietan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak, legezko diruaren ordez, txartelak edo ordaintzeko eta dirua itzultzeko euskarri fisiko edo elektronikoak erabiltzeko baimena eman ahal izango du, eta euskarri horiek aurretiaz eskuratu ahal izango dira establezimenduetan bertan. Horrelakoetan, sariak modu horretan eman ahal izango dira, eta joko-aretoan bertan legezko diruz edo bestelako legezko ordainketa-moduez trukatu beharko dira. Horrek ez du ekarriko inolako gasturik saria lortu duen pertsonarentzat.

4.– «C» motako makinek adierazle argidun bat eduki beharko dute makinak dirua, fitxak, txartelak edo euskarri fisiko edo elektronikoa onartu duela jakinarazteko eta, hala dagokion kasuetan, apustua onartu dela adierazteko.

Saria osatzen duten txanponen bolumena sariak ordaintzeko erreserba-gordailuaren edukiera baino handiagoa bada edo makinaren saria apustuak eta ordainketak egiteko erabilitako unitatearen zatikia bada, salako langileak eskuz ordaindu ahal izango dizkio apustuak erabiltzaileari

(halakoetan, makinek argi- edo soinu-ohartarazle bat izan beharko dute, zeina besterik gabe aktibatuko baita erabiltzaileak sari hori eskuratzen duenean).

113. artikulua.– Interkonexio-sistemak.

1.– «B» motako makinen interkonexioa baimendu ahal izango da, sari gehigarri bat emateko xedearekin, dirutan edo espezietan ordaindutakoa. Sari hori elkarri konektatutako makina guztien gehieneko sarien batura izango da, eta baldintza hauek bete beharko dira:

a) Makinen interkonexioari esker gehienez lor daitekeen zenbatekoa ez da izango makina bakoitzak bere aldetik eman behar duen sari-ehunekoa baino txikiagoa.

b) Elkarri konektatuta dauden makinetako bakoitzean argi eta garbi adierazi beharko da gehienez zenbateko saria eskura daitekeen, eta azaldu beharko da kopuru hori ez dela izango elkarri konektatutako makina bakoitzaren sari-ehunekoa baino txikiagoa. «Espezietan» adierazlea, hala badagokio, aretoan bertan iragarriko da, horretarako ezarritako errotuluan.

c) Elkarri konektatutako makinen bitartez modu guztietara eskura daitekeen gehieneko saria ezingo da izan elkarri konektatutako makina bakoitzaren gehieneko sarien batura baino handiagoa. Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz ezarri ahal izango dira horretarako mugak.

d) Interkonektatutako sistema bakoitzak erabiltzaileek argi eta garbi irakurtzeko moduko argibide-panel bat izan beharko du, eta bertan informazio hauxe jaso, gutxienez: makina-kopurua, baimendutako sariaren gehieneko zenbatekoa eta dirutan edo espezietan ordainduko den.

e) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz emango diren gainerako zehaztapen teknikoak.

f) «B» motako makinen interkonexio-sistemak ez du erabiliko ausazkotasuna sortzeko elementurik sariaren ondorioetarako, eta sariak, edozein kasutan, programatua izan beharko du.

2.– «C» motako makinen interkonexioa baimendu ahal izango da joko-kasino berean edo hainbat kasinotan instalatutako makinen artean, sari gehigarri bat emateko xedearekin, dirutan edo espezietan ordaindutakoa. Sari hori elkarri konektatutako makina guztien gehieneko sarien batura izango da, eta baldintza hauek bete beharko dira:

a) Eskura daitezkeen sariak bi motatakoak izan daitezke: apustuak egiteko erabiltzen diren mota berekoak edo «espezietan» ordaindutakoak, erabiltzaileak aldez aurretik ezarritako zenbateko batekin trukatu ahal izango dituenak. Lokalean bertan adierazi beharko da sariaren zenbatekoa eta saria «espezietan» ordainduko dela, berariaz horretarako jarritako errotulu batean, bai eta elkarri konektatutako makina bakoitzean ere.

b) Elkarri konektatutako makina bakoitzean argi eta garbi adieraziko da hori hala dela. Halaber, erabiltzaile bakoitzak begi bistan izan beharko du uneoro elkarri konektatutako makinek guztira zenbat diru metatu duten.

c) Hainbat makinatan ausazkotasuna sortzeko elementu bakarra dagoenean eta makina guztiek hura partekatzen dutenean, makina horiek elkarri konektatzeko baimena eman ahal izango da, nahiz eta elementu hori kanpoan eta makinetatik bereizita egon.

d) Elkarri konektatutako makinek interkonexiorako baldintzak betetzen dituztela egiaztatu ahal izateko mekanismo edo sarrera espezifiko bat izan beharko dute.

e) Interkonektatutako sistema bakoitzak erabiltzaileek argi eta garbi irakurtzeko moduko argibide-panel bat izan beharko du, eta bertan informazio hauxe jaso, gutxienez: makina-kopurua eta baimendutako sariaren zenbatekoa.

f) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz emango diren gainerako zehaztapen teknikoak.

3.– Makinen interkonexio-sistemaren eskaeran adierazi beharko da zenbat makina konektatu behar diren, makina bakoitzaren banakako identifikazioa zein den, zein establezimendutan dauden instalatuta, zer nolako interkonexio-sistema edo -modeloa erabiliko den, eta lor daitekeen gehieneko saria zenbatekoa den eta zer motatako sariak dauden.

4.– Interkonexioa beste autonomia-erkidego batzuetan kokatuta dauden establezimenduetan instalatutako makinen artean egingo bada, beste hauek ere bete beharko dira:

a) Ukitutako autonomia-erkidegoetako araudiak interkonexio hori ahalbidetzea, eta ukitutako autonomia-erkidego guztiek interkonexio-sistema baimentzea bakoitzaren lurralde-esparruetan.

b) Elkarrekin konektatu beharreko makinek parametro baliokideak betetzea, eta Euskadin indarrean dagoen araudiarekin bat etortzea; horrez gain, interkonexio-azpiegiturak aukera eman behar dio Euskal Autonomia Erkidegoari lineako konexioa ezartzeko, jokoaren kontrolerako irispidea izateko.

114. artikulua.– Joko-makinak jokoz hornitzen dituzten zerbitzariak.

1.– «B» eta «C» motako joko-makinek jokoak eskaini ahal izango dituzte zerbitzariak erabiliz, dagozkien makinen modeloak, horietan instalatzen diren jokoak eta zerbitzariak eurak homologatu eta gero.

2.– Zerbitzarien bidez joko-makinak jokoz hornitzeko sistemek baldintza hauek bete beharko dituzte:

a) «B» eta «C» motako gainerako makinetarako ezarritako betekizun eta ezaugarri tekniko berdinak bete beharko dituzte zerbitzarien erabileran oinarritutako joko-makinek.

b) Jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez zehaztuko dira joko-sistema honek izan behar dituen elementuak eta funtzionalitateak.

c) Gardentasuna eta fidagarritasuna ziurtatzeko, joko-sistemak bermatu egin beharko du 4 urteko aldian sortzen diren eragiketen eta informazioaren erregistroa, eta, halaber, jokoa kudeatu eta kontrolatzeko sistema informatikoa monitorizatzen utziko dio administrazioari.

d) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz emango diren gainerako zehaztapen teknikoak.

3.– Zerbitzarien erabileran oinarritutako joko-makinak interkonektatu ahal izango dira, aurreko artikuluan eta interkonexio-sistemak garatzen dituen jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduan ezarritako baldintzen arabera.

LAUGARREN ATALA

MAKINAK INSTALATZEA

115. artikulua.– Ustiatzeko baimena.

1.– Ustiatzeko baimenak joko-makina edo terminal bat edo makina laguntzaile bat ustiatzeko baimena ematen du, establezimendu presentzial batean instalatuz, bai joko-lokaletan bai legez onargarriak diren beste toki batzuetan, modelo homologatu batekin bat datorrela egiaztatu ondoren bat.

2.– Ustiatzeko baimenen eskaera bat etorriko da erregelamendu honetan eta hori garatzeko araudian aurrez ikusitako zehaztapenekin.

Eskaeran, makina-mota eta makina instalatuko den lokalaren izaera adierazi behar dira.

3.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak ofizioz egingo ditu alegatutako egintzak edo datuak egiaztatzeko bidezkotzat jotzen dituen jarduerak; zeregin horretan, espedientea ebazteko beharrezkoa den dokumentazio osagarria aurkeztea edo instrukzio-egintzak burutzea eska dezake.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimen-prozedura ebatzi eta ebazpena jakinaraziko du, gehienez ere sei hilabeteko epean. Epe hori igarota enpresa operadoreak ez badu jakinarazpenik jaso, eskaera baietsitzat jo ahal izango du.

5.– Ustiatzeko baimenak bi urteko indarraldia izango du, eta, automatikoki, bi urteko aldietan berrituko da behin eta berriz, baldin eta, berritze hori gauzatzerakoan, indarrean dagoen araudiak eskatutako baldintzak betetzen badira, behin batiko baja eman arte.

6.– Ustiatzeko baimenen eskualdatzea Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu behar izango du, eta baimen-hartzaileak eta baimen-emaileak enpresa operadore moduan inskribatuta egon behar dute.

Ustiatzeko baimenak eskualdatzeko baimenaren ebazpena eta horren jakinarazpena gehienez ere 6 hilabeteko epean egin beharko dira. Epe hori igarota enpresa operadoreak ez badu jakinarazpenik jaso, eskaera baietsitzat jo ahal izango du.

7.– «B» motako makinen enpresa operadoreek gehienez ere euren titulartasuneko ustiapen-baimenen % 10 bideratu ahal izango dute «BHZ», «BH+», eta «BHM» motako makinak ustiatzera, mota bakoitzeko.

8.– «B» motako makinen enpresa operadoreek gehienez ere euren titulartasuneko baimenen % 10 izan ahalko dute ustiakizun. 20 ustiapen-baimen baino gutxiagoren titular diren enpresa operadoreek gehienez ere 2 baimen izan ahalko dituzte ustiakizun.

116. artikulua.– Lokalak.

1.– «AR» motako makinak lokal hauetan instalatu ahal izango dira:

a) Jolas-aretoetan.

b) «B» motako joko-makinak instalatzeko baimena duten lokaletan.

c) Kanpin, jolas-parke, azoka-esparru edo antzekoetan horretarako egokitutako lekuetan.

d) Bakar-bakarrik ostalaritzara, edo, besteak beste, ostalaritzara ere dedikatzen diren lokal publikoetan.

2.– «BH», «BHZ», «BHM», «BH+» eta «BC» motako makinak, joko-aretoetan instalatzeaz gain, baita ere jarri ahal izango dira ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantzalekuetan, dantza-aretoetan eta diskoteketan, betiere baldintza hauek betetzen badira:

a) Establezimendu iraunkorrak izatea, jendearen iraganbideetatik aparte badaude, eta makinak lokalen barruan badaude.

b) Garraio publikoaren geltokietan, aireportuetan edo merkataritza-zentroetan edo -guneetan edo ikuskizun publikoak eta jolas jarduerak egiten diren tokietan ez egotea, salbu eta lokala itxita eta jendearengandik isolatuta badago.

c) Terrazetan edo bide publikoak okupatzeko eremuetan kokatuta ez egotea, edo edozein eratako instalazio desmuntagarriak izatea.

d) Adingabeentzako berariazko lokalak ez izatea edo ohiko erabiltzaile gehienak adingabeak ez izatea.

Ostalaritzako lokaletan edo antzekoetan instalatzen d(ir)en makina(k) euskarri espezifiko baten gainean jarriko d(ir)a. Ezingo da euskarritzat hartu barrarik, mahairik edo helburu horretarako erabiltzen ez den gainerako objekturik.

3.– «BS» motako makinak joko-aretoetan, bingo-aretoetan eta kasinoetan soilik instalatu ahal izango dira. Bingo-aretoetan eta kasinoetan, lokalen barruan horretarako egokitutako aretoan instalatu behar izango dira, sarrera-kontrola igaro eta gero.

4.– «BS+» motako makinak sarrera-kontrola duten joko-aretoetan bakarrik instalatu ahal izango dira.

5.– «BG» motako makinak bingo-aretoen barruan eta kasinoetan instalatu ahal izango dira.

Bingo-aretoetan eta kasinoetan, horretarako egokitutako aretoan instalatuko dira. Areto hori bereizita egongo da ohiko bingo-partidak edo horren modalitateak eta kasinoko berezko jokoak jokatzen diren aretoetatik.

Bingo-aretoetan eta kasinoetan, banaketa desmuntagarriak onartuko dira, baldin eta indarreko araudian ezarritako segurtasun-neurriak betetzen badira, eta zerbitzu osagarriak ere eskaini ahal izango dira, betiere, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena izanez gero.

6.– «C» motako ausazko makinak joko-kasinoetan eta baimendutako ontzietan bakarrik instala daitezke.

Kasinoaren joko-aretoan dauden makinek soinu-maila murriztu behar dute, gainerako jokoak garatzeko eragozpen izan ez daitezen.

«C» motako makinak kasinoaren joko-aretotik kanpoko beste areto zehatz batzuetan badaude, areto horien kanpoaldean argi eta garbi jaso beharko da adingabeek sarrera galarazita dutela; Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan adierazi beharko da hori. Halaber, kontrolerako eta zaintzarako berariazko zerbitzu edo sistema bat izango dute, eta kasinoaren erantzukizunpean, galarazi egingo zaie kasinora sartzea adingabeei eta legez debekatuta daukaten beste pertsona batzuei. Sistema horren bidez, lokalak baimenduta daukan edukiera ere kontrolatuko da. Horregatik, titularrek, sarrera-zerbitzuaren bitartez, identifikatu egingo dituzte makina-aretora sartu nahi duten pertsonak.

Indarrean dagoen araudian ezarritakoak izango dira makina-aretoetako segurtasun-baldintzak. Horretaz gain, ondoko baldintzak ere bete behar dituzte:

a) Aretoaren barruan dirua eta fitxak trukatzeko zerbitzu bat egon behar da.

b) Kasinoko makina-aretoetan zerbitzu osagarriak edo erregelamendu honetan adierazitako beste zerbitzu batzuk instalatzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena beharko da.

c) Makinen irabazien gordailuak jendearentzako ordutegiz kanpo irekiko dira, eta erregistratu egingo da hori dagokion kontrol-liburuan edo behar bezala baimendutako beste sistema baliokide batzuetan.

d) Makina-aretoan erreklamazio-orriak izan beharko dituzte, erregelamendu honen 12.2 artikuluan jasotakoaren arabera.

7.– Makina laguntzaileak kasuan kasuko jokorako egokitutako lokal edo postu espezifikoetan instalatu ahal izango dira, betiere, joko bakoitzerako araudiak ezartzen dituen baldintzak betez. Halaber, joko bakoitzaren araudi espezifikoan zehaztuko dira jendea biltzen duten beste lokal batzuetan makina laguntzaileak instalatzeko baldintzak.

8.– Joko-aretoan instalatuta dauden joko-makinei lotutako ustiapen-baimenak areto horren izena jasoko du, eta, hala badagokio, baita makinaren enpresa operadorearena ere.

9.– Jokalari biren edo gehiagoren parte-hartzea ahalbidetzen duten joko-makinak, «BM», «CM», «BC» edo «CC», postu-kopurua gorabehera, ustiapen-baimen bakarraren babespean daude.

10.– Postu bat baino gehiago dituzten joko-makinak instalatzeari dagokionez, establezimendu batean gehienez instala daitekeen makina-kopuruaren ondorioetarako, hau hartuko da kontuan: postu bat, makina bat.

Joko-aretoetan instalatzeko makina-kopuruari dagokionez, erregelamendu honen ondorioetarako, instalatzeko makinen gutxieneko kopurua eskatzeak ustiapen-baimenen gutxieneko kopurua eskatzea esan nahi du.

117. artikulua.– Kokalekua jakinaraztea.

1.– Joko-makina bat edo makina laguntzaile bat kokaleku zehatz batean instalatu aurretik, horren berri eman behar zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

2.– Ostalaritzako establezimendu batean, dantza-areto, dantzaleku edo diskoteka batean edo apustu-lokal gisa gaituta ez dagoen joko-lokal batean «B» motako makina bat edo makina laguntzaile bat instalatzeko kasuan, aurretiazko jakinarazpenarekin batera, agiri hauek aurkeztu behar dira:

a) Establezimenduaren titularraren NANaren kopia –pertsona fisikoa baldin bada– edo identifikazio fiskaleko zenbakiaren kopia –pertsona juridikoa baldin bada, titulartasun-aldaketa bat bada edo lokalean egiten den lehenengo makina-instalazioa baldin bada–.

b) Kokatze-buletina, zeinaren bidez aldi zehatz baterako lotzen baitira, instalazio horri dagokionez, enpresa operadorea eta lokalaren titularra.

c) Kokatze-buletina izenpetzen duenaren aitorpena, zeinetan aitortuko baitu baduela lokal bat. Horrek ez du esan nahi jarduera burutzeko beharrezko lizentziak edo dagozkion baimenak ere eskatuko ez zaizkionik.

3.– Aurreko paragrafoaren ondorioetarako, lokalaren titulartzat hartzen da lokala ustiatzen duen pertsona fisikoa edo juridikoa, edozein titulu juridiko dela bide: jabea, errentaria edo bestelakoren bat izan daiteke.

Establezimenduaren jabeak beretzat gorde dezake kokatze-buletina izenpetzeko ahalmena, baldin eta jarduera ustiatzen duen pertsona fisiko edo juridikoarekin aurrez hala erabakitzen badu. Erabaki hori Jokoa Arautzeko Agintaritzan aurkeztu behar da, dagozkion ondorioak izan ditzan.

4.– Kokatze-buletina agiri normalizatuan aurkeztuko da, eta agiri hori Jokoa Arautzeko Agintaritzaren bulegoetan edo haren web-orrian eskuratu ahal izango da. Agiri horri eskuratzen den unean jarriko zaizkio zenbakia eta data, eta eskuratu eta hiru hilabetera galduko du indarra.

5.– Bi alderdiek sinatutako kokatze-buletinak, gutxienez, datu hauek jasoko ditu:

a) Makinari buruzkoak: mota, modeloa, erregistro-zenbakia eta serie-zenbakia.

b) Ustiatzeko baimenaren zenbakia.

c) Nortasun-agiri nazionala, edo enpresa operadorearen kasuan, identifikazio fiskaleko zenbakia edo baliokidea; baita pertsona edo sozietatearen izena, eta Jokoaren Erregistro Nagusian –dagokion atalean– duen zenbakia ere.

d) Establezimenduaren izen komertziala, kategoria eta helbidea; nortasun-agiri nazionala, edo hala dagokionean, identifikazio fiskaleko zenbakia edo baliokidea; eta negozioaren titularraren izena.

6.– Kokatze-buletinak Jokoa Arautzeko Agintaritzaren zigiluaren bidez bideratuta egon beharko du, eta dagokion makinari gehituko zaio.

118. artikulua.– Kokatze-buletinaren indarraldia.

1.– Alderdiek 3 eta 6 urte bitarteko indarraldia itundu ahal izango dute kokatze-buletinerako, eta, horrek balioa izan dezan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak bideratu beharko du, adostutako aldiarekin.

2.– Sei urtetik beherako aldirako sinatutako kokatze-buletina indarrik gabe utz dezake alderdietako edozeinek. Horretarako, indarraldia ez dela luzatu nahi jakinarazi behar zaio idatziz Jokoa Arautzeko Agintaritzari, gutxienez epemuga baino hiru hilabete lehenago. Indarraldiaren amaiera iragarri dela jakinarazi egin behar zaio beste alderdiari, iragarri eta hamabost eguneko epean.

3.– Aurreko paragrafoan adierazitako epean indarraldiaren amaiera iragartzen ez bada, buletina urtebeteko aldietan luzatzen dela ulertuko da, sei urte bete arte.

4.– Kokatze-buletinaren 6 urteko indarraldia igaro ostean, indarraldia luzatutzat ulertuko da, alderdietako edozeinek indarraldiaren amaiera iragarri arte Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurrean. Kasu horretan, buletinaren indarraldia amaitu egingo da, amaiera iragarri eta hamabost eguneko epean. Jokoa Arautzeko Agintaritzak bi alderdiei jakinaraziko die indarraldiaren amaiera-data.

119. artikulua.– Kokatze-buletina iraungitzea.

1.– Kokatze-buletinaren bidez hartutako konpromisoa ondoko arrazoi hauetako baten ondorioz iraungiko da:

a) Kokatze-buletinaren indarraldia amaitzea.

b) Alderdiek aho batez hala erabakitzea; Administrazioari idatziz jakinarazi behar zaio hori.

c) Kokatze-buletina iraungi dela adierazten duen ebazpen judiziala.

d) Jokoa Arautzeko Agintaritzak ebazpen arrazoitua ematea. Ebazpen horretan adieraziko du funtsezko zehaztasun-gabeziak daudela makinan, edo buletina bideratzeko erantsitako dokumentazioan edo datuetan, dagokion espedientea bideratu eta gero.

e) Kokatze-buletina babesten zuen ustiapen-baimena iraungitzea, edo enpresa operadorearen baimena errebokatzea.

f) Kokatze-buletina babesten duen ustiapen-baimena iraungitzea edo etetea dakarren zehapena dela-eta.

g) Alderdietako batentzat errentagarria ez izatea kokatze-buletina duen joko-makina ustiatzea. Kasu horretan, Jokoa Arautzeko Agintaritzak, espedientea ebazteko, errentagarritasun eza argudiatzen duenari eska diezaioke makina horren ustiapenari buruzko kontu-ikuskapena egiteko.

h) Establezimendua 9 hilabetez (etenik gabe) itxita egotea, dagokion espedientea bideratu eta gero. Ez da iraungitzerik egongo baldin eta alderdiek indarraldiari eustea adosten badute, edo lokala obrak egiteko itxi bada, betiere lokalaren titularrari egotzi ezin bazaio.

2.– Establezimenduaren edo enpresa operadorearen titulartasuna aldatzeak esan nahi du titular berriak subrogatu egiten dituela aurrekoaren eskubideak eta betebeharrak, kokatze-buletinari dagokionez, horren indarraldia amaitu arte. Titular berriak kokatze-buletinaren indarraldiaren amaiera iragartzen badio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, horren indarraldia ezin izango da hiru urte baino gehiago luzatu, amaiera iragartzen denetik aurrera.

Aipatutako arauaren salbuespen gisa, kokatze-buletina izenpetzen denetik jarduerari utzi arte sei hilabete baino gutxiago igaro badira, subrogazioa aurretiko buletinarekiko egingo da. Izan ere, buletin horrek indarraldia berreskuratuko du, daukan epe berdinerako. Arau hori ez da aplikatuko establezimenduaren titular berriaren eta jarduerari utzi zionaren artean bigarren mailarainoko ahaidetasun-lotura edo merkataritza-lotura badago; kasu horretan, arau orokorraren arabera jardungo da.

3.– Alderdietako batek indarrean dagoen kokatze-buletinarekin joko-makina ustiatu nahi ez badu, artikulu honen lehen paragrafoan ezarritakoa gorabehera, ondorioak honako hauek izango dira: erantzulea establezimenduaren titularra bada, kokatze-buletin berriak zigilatzeko gaitasungabetzea ekarriko dio, harik eta aurrekoak zeukan epea bete arte; erantzulea enpresa operadorea bada, ustiatzeko baimenik gabe egon beharko du, harik eta aipatutako epea amaitu arte; horrek ez du eraginik izango enpresa batek ustiakizun izan ditzakeen baimenen % 10aren zenbaketan. Neurri hori Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ebazpenaren bidez hartuko da.

120. artikulua.– Funtzionamendua.

1.– Bai ustiapen-baimena bai kokatze-buletina, hala badagokio, makinan jarri beharko dira, makina hori ustiatzen ari den bitartean, horretarako ezarritako lekuan eta behar bezala babestuta. Agiri horiek argi eta garbi ikusteko moduan jarriko dira makinetan.

2.– Makinek –matxuratuta ez badaude, behintzat– funtzionamenduan egon behar dute establezimenduak baimenduta daukan ordutegian zehar, joko-aretoetarako jendaurreko ikuskizunen eta jolas-jardueren ordutegiak arautzen dituen euskal araudian xedatutakoaren arabera.

3.– Jokalarien eskura egon behar dute beti makinek, egoera ezin hobean, inolako arazorik gabe erabiltzeko moduan.

4.– Makinak aldi baterako kendu ahal izango dira, jokoaren enpresa operadoreak eta establezimenduaren titularrak sinatutako jakinarazpena egin eta gero Jokoa Arautzeko Agintaritzari, udalerriko zaindariaren jaietan eta jendetza handia izatea espero den ekintzetan –betiere, establezimenduaren gehienezko edukiera errespetatuta–.

5.– Makinen enpresa operadoreak eta makinak ustiatzeko instalatuta dituzten lokaletako pertsona titularrak behartuta daude makina horiek egoera ezin hobean edukitzera, bai funtzionamenduari bai segurtasunari dagokienez.

6.– Makinen enpresa operadoreak eta makinak instalatuta dituzten establezimenduetako titularrak izango dira euren titulartasunpeko makinak gaizki erabiltzeak izan ditzakeen ondorioen erantzule solidario, betiere fabrikatzaileari egotzi ezin bazaio, erregelamendu honen zehapen-araubidean xedatutakoa eragotzi gabe.

7.– Akats tekniko bat dela medio, makinak ez badu ordaintzen lortutako saria, negozioaren titularrak edo haren zerbitzura dagoen langileak unean bertan ordaindu beharko du, osorik edo falta den zenbatekoa bakarrik; eta jokoari ezin izango zaio berriro ekin, harik eta ez ordaintzeko egon den arazoari konponbidea ematen zaion arte.

8.– Matxura baten ondorioz makinak gaizki funtzionatzen badu, eta unean bertan arazoari konponbiderik eman ezin bazaio, lokalaren arduradunak deskonektatu egin beharko du makina, baina horrek ez du esan nahi aurreko paragrafoan ezarritakoa bete behar ez denik.

Makinan argi ikusteko moduan adierazi behar da matxura bat gertatu dela. Behin matxura iragarrita, jokalariari ez zaio itzuliko gerora sartutako dirurik, eta matxura iragarri baino lehen dirua sartu bada, gehienez, partida bati dagokion dirua itzuliko zaio.

9.– Makinaren edo modeloaren ezaugarriak definitzen dituen elementuren bat konpondu, manipulatu, ordezkatu edo aldatzea Jokoaren Erregistro Nagusian laguntza teknikoko enpresa gisa inskribatuta dauden enpresek egin beharko dute.

10.– Makinetan egiten diren eragiketak –baita ustiatzen ari ez diren makinetan egiten direnak ere– ziurtatu eta jaso egin behar ditu –ahal dela, erregistroko liburu batean– horretarako baimena duen pertsona edo enpresa batek.

BOSGARREN ATALA

MAKINA LAGUNTZAILE MOTAK

121. artikulua.– Txartel eta loterien makinak.

1.– Txartel eta loterien makinak dira aldez aurretik ezarritako prezio baten truke erabiltzaileari txartel, kupoi, billete edo antzeko joko-euskarriak ematen dizkiotenak, edo horiek baliozkotu, erregistratu edo betetzen dituztenak. Makina horien bitartez, kasu batzuetan, dirutan edo espezietan ordaindutako saria eskura daiteke, eta sari hori berehala edo beranduago jaso, jokoaren ezaugarrien arabera.

2.– Makina horiek homologatzeko, baldintza hauek bete beharko dituzte:

a) Egin beharreko apustuak eta makinak eman ditzakeen txartel, kupoi, billete eta antzeko joko-euskarrien bidez eskura daitezkeen sariak kasuan kasuko jokoaren araudian zehaztutakoak izango dira.

b) Erabiltzaileak sartutako dirua metatzeko kontagailu espezifikoa izango dute.

c) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz aurreikusitako gailuak eduki beharko dituzte.

122. artikulua.– Ausazko konbinazioen makinak.

1.– Ausazko konbinazioen makinak makina laguntzaileak dira, eta sustatu nahi diren produktu edo zerbitzuak erostearen truke, erabiltzaileari aukera ematen diote dirutan edo espezietan ordaindutako sari bat eskuratzeko, zozketaz edo beste joko baten bidez.

2.– Makina horiek homologatzeko, baldintza hauek bete beharko dituzte:

a) Ezingo da zozketa edo jokoan diru truke parte hartu, merkataritza-transakzioaren truke baino ez.

b) Makinak eman ditzakeen sariak edo irabaziak Jokoa Arautzeko Agintaritzan aurkeztutako erantzukizunpeko adierazpenean ezarritakoak izango dira.

c) Sariak, guztiak ala batzuk, erabiltzailearen aldeko fitxa, puntu edo kredituen bidez eman ahal izango dira, eta horiek ondasunekin trukatu ahal izango dira.

d) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz aurreikusitako gailuak eduki beharko dituzte gutxienez.

123. artikulua.– Apustu-makina laguntzaileak.

1.– Apustu-makina laguntzaileak dira Erregelamendu honetan ezartzen diren baldintzak betetzen dituztelarik, erabiltzaileari apustuak egiteko aukera eskaintzen diotenak, edo apustu horiek baliozkotu edo erregistratzekoa, kiroletako edo bestelako ekitaldien emaitzak kontuan hartuta, eta berariazko araudian ezartzen denari jarraituz.

2.– Makina horiek homologatzeko, apustuak erregulatzeko araudian definitzen diren baldintza hauek bete beharko dira:

a) Egin beharreko apustu mota eta haien zenbatekoa, eta eskuratu ahal izango diren sariak kasuan kasuko jokoaren baimenean ezarritakoak izango dira.

b) Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren aginduz aurreikusitako gailuak ere eduki beharko dituzte.

3.– Makina laguntzaileek kokatze-buletina behar dute ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan, bai eta apustuak ustiatzeko gaituta ez dauden joko-aretoetan ere.

Apustuak ustiatzeko gaitutako joko-aretoetan eta apustu-aretoetan instalatutako apustu-makina laguntzaileek ez dute behar izango kokatze-buletinik.

II. KAPITULUA

JOKO-KASINOAK

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

124. artikulua.– Xedea.

Kapitulu honen xedea da joko-kasinoen antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

125. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Joko-kasinoetan honako hauek antolatu eta egin ahal izango dira: kasino-jokoak, bingo-aretoetan eta joko-aretoetan jokatzeko baimena duten jokoak eta txapelketak; erregelamendu honetan zehaztutako makinak ere instalatu ahal izango dira.

2.– Kasino-joko esklusiboen arau propioak dekretu honen II. eranskinean jasota dagoen kasino-jokoen katalogoan zehazten dira.

3.– Joko-kasinoetan jolas-makinak eta ausazkoak ustiatzeko araubidea joko-makinen araudi espezifikoan jasotakoa izango da.

4.– Joko-kasinoetan bingo-jokoa ustiatzeko araubidea bingo-jokoaren araudi espezifikoan jasotakoa izango da.

126. artikulua.– Kasino-jokoak.

1.– Kasinoetako jokotzat bakarrik hartuko dira, eta, beraz, joko-kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jokatu ahalko dira Euskal Autonomia Erkidegoko jokoen katalogoan horrela definituta daudenak.

2.– Erregelamendu honen II. eranskinean eta jokoen katalogoan bakoitzarentzat ezarrita dauden betekizunak, elementuak, arauak eta debekuak errespetatuz garatuko dira kasino-jokoak.

3.– Kasino-jokoak baimendutako joko-enpresa operadoreek soilik ustiatu ahal izango dituzte, bai joko-kasino gisa berariaz baimenduta dauden lokal edo establezimenduetan, bai eta sare informatikoak, telematikoak, satelitea edo urrutiko beste edozein komunikazio- edo konexio-bide erabilita ere.

4.– Debekatuta daude baimendutako establezimenduetatik at edota erregelamendu honetan ezarritako baimen, betekizun eta baldintzetatik at antolatzen eta burutzen diren jokoak, kasinoko berezko jokoen modalitateak direnak, izen bera zein beste izen bat izan, baita joko horien txapelketa-modalitateak ere.

127. artikulua.– Txapelketak.

1.– Joko-kasinoek kasinoko berezko jokoen txapelketak antolatu eta burutu ahalko dituzte baldintza hauek betetzen badira:

a) Txapelketetako joko-arauak, funtsean, kasinoko jokoenak izango dira.

b) Parte-hartzaileek, txapelketan sartzeko, txapelketako oinarriek xedatutakoa bete beharko dute, besteak beste: izena emateko modua eta kostua, bai eta jokoaren arauak, sailkapen-irizpideak eta sariak banatzeko arauak ere. Sariak dirutan edo espezietan eman ahalko dira eta argiro adieraziko da zenbatekoa.

c) Parte-hartzaileek adin nagusikoak izan behar dute, eta ez dute egon behar Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 23. artikuluan ezarritako jokoaren mugen eraginpean. Gainera, kasinoko sarrera-zerbitzuaren ohiko kontrol- eta erregistratze-eskakizunak bete beharko dituzte, «txapelketako parte-hartzaile» direla adieraziz.

d) Izen-ematearen kuotetatik lortutako diru-bilketa txapelketan parte hartzen duten pertsonei emandako sarietarako izango da, eta gehienez ere ehuneko 25eko portzentajea bideratu ahal izango da txapelketa antolatzeko eta kudeatzeko gastuetarako.

e) Txapelketa horiek kasinoaren instalazio propioetan egin beharko dira, nahiz eta, salbuespen gisa eta antolaketa-arrazoiak direla-eta, kasinoaren instalazioetatik at egiteko baimena eman ahalko den.

2.– Era berean, joko-kasinoek «C» motako makinen eta joko-kasinoen berezko jokoak izan ez arren herrikoiak edo usadiozkoak diren jokoen txapelketak antolatu eta burutu ahalko dituzte aurreko idatzi-zatiaren b), c), d) eta e) letretan ezarritako baldintzetan, eta dauden modalitateen jarraibideen gaineko aldaera ez funtsezkoak sartu ahal izango dituzte.

3.– Gutxienez hamar egun lehenago, joko-kasinoek egin nahi duten/ dituzten txapelketa/k egiteko baimena Jokoa Arautzeko Agintaritzari eskatu beharko diote, egunak eta orduak adierazita eta beharrezko agiriak aurkeztuta, artikulu honen lehen paragrafoan xedatutakoari jarraituz.

4.– Eskaera jaso eta bost eguneko epean Jokoa Arautzeko Agintaritzak ebazpenik ematen eta jakinarazten ez badu, txapelketa edo txapelketak burutzeko baimena eman dela ulertuko da.

5.– Txapelketarako edo txapelketetarako baimena urtebetekoa izango da, gehienez.

6.– Sit & Go izeneko pokerreko txapelketen modalitatearen kasuan, kasinoek Jokoa Arautzeko Agintaritzak bideratutako liburuan jasoko dute egindako txapelketen zerrenda.

7.– Debekatuta dago erregelamendu honetan jasotako jokoen txapelketak artikulu honetan xedatutakoa alde batera utzita egitea.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

128. artikulua.– Ustiatzeko baimena eta erregistro-inskripzioa.

1.– Joko-kasinoa ustiatzeko, aldez aurretik enpresa operadoreak joko-aretoa instalatzeko eta ustiatzeko baimenak lortu beharko ditu Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurrean.

2.– Jokoaren erregistro nagusiaren lehen liburuko kasinoen atalean hauek soilik inskribatzen dira: joko-kasinoa ustiatzeko baimena lortu duten enpresak, administrazioak lehiaketa publikoa egin eta ebatzi ostean.

3.– Joko-kasinoa ustiatzeko baimena lortzeko lehiaketa publikoetan parte hartzeko betekizunak, oro har, joko-enpresentzat aurrez ikusitakoak dira, berezitasun hauekin:

a) Joko-kasinoa jartzeko baliatuko den eraikina edo lokala erabilgarri izan beharko dute, jabetza-erregistroaren ziurtagiriarekin espedientean egiaztatuta, edo eraikin hori erabilgarria dela egiaztatzen duten agiriak izan beharko dituzte.

b) Pertsona juridikoen kasuan, helburu sozial bakarra eta esklusiboa da joko-kasinoak ustiatzeko jarduerak egitea; joko eta zerbitzu osagarrien titulartasuna ere izan ahalko du, eta gutxieneko kapital soziala 1.200.000 eurokoa izango da. Kasinoa jartzeko baimena ematen duen ebazpena jakinarazi eta gehienez ere hogeita hamar eguneko epean eratu ahal izango da pertsona juridikoa.

4.– Kasinoa ustiatzeko baimenaren indarraldia 10 urtekoa izango da, eta iraupen berdineko epeetan luzatu ahal izango da, baldin eta berritzea eskatzen denean indarreko araudian ezarritako betekizunak betetzen badira.

129. artikulua.– Lokala martxan jartzeko eta irekitzeko baimena.

1.– Ustiatzeko baimenaren titularrak sei hilabeteko epea izango du joko-kasinoa irekitzeko eta martxan jartzeko baimena eskatzeko. Epe hori beste hiru hilabetez luzatu ahal izango da, baina, horretarako, eskatu egin behar izango da, epea amaitu baino lehen.

2.– Martxan jartzeko eta irekitzeko baimen-eskabidea agiri hauekin batera aurkeztu beharko da:

a) Sozietatearen eratze-eskrituraren eta estatutuen kopia edo notario-testigantza, eta, aurretik aurkeztu ez bada, sozietatea Merkataritza Erregistroan inskribatuta dagoela dioen egiaztagiria.

b) Kasinoa kokatzen deneko udalerriaren arabera aginpidedun den udalaren egiaztagiria, aretoak edo establezimenduak irekitzeko beharrezko lizentziak badituela ziurtatzekoa.

c) Erregelamenduaren arabera eskatu beharreko fidantza eratu duela egiaztatzen duen agiria.

d) Joko bakoitzeko apustuen gutxieneko eta gehieneko mugak eta jarri nahi den «C» motako makina-kopurua.

e) Joko-materialez hornitzen duten enpresen zerrenda.

f) Egiaztagiria, obrak bukatuta daudela eta egindako obrak kasinoa jartzeko emandako baimenaren araberako oinarrizko proiektuarekin funtsean bat datozela ziurtatzen duena.

g) Teknikari eskudunaren egiaztagiria, dagokion lanbide-elkargoak ikus-onetsita, elkargoaren nahitaezko oniritziari buruzko abuztuaren 5eko 1000/2010 Errege Dekretuaren 2. artikuluak horrela ezartzen badu, jokoaren inguruko instalazio guztiek eta kasinoko segurtasun-neurriek ondo funtzionatzen dutela ziurtatzen duena.

h) Obra berriaren deklarazio-eskrituraren kopia edo notario-testigantza, obra ordaindu eta jabetza-erregistroan inskribatu izana zehaztasunez jasotzen duena.

i) Lehiaketa publikoaren deialdiaren aginduak eskatzen dituen bestelako agiriak, edota instalatzeko baimena emateko ebazpenean ezarritako baldintza teknikoak bete direla egiaztatzen dutenak.

3.– Adierazitako epe horretan esleipendunak lokala martxan jartzeko eta irekitzeko baimena eskatzen ez badu, instalatzeko baimena iraungita gelditu dela ulertuko da. Kasu horretan, Administrazioak lehiaketan parte hartu duen beste enpresaren bati esleitu ahalko dio, baldin eta horretarako baldintzak betetzen baditu.

4.– Eskabidea eta aurreko artikuluetan aipatutako agiriak jaso ondoren, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ikuskapena egingo du lokala martxan jartzeko eta irekitzeko baimena emateko ebazpenean ezarritako baldintzak eta bestelako legezko betebeharrak bete diren ikusteko. Ikuskapen horren emaitza aktan jasoko da. Pertsona edo entitate esleipendunari hamabost eguneko epea eman ahalko zaio ikusitako hutsak zuzen ditzan.

Izapidetutakoa aztertu ostean, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ebazpena emango du, eta martxan jartzeko eta irekitzeko baimena eman edo ukatu egingo du.

5.– Kasinoa martxan jartzeko eta irekitzeko baimena ematen duen ebazpenak honako zehaztasun hauek jasoko ditu:

a) Entitate esleipendunaren izena; izen-abizenak, pertsona fisikoa bada.

b) Kasinoaren izen komertziala, kokapena eta edukiera.

c) Baimendutako jokoen zerrenda eta jokoan aritzeko mahai- edo elementu-kopurua.

d) Jar daitezkeen «C» motako gehienezko makina-kopurua eta, behar bada, horiek jartzeko areto espezifikoak.

e) Apustuen muga maximoak eta minimoak.

f) Kasinoaren zerbitzu guztiak irekitzeko epeak, baldin eta guztiak batera martxan jartzen ez badira.

g) Kasinoko joko-zuzendariaren izen-abizenak, zuzendariordeenak eta zuzendaritza-batzordeko kideenak, behar izanez gero.

h) Baimenaren iraunaldia.

i) Emandako baimena lagatzeko debekua, kostubidez zein doan.

6.– Irekitzeko eta martxan jartzeko baimena instalatzeko baimenaren indarraldiari lotuta egongo da.

7.– Martxan jartzeko eta irekitzeko baimena emateko ebazpenean zehaztutakoari edozein aldaketa egin ahal izateko, aldez aurretik, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena beharko da.

130. artikulua.– Fidantza.

Kasinoa martxan jartzeko eta irekitzeko baimen-eskaerarekin batera, 300.000 euro-ko fidantza eratuko da, erregelamendu honetan jasotakoaren arabera.

HIRUGARREN ATALA

INSTALAZIOAK ETA ZERBITZUAK

131. artikulua.– Joko-lokalen arteko distantzia.

Lokalen arteko distantziari dagokionez, joko-kasinoek plangintzari buruzko I. eranskinean xedatutakoa beteko dute.

132. artikulua.– Edukiera.

Euskal Autonomia Erkidegoko kasino bakoitzaren edukiera ezin da izan hirurehun jokalari baino gutxiagokoa, ez eta mila baino gehiagokoa ere, baimendutako joko guztiak kontuan hartuta.

133. artikulua.– Ordutegia.

1.– Kasinoaren enpresa titularrak berak ezarriko du areto bakoitzaren joko-ordutegia –noiz hasiko diren jokoak eta noiz amaitu– eta ordutegi desberdinak ezarri ahalko ditu areto eta asteko egun bakoitzerako, betiere dagokion ordutegi-bandaren barruan.

2.– Kasino-aretoetako ordutegi erreala jakinaraziko dio kasinoak Jokoa Arautzeko Agintaritzari; ordutegi hori kasinoari baimendutako ordutegi-bandaren barnekoa izango da. Baimendutako ordutegi-bandaren barnean egiten den edozein aldaketa Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko zaio.

Areto pribatuen funtzionamendu-ordutegia areto printzipalaren ordutegiaren desberdina izan daiteke; Jokoa Arautzeko Agintaritzak eman beharko du berariaz ordutegi hori izateko baimena.

3.– Kasinoko areto edo aretoen jarduera-ordutegia grafikoki iragarri beharko da bisitarien harrera- edo kontrol-aretoan.

4.– Joko-aretoen funtzionamendu-ordutegian establezimenduak baimenduta duen edukiera betetzen bada, bisitari gehiago hartzeari utzi beharko dio kasinoak behin-behinekoz.

134. artikulua.– Zerbitzu osagarriak.

1.– Joko-kasinoek honako zerbitzu hauek izan beharko dituzte gutxienez:

a) Taberna.

b) Jatetxea.

c) Egongela.

2.– Joko-kasinoek beste edozein zerbitzu emateko aukera izango dute, betiere horretarako Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena badute. Aukera hori betekizun bihurtuko da baldin eta zerbitzu horiek eskabidean aurreikusita eta kasinoa jartzeko baimenean sartuta badaude.

3.– Aurreko paragrafoetan aipatzen diren zerbitzuak kasinoaren titularra ez den pertsona edo enpresa batenak izan daitezke edo kasinoaren titularra ez den pertsona edo enpresa batek ustia ditzake –aldez aurretik Jokoa Arautzeko Agintaritzak horretarako baimena eman badu–, eta kasinoa dagoen eraikin edo arkitektura-multzo berean kokatuta egon beharko dute. Kasinoaren enpresa titularrak zerbitzu horiek ematen dituen titularrarekin edo ustiatzen dituen enpresarekin batera modu solidarioan erantzungo du emandako zerbitzuarengatik.

4.– Joko-kasinoetan, apustuetarako gunea jarri ahal izango da.

135. artikulua.– Joko-aretoak.

1.– Joko-kasinoetan areto nagusi bat egongo da eta areto pribatuak ere izateko baimena eman ahalko da. Aisialdiko edo ausazko «C» motako joko-makinak jarri ahalko dira areko nagusian.

2.– Areto nagusiaz aparte beste bi areto edo gehiago egon ahalko dira; bata, bingo-aretoetan baimendutako jokoentzako eta bestea honako joko hauek jartzeko:

a) «B» motako joko-makinak eta jolas-makinak.

b) «C» motako edo ausazko makinak.

c) Zirkuluko jokoak.

d) Erakustaldi-mahaiak.

e) «C» motako makinak edo ausazkoak, erakustaldi edota txapelketa modukoak.

f) Txapelketa-eremua.

g) Joko-kasinoen jarduerari lotutako beste edozein joko edo makina baimendu.

Kasinoa jartzeko baimenean eta martxan ipintzekoan jasota egongo da areto horiek badirela.

3.– Kasinoan jarrita dauden eta sarrera independentea duten joko-aretoek ez dute sarrera-kontrolik behar izango, salbu eta sarrera-kontrol hori behar duten joko-makinak instalatzen badira.

4.– Joko-aretoak kasinoa kokatuta dagoen eraikin berean egon beharko dira eta kaletik ezingo da ikusi jokoen garapena.

5.– Kafetegiaren, tabernaren edo jatetxearen zerbitzu osagarriak egon ahalko dira joko-aretoetan, betiere horien funtzionamendua oztopatzen ez badute.

6.– Joko-aretoek bideo-grabaketak egiteko sistema bat edukiko dute eta audio-sistema bat ere eduki ahal izango dute; sistema horrek mahai guztiei estaldura emango die eta jokoan aritzen diren bitartean martxan egon beharko du. Grabaketa-sistema koloretakoa izango da eta data eta ordua adierazteko mekanismoa izango du. Kasinoak gutxienez bost egunez gordeko ditu grabaketa horiek, eta, erreklamaziorik izanez gero, agintaritza eskudunak ebazten duen arte.

136. artikulua.– Sarrera-kontrola.

1.– Kasinoak sarrera kontrolatzeko zerbitzua izan beharko du. Zerbitzu hori joko-aretoen, bingo-aretoen, makina-aretoen eta apustu-aretoen sarreran egongo da kokatuta, eta areto horietara sartu nahi duten bisitariak identifikatzeaz eta erregistratzeaz arduratuko da. Zerbitzu horretan, pertsonaren nortasuna eta sartzeko edo jokatzeko debekurik ez duela egiaztatu ostean, kasinoko instalazioetara sartzeko sarrera-txartela emango zaio interesdunari.

2.– Sarrera-txartelak izendunak izango dira beti. Sarrera-txartel horiek ematen zaizkien pertsonek aurkeztu egin beharko dituzte, kasinoko langileek edota Jokoa Arautzeko Agintaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuko langileek eskatuz gero. Ez badute aurkezten edo ezin badute aurkeztu, joko-aretoetatik kanporatu egin ahal izango dituzte.

3.– Sarrera-txartelak modu korrelatiboan zenbakituta egongo dira, eta, gutxienez, honako datu hauek jasoko dituzte: izen-abizenak, NAN zenbakia edo baliokidea, baliotasun-epea eta kasinoaren zigilua.

4.– Sarrera-txartelak sistema informatiko baten bidez egingo dira. Sistema informatiko horren bidez, halaber, bisitarien eta sarrera debekatuta duten pertsonen erregistroak kudeatuko dira.

5.– Halaber, kasinoan dauden jokoak gauzatzeko arauak jasotzen dituzten liburuxkak egongo dira. Arauen laburpena duten liburuxkak ere eskuratu ahal izango dituzte.

6.– Ez da beharrezkoa izango joko-aretoetara sartzeko txartelak egitea kasinora euren lanbide-eginkizunak betetzera datozenei, edota kasinoak eskainitako zerbitzuak erabiltzera ez datozenei.

137. artikulua.– Dibisa-trukea.

Kasinoek dibisa-trukea egin ahal izango dute euren kutxa-bulegoetan, betiere dibisa-trukearen eta dibisa-trukeak egiten dituzten establezimenduen inguruko arauei jarraituz. Trukea ezingo da inoiz joko-mahaietan egin.

138. artikulua.– Kutxazain automatikoak.

1.– Joko-kasinoek kutxazain automatikoak jarri ahal izango dituzte joko-aretoen sarbideetan eta aretoen barnean. Kasu horretan, aretoko kutxa-eremuaren inguruan jarri beharko dira, eta, nolanahi ere, aretoan dauden joko-elementuetatik ahalik eta urrunen.

2.– Kasinoak Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko dio kutxazainak jartzeko asmoa, instalazioa egiteko aurreikusitako eguna baino gutxienez hamar egun lehenago.

LAUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

139. artikulua.– Joko-mahaien funtzionamendua.

1.– Joko-aretoetako bisitariak ez daude behartuta jokoan parte hartzera; dena den, joko-mahaietako eta ausazko makinetako eserlekuak eta aulkiak jokalarientzat dira.

2.– Joko-mahai zehatz bateko kutxan aurrerakina gordailutu ondoren, eta mahai horretako joko-langilea lanean ari bada, kasinoak martxan jarri beharko du mahai hori lehenengo jokalaria aurkezten den unean, eta jokaldiarekin jarraitu, amaitzeko ezarritako ordura arte.

Esan bezala, behin mahai bakoitzean jokoa hasi ondoren ezingo da partida moztu ordua baino lehen ezein mahaitan, jokalariak mahairen batetik erretiratzen badira edo hurrengo idatzi-zatian aipatzen den kasuan izan ezik. Mahai batean jokoa modu desegokian edo iruzur eginez gauzatzen ari dela susmatzen bada, kautelaz jokoa bertan behera utzi ahalko du kasinoko joko-zuzendariak. Kasu horietan, gertatutakoaren akta jasoko da.

3.– Aretoetan zenbait joko-mahai martxan badaude, eta partidak horietakoren batean animazioa galdu badu, mahaia ixtea edo mahai horretan jokoa behin-behinekoz geldiaraztea erabaki dezake joko-zuzendariak, baldin eta nahikoa mahai uzten baditu zerbitzuan bertan dauden jokalariek partidarekin jarraitu ahal izateko. Arau hori bera aplikatuko da joko-aretoetan saio-hasieran ikusten bada jokalari-kopurua dela-eta ez duela merezi mahai denak batera martxan jartzea; kasu horietan mahaiak pixkanaka irekiko dira.

4.– Kasinoko areto nagusiaren jarduera-ordutegian kasinoko joko-zuzendariaren edo haren ordezkoaren ardura zuzena izango da jendeari zerbitzu ona emateko behar adina mahai martxan jartzea eta jokoen garapen egokia bermatzea. Nolanahi ere, joko-mahaiak martxan jartzen direnean gutxienez erruleta-mahai bat eta karta-mahai bat egongo dira martxan, aldi berean eta saioak irauten duen bitartean.

Areto pribatuetan kokatuta dauden joko-mahaiak martxan jartzea salbuetsi egiten da aurreko paragrafoan xedatutakotik.

5.– Jokoak nahitaez etengo dira muga gisa ezarritako orduan. Joko-mahai bakoitzean, mugako ordua baino une batzuk lehenago, mahaiko buruak ozenki iragarriko ditu azken hiru partidak, dagokion joko-modalitatearen arabera.

6.– Kasinoak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, honako baldintza hauek betez:

a) Saioan zehar eta behin mahaia martxan jarri eta gero, kasinoak apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak edo eskuak adierazita, eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz.

b) Bezeroren batek hala eskatzen badu, kasinoko areto nagusian gutxienez mahai bat martxan jarri beharko da joko horretarako baimendutako apustuen muga minimoarekin, baimen zehatzean bestelakorik xedatzen ez bada behintzat.

140. artikulua.– Apustuen izaera.

1.– Legezko dirua bakarrik erabili ahalko da jokoetan, «C» motako makinetan edo ausazkoetan izan ezik, fitxak, txartelak edo ordaindu eta dirua itzultzeko bestelako euskarri fisiko edo elektronikoak erabiltzeko baimena eman bada.

2.– Apustuen elkarren segidako batuketak legezko diruz edo kasinoak emandako fitxa edo plaka bidez adieraziko dira eta horien balioa beti eurotan emango da.

141. artikulua.– Apustuak kontrapartidako jokoetan.

1.– Kontrapartidakoak deitzen diren jokoetan apustuak fitxa edo plaka bidez bakarrik egin daitezke.

2.– Joko horietan diruaren truke fitxa edo plakak lortu ahalko dira joko-aretoetan egongo diren kutxa-bulegoetan, mahaian bertan, edo, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimena bada, joko-aretoan bertan jartzen diren kutxa-zerbitzuen bidez.

3.– Croupierrak aldatuko ditu dirua edo plakak fitxen truke joko-mahaian; mahaiaren gainean horretarako apropos jarrita dagoen lekuan jarriko ditu ikusteko moduan bankuko billetea edo billeteak zabalduta edo plakak eta horien balioa esango du ozenki. Ondoren, fitxak lerrokatu eta agerian zenbatuko ditu eta bezeroei fitxak pasatu edo bezeroak eskatutako apustuak egingo ditu. Azkenik, mahaiko kutxan jarriko du aldatutako plaka edo fitxa modu nabarmenean eta billetea beste kutxa batean sartuko du; kutxa hori metalezkoa da, giltzaz itxita egoten da eta gehienetan joko-mahaiaren zati da.

4.– Aldatutako billeteak ezingo dira kutxatik atera partida amaitu arte eta kontuak mahaian bertan edo kutxa-sailean edo horretarako jartzen diren bulegoetan ateratzeko asmoz ez bada. Dena den, billeteen pilaketa kutxatan gehiegizkoa bada, billeteak atera daitezke eta billeteen kontuak atera kutxa-sailean edo horretarako jarritako beste bulego batean Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikusketa- eta kontrol-zerbitzuen aurrean, bertan baldin badaude. Horrela zenbatutako billeteen zenbatekoa akta labur batean jasoko da; akta hori Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuetako kide batek eta kasinoko joko-zuzendariak edo ordezkatzen duenak sinatuko du eta berriro mahaian jarriko den edo hau ordezteko jarritako kutxan sartuko da kopia bat.

Eskupekoen zenbaketa partziala egiteko ere prozedura hau erabiliko da, baldin eta dagokion kutxak ez badu fitxa gehiago onartzen.

142. artikulua.– Apustuak zirkuluko jokoetan.

1.– Zirkulukoak deitzen diren jokoetan bankako batuketa fitxek eta plakek bakarrik osatu behar dute, euren balioa eurotan adierazita. Salbuespen gisa, legezko dirua erabiliz egin ahalko dira apustuak.

2.– Zirkuluko mahaietan truke-operazioak croupierrak berak egingo ditu, edo, kasinoak egoki baderitzo, eginkizun zehatz hori duen langileak.

3.– Trukea egiteko ardura duen langileak fitxa eta plaka gehiago behar baditu bere kutxarako, kutxa nagusiari zenbat fitxa eta plaka eskatzen dizkion eta zenbat plaka edo billete trukatu nahi dituen adierazteko agiria egingo du. Kutxako langileak eta partida-buruak izenpetuko dute agiri hori. Trukea egiaztatzeko agiria kutxa nagusian gordailutu beharko da.

4.– Aurreko artikuluan aipatzen diren joko-mahaietan plakak edo fitxak aldatu behar badira, aurreko paragrafoan aurreikusitako prozedura erabiliko da.

143. artikulua.– Ahaztutako edo galdutako apustuak.

1.– Lurrean edo joko-mahaietan ahaztutako edo galdutako kopuruak edo apustuak, edo partidak jokatzen diren bitartean utzitakoak –zeinen jabea ezagutzen ez baita– kutxa nagusira eramango dira eta erregistro berezi batean jaso. Horien zenbatekoa kasinoko kontabilitate-partida berezi batean jasoko da eta horren saldoak, ekitaldia amaitzen denean, aipatu erregistroak ematen duen baturarekin bat etorri beharko du.

2.– Partidetan zehar utzitako diruaren kasuan, guztira ahaztu den hasierako apustuaren zenbatekoa izango da kontuan hartzekoa, jabearen bila ibili ondoren zenbatekoak edo apustuak benetan utziak izan direla ohartzen den arte metatu ahal izan diren irabaziak kontuan hartu gabe.

3.– Aurkitu den diruaren edo apustuaren jabea agertzen bada eta bere eskubidea frogatzen modu ukaezinean, kasinoak dirua itzuliko dio. Itzultzearen zenbatekoa kontabilitateko partida berezian eta artikulu honetako lehen paragrafoan aipatzen den erregistroan jasoko da. Erregistroan, gainera, itzultze-eguna, interesdunaren izena eta helbidea, aurkeztutako frogak eta hasierako oharraren aipamena jasoko dira.

4.– Kontzeptu honegatik kasinoak lortutako dirua gizarte-laguntzako ekintzetan diharduten erakunde edo elkarteei emango zaie urteko joko-denboraldia amaitzen denean.

144. artikulua.– Karta-sortak edo karta-joko osoak.

1.– Kasinoan erabiltzeko karta-sortak edo karta-joko osoak seiko multzotan egongo dira; multzo horiei dozena-erdiak deitzen zaie. Dozena-erdi bakoitzak karta-fabrikatzaileak emandako hurrenkera-zenbaki bat izango du; zenbaki hori Jokoa Arautzeko Agintaritzaren oniritzia duen liburu berezi batean idatziko da.

2.– Joko-kasinoek baimendutako fabrikatzaileei bakarrik erosi ahalko dizkiete karta dozena-erdiak. Fabrikatzaileek legez baimendutako kasinoei bakarrik saldu ahalko dizkiete karta horiek. Kasino bakoitzak bere logotipoa erabili ahal izango du karten atzealdean.

3.– Dozena-erdi berriak edo zaharrak kasino bakoitzean derrigorrez egon behar duen armairu batean gordeko dira, lehenengo paragrafoan aipatzen den erregistro-liburuarekin batera. Armairua giltzaz edo ixtea bermatzen duen beste edozein bitartekoz itxita egongo da beti. Kasinoko joko-zuzendariaren edo hura ordezten duenaren aurrean edo Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek eskatuta bakarrik irekiko da armairua.

4.– Jokorako egoera ezin hobean dauden kartak bakarrik erabiliko ditu kasinoak. Edozein jokalarik eskatu ahalko du karten egoera ikustea; hori gertatuko balitz, berehala egingo da ikusketa eta kasinoko joko-zuzendariak edo hura ordezten duenak erabakiko du kartak erabiltzeko moduan dauden ala ez.

Alde batera utzitako kartak, markatutakoak edo hondatutakoak txikitu egingo dira eta suntsipena dagokion erregistro-liburuan jasoko da.

5.– Aurreko paragrafoetan ezarritakoa dado-jokoei ere aplikatuko zaie; beraz, dadoak berriak badira, ontzi itxietan eta zigilatuetan egongo dira gordeta eta justu erabili aurretik jendearen aurrean edota Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen aurrean puskatuko dira. Horiek gorde eta suntsitzeko prozedura kartekin erabilitakoa izango da.

145. artikulua.– Kartak egiaztatu eta nahastea.

1.– Erabiltzeko unean aterako dira dozena-erdiak karta-gordetegitik. Berriak badira, joko-mahaian bertan aterako dira paketeetatik, jendeak eta jokalariek egiazta dezaten zigiluak ukitu gabe daudela.

2.– Kartak gora begira jarriko dira mahai gainean, fabrikatzaileak horien kokapen-ordena ez duela aldatu frogatzeko. Croupierrak zenbatu egingo ditu, eta, ondoren, berriro mahai-tapizaren gainean jarriko ditu eta nahastu, kartak behera begira daudelarik. Aurreko partida batean erabilitako kartak ere modu berean nahasiko dira.

3.– Nahasketa multzo bakar batean egingo da, atzamarrak separatuta eta kartak pakete txikietan multzokatuta, mahai-tapizetik ez altxatzeko eta lortutako ordena ez aldatzeko moduan. Ezingo da kartarik apartatu edo markatu.

4.– Partida jokatzen den bitartean, esku bakoitza amaitu eta nahastu aurretik, croupierrak bi multzotan jarriko ditu kartak: multzo bat ageriko kartekin eta bestea karta estaliekin. Jarraian lehenengo multzoa behin jarriko du bigarren multzoaren gainean eta nahastu egingo ditu aurreko bi paragrafoetan zehaztutako moduan.

5.– Partida amaitzen denean, fabrikatzaileak ezarritako ordenan jarri beharko dira kartak eta aztertu egin beharko dira markatuta dauden ala ez ikusteko.

6.– Ikusten bada aztertutako piloetatik kartaren bat desagertu dela, edo karta gehiegi dagoela piloetan, markatuta edo jatorrizko pilokoak ez diruditenak, mahaitik kenduko da dagokion dozena-erdia eta horren berri emango zaio, akatsa ikusi zen moduaren eta egoeraren zehaztapen guztiekin, kasinoko joko-zuzendariari edo haren ordezkoari eta Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei, baldin eta kasinoan badaude; bestela, akta jaso eta jakinaraziko zaie.

7.– Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenarekin karta-joko guztietan behar bezala homologatutako mekanismo automatizatuak eta eskuzkoak erabili ahalko dira nahasketa-operazioak egiteko.

146. artikulua.– Fitxak eta plakak aldatzea.

1.– Kasinoak berak dituen fitxak eta plakak balio bereko legezko diruaren truke aldatuko dizkie jokalariei, kenketarik egiteko aukerarik gabe.

2.– Kasinoak fitxak edo plakak aldatzea ukatu ahalko dio bisitariari edo jokalariari, baldin eta debekatutako jatorriko dirua izan daitekeela susmatzen badu. Kasu horretan kasinoko joko-zuzendariak Jokoa Arautzeko Agintaritzari txostena bidali beharko dio eta horren berri eman ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei, kasinoan bertan baldin badaude.

3.– Eskuz ordaindu ordez kasinoaren kontuaren aurkako txeke izendun bat entregatuz egin ahal izango da ordainketa; kasu horretan akta jasoko da bi aletan –hartzaileak eta kutxazainak edo haren ordezkoak sinatuta– eta alderdi bakoitzak ale bat gordeko du. Txeke bidezko ordainketa jokalariak eskatzen badu edo haren esanbidezko oniritzia jaso ondoren bakarrik ahalko da

egin, kasinoko kutxa nagusian erregelamendu honen 149. artikuluak xedatzen duen zenbatekoa eskudirutan ehuneko berrogeita hamar gutxitzen den kasuetan izan ezik, edo ordaindu beharreko zenbatekoa Jokoa Arautzeko Agintaritzak ezarritako zenbatekoa gainditzen duenean.

4.– Txekea edo taloia ordaindu gabe geratzen bada, osorik edo zati batean, Jokoa Arautzeko Agintaritzara jo dezake jokalariak zor zaion zenbatekoa erreklamatzeko, aurreko paragrafoan aipatzen den aktaren kopia erantsita. Jokoa Arautzeko Zuzendaritzak kasinoko joko-zuzendariari entzungo dio, eta, akta benetakoa dela eta zorra ez dela ordaindu egiaztatu ondoren, hiru egun balioduneko epea emango zaio zor duena ordaintzeko, eta hori jokalariari entregatuko zaio. Ordainketa egiten ez bada, Jokoa Arautzeko Zuzendaritzak kasinoak jarritako bermea betearaziko du jokalariari zor zaion zenbatekoa ordaintzeko. Nolanahi ere, alderdiei aplika dakizkien ekintza zibilak zein zigor ekintzak aplikatzeko eskumena gordeko du ematen duen ebazpenean.

5.– Edozein zirkunstantziagatik kasinoak ezingo balizkie irabaziak jokalariei ordaindu, kasinoko joko-zuzendariak jokoak berehala eteteko agindua emango du eta Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen agerpena eskatuko, eta horien aurrean egingo dira dagozkien zordunketa-aktak, artikulu honetako 3. paragrafoan aurreikusitako moduan. Akta horien kopia Jokoa Arautzeko Agintaritzara bidaliko da; zuzendaritza horrek emandako baimena behin-behinekoz etetea erabaki dezake, eta, nolanahi ere, artikulu honen 4. paragrafoan aurreikusitako eran jokatuko du.

6.– Kasinoko joko-zuzendariak ez baditu zor dituen zenbatekoak jarritako epean ordaintzen eta fidantza ez balitz nahikoa aktetan egiaztatutako zorrei aurre egiteko, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ez du fidantzaren aurka ordaintzeko agindua emango eta epaitegi eskudunean konkurtso-egoeraren eskabidea aurkezteko eskatuko dio kasinoaren sozietate titularrari; konkurtso-egoeraren eskabidea gai horren gaineko legediaren arabera izapidetuko da.

Aurreko paragrafoan xedatutakoa artikulu honen 4. paragrafoko kasuan zein 5. paragrafokoan aplikatzekoa izango da. Dena den, Jokoa Arautzeko Agintaritzak dagokion zehapen-espedientea hasiko du erantzukizunak argitzeko.

7.– Kasinoa ez da behartuta egongo jokalariei irabaziak egiaztatzeko ziurtagiriak egitera.

147. artikulua.– Mahaiei egiteko gutxieneko aurrerakinak.

1.– Kontrapartidako jokoetan aritzeko erabiltzen diren mahaiak jokalarien bermeei erantzuteko fitxa- eta plaka-aurrerakinez hornituko dira kasinoko kutxa nagusitik jokoa hasteko unean, artikulu honetan ezarritako diru-zenbatekoaren arabera.

Kutxa nagusiak behar beste aldiz jarriko du aurrerakin hori partida ari den bitartean; kasinoko joko-zuzendaritzak zehaztuko du zenbat diru jarriko den aldi bakoitzean.

2.– Mahaiari eman behar zaizkio aurrerakinak, ahal bada balio txikiko fitxa eta plakatan, mahaiaren eta kutxa nagusiaren arteko trukeak gutxitzeko edo kentzeko.

3.– Aurrerakinen zenbatekoa honako hau izango da, gutxienez:

a) Bola-jokoan, irekiera- eta funtzionamendu-baimenean ezarritako gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 4.000 eginda ematen duena.

b) Erruleta frantsesean, erruleta amerikarrean eta dado-jokoan mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 15.000 eginda ematen duena.

c) Zori-erruletako jokoetan, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 10.000 eginda ematen duena.

d) Hogeita hamar eta berrogeiko eta puntu eta banka jokoetan, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 10.000 eginda ematen duena.

e) Blackjack eta karta-uzterik gabeko pokerrean, mahaiaren gutxieneko apustuaren zenbatekoa bider 5.000 eginda ematen duena.

148. artikulua.– Joko-mahai bakoitzeko emaitzen kontrola.

1.– Aurrerakina osatzen duten fitxak eta plakak mahaira eramango dira eta bertan edukiko dira partidak ondo gauza daitezen. Behin mahaiak itxi eta gero, aurrerakinetik geratzen diren fitxak kutxa nagusira eramango dira, berariaz horretarako egindako kutxa batean.

2.– Mahaia irekitzen denean croupier-lana egiten duenak fitxak eta plakak zenbatuko ditu. Zenbaketaren emaitza ozenki adieraziko du croupierrak, eta aurrerakinen erregistroan idatziko da ondoren; hori guztia mahaiko buruaren eta kasinoko joko-zuzendariaren edo ordezkoaren aurrean egingo da, zeinek erregistratze hori sinatuko baitute kasinoaren kontrola ematen duen pertsonal funtzionarioarekin batera, bertan badaude. Prozedura hori bera erabiliko da partidan zehar aurrerakin berriak egin behar badira.

3.– Lan-jardunaren amaieran mahaian geratzen diren fitxak eta plakak zenbatuko dira eta zenbaketaren emaitzak aurrerakinen erregistroan idatziko dira. Edozelan ere, mahaiko burua, croupierra, kasinoko joko-zuzendaria edo ordezkoa aurrean direla egingo da kontua; horiek beren ardurapean egindako oharra zuzena dela egiaztatuko dute eta ondoren sinatu egingo dute. Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuak aurrean badaude, horiek ere erregistroan sinatuko dute. Nolanahi ere, mahaiak irekitzeko eta ixteko orduan kasinoko joko-zuzendaria zuzendariordeak, zuzendaritza-batzordeko kideren batek edo maila handieneko langileren batek ordeztu ahalko dute zenbaketa egiteko.

4.– Bestalde, mahaiak ixten direnean mahai bakoitzean aldatu diren billeteak gordetzen dituzten kutxak aterako dira, billete horiek zenbatzeko. Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen aurrean egingo da zenbaketa, baldin eta aurrean badaude, eta kutxazain baten, croupier baten eta kasinoko joko-zuzendariaren edo ordezkoaren aurrean. Zenbaketan jasotako emaitza aurrerakinen erregistroan idatziko da.

5.– Aurreko bi paragrafoetan aipatutako eragiketak nahiko poliki egingo dira, aurrean dauden pertsonek jarrai ditzaten xehetasun guztiekin. Aurrerakinen erregistroaren ekintzara agertu den edozein pertsonak eskatu ahalko du aurrerakinen erregistroa, bertan idatzitako zenbatekoak eta ahoz esandakoak bat datozela ziurtatzeko.

Jokoa Arautzeko Agintaritzako ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuek, halaber, egoki iritzitako beste edozein egiaztapen egin ahalko dute.

149. artikulua.– Sariak ordaintzeko gutxieneko gordailua.

1.– Jarduera bakoitzaren hasieran joko-kasinoek diru-kopuru bat izan beharko dute euren kutxa nagusian; diru-kopuru hori apustu handieneko zenbateko txikiena duen erruleta-mahaiari dagokion aurrerakinaren baliokidea izango da gutxienez. Diru horren zati bat banku-kontu batean eduki ahalko da blokeatuta edozein unetan sariak ordaintzeko erabilgarri, betiere Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenik badago. Dena den, kutxa nagusian eskudirutan dagoen zenbatekoa ezingo da izan diru guztiaren ehuneko berrogeita hamar baino txikiagoa.

2.– Erregelamendu bidez ezar daitezkeen gainerako kontabilitate-betebeharrak alde batera utzita, kasinoko kutxa nagusiak mahai bakoitzeko erregistro berezi bat izan beharko du dirua jartzeko eta aurrerakinak emateko.

BOSGARREN ATALA

JOKO-LANGILEAK

150. artikulua.– Jokoen zuzendaritza-organoak.

1.– Jokoen zuzendaritza eta jokoen garapenaren kontrola kasinoko joko-zuzendariari dagozkio edo, behar bada, kasinoko pertsona fisiko titularrari, kasinoko sozietate titularraren zuzendaritza- edo administrazio-organoei dagozkien ahalmenak alde batera utzi gabe.

2.– Kasinoko joko-zuzendariak bere eginkizunak betetzeko orduan zuzendaritza-batzorde baten eta zuzendariorde baten edo batzuen laguntza jaso ahalko du. Zuzendaritza-batzorde bat egon arren, hori ez da eragozpen izango beharrezkoa bada zuzendariorde bat edo gehiago izendatu ahal izateko.

Zuzendaritza-batzordeko kideak, bai eta zuzendariordetzakoak ere kasinoko pertsona fisiko titularrak izendatu beharko ditu, edo, bestela, sozietate titularraren administrazio-kontseiluak edo horren ahalmenak eskuordetu zaizkion organoak edo pertsonak.

3.– Zuzendaritza-batzordea, baldin eta horrelakorik badago, gutxienez hiru kidek osatuko dute eta horietako bat nahitaez kasinoko joko-zuzendaria izango da.

151. artikulua.– Zuzendaritza-organoen izendapena.

1.– Kasinoko zuzendariaren izendapena, gainerako zuzendaritza-batzordeko kideena eta zuzendariordeena Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko zaio.

2.– Kasinoaren zuzendaritza-organoetako langileek euren eginkizunetan ez-betetze astunen bat egiten badute, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ebazpen arrazoitua eman ahal izango du, interesdunari entzunaldia eskaini ostean; horrela, kasinoaren enpresa titularrari agindu ahal izango dio eginiko izendapena enkaitzeko.

3.– Artikulu honen 1. paragrafoan aipatzen diren pertsonen heriotza, ezintasuna, kargu-uztea edo kargutik kentzea gertatzen bada, kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak horren berri eman beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, hurrengo bost egunen barruan. Kasinoko joko-zuzendariaren kasuan, kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak zuzendariorderen bat, zuzendariorderik balego, edo zuzendaritza-batzordeko kideren bat izendatuko du aldi batean eta berehala zuzendariaren eginkizunak bere gain har ditzan.

4.– Kargutik kendu eta hogeita hamar eguneko epean kasinoko pertsona fisiko edo juridiko titularrak Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi beharko dio nork ordeztuko duen kargutik kendutakoa.

152. artikulua.– Zuzendaritza-organoen ahalmenak.

1.– Kasinoko joko-zuzendariak, zuzendariordeak eta zuzendaritza-batzordeko gainerako kideak dira jokoak ordenatu eta ondo ustiatzearen arduradunak administrazioaren eta sozietate titularraren aurrean, betiere administrazio-baimenean, Euskal Autonomia Erkidegoan jokoa arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen arauetan eta erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera.

Horiek bakarrik eman ahalko dizkiete aginduak joko-langileei, sozietateko organo nagusiek horien artean egiten duten eginkizun-banaketaren arabera.

2.– Zuzendariordeek eta zuzendaritza-batzordeko kideek kasinoko joko-zuzendaria ordeztu ahalko dute euren eginkizunetan. Salbuespen gisa, bertan dagoen kasinoko langileen artetik maila handienekoak ordeztu ahalko du. Ordezkoaren izena Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei jakinarazi beharko zaie bertan badaude, eta, edozelan ere, izendapenaren berri emango zaie.

3.– Kasinoko joko-zuzendariak edo horren ordezkoak honako eginkizun hauen ardura izango du: kasinoan dagoen joko-materialaren zaintza, jokalarien fitxategiak eta gainerako dokumentazioa, bai eta jokoen berariazko kontabilitatea zuzen ematea. Aipatutako objektuak Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen eskura egongo dira beti.

153. artikulua.– Debekuak kasinoko zuzendaritza-organoentzat eta langileentzat.

1.– Kasinoko jokoen zuzendariak, zuzendariordeek eta zuzendaritza-batzordeko kideek debekatuta dituzte honako ekintza hauek:

a) Joko-aretoetako langileei dagozkien eginkizunak burutzea. Dena den, zuzendariordeek mahaiko buruak ordeztu ahalko dituzte euren eginkizunean aldi baterako, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuei jakinarazi ondoren, bertan badaude, baina inoiz ere ez croupierrak.

b) Erregelamendu honen 50.3 artikuluan aipatzen diren eskupekoen printzipalaren banaketan parte hartzea.

2.– Aurreko paragrafoan aipatzen diren pertsonek izan ezik, langileek debekatuta daukate jarraian aipatzen dena, sozietate titularreko langile izan ala ez.

a) Laneko orduetatik kanpo joko-aretoetan sartzea edo egotea, joko-aretoko zuzendaritzaren baimenarekin ez bada.

b) Kasinoan lanean ari direnean jokoen jarduera-arauetan aurreikusita dagoen ez bezala fitxak, plakak edo dirua garraiatzea edo horien jatorria edo erabilera ezin justifikatu izateko moduan gordetzea.

3.– Joko-langileek eta laguntzaileek, harrerako langileek, kutxakoek eta segurtasunekoek ezingo dute drogarik edo edari alkoholdunik kontsumitu zerbitzu-orduetan.

4.– Joko-mahaietan croupier edo diru-trukatzaile lana egiten dutenek ezingo dute poltsikodun jantzirik erabili.

154. artikulua.– Kargutik kentzeak edo bajak zuzendaritza-organoetan.

Kasinoa ustiatzeko baimena duen enpresa titularrak, edozein arrazoi dela-eta, kasinoko zuzendaritza-taldean dauden kargutik kentzeak edo bajak Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinaraziko dizkio.

155. artikulua.– Croupier-eskolak.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak croupier-eskolak irekitzeko baimena eman ahalko die kasino-enpresen titularrei; etorkizunean joko-kasinoetan lanean aritzeko langileak prestatzea izango litzateke eskola horien helburua.

Prozedura ebazteko eta jakinarazteko epea hiru hilekoa da. Epe hori igarota, kasinoaren titularrak jakinarazpenik jasotzen ez badu, bere eskaera baietsitzat jo dezake.

SEIGARREN ATALA

AGIRI-BETEBEHARRAK

156. artikulua.– Kontabilitate-agiriak.

1.– Kasinoaren enpresa titularraren kontabilitateari eta zerga-betebeharrei aplikatzeko araudia betetzeari utzi gabe, jokoek sortutako diru-sarreren agiri-kontrola honela gauzatuko da: kontrapartidako jokoetan aurrerakinen erregistro-liburuaren bidez, zirkuluko jokoetan irabazien erregistro-liburuaren bidez eta joko-mota bietan diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburuaren bidez.

2.– Jokoen gaineko berariazko liburu eta erregistro hauek koadernatuta, orriak zenbakituta eta Jokoa Arautzeko Agintaritzak zigilatuta egon behar dute. Ez dute zuzenketarik ez urradurarik izan beharko; egin beharreko zuzenketak tinta gorriz egingo dira eta kasinoko joko-zuzendariaren, haren ordezkoaren, edo, bertan badaude, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuetako kide batek sinatutako onespena izan beharko dute. Dena den, Jokoa Arautzeko Agintaritzak liburu eta erregistro horiek eramateko sistema mekanikoak edo ordenagailu bidezkoak jartzeko baimena eman ahalko die joko-kasinoei.

157. artikulua.– Aurrerakinen erregistro-liburua.

1.– Kontrapartidako jokoetan aritzeko erabiltzen den mahai bakoitzean aurrerakin-erregistro bat egongo da; erregistro horrek dagokion mahaiaren zenbaki bera izango du.

2.– Aurrerakin-erregistroan honako hauek idatziko dira: hasierako aurrerakinaren zenbatekoa, eta, behar izanez gero, aurrerakin osagarriena eta eskudiruko kutxan guztira dagoen dirua eta saio bakoitzaren amaieran dauden fitxak. Idazpena Erregelamendu honen 147. artikuluari jarraituz egingo da.

3.– Aurrerakinen erregistroa saio bakoitzaren ondoren itxiko da eta egunero zenbatuko da, eta, hori egin ondoren, diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburura eraman beharko dira.

158. artikulua.– Irabazien erregistro-liburua.

1.– Zirkuluko joko-mahai bakoitzean irabazi-erregistro bat egongo da joko horiekin kasinoak izandako sarrera gordina idazteko.

2.– Erregistro hori eredu ofizialaren arabera egingo da, eta honako hauek jasoko ditu:

a) Mahai bakoitzari dagokion jokoaren izen zehatza.

b) Erregistroko hurrenkera-zenbakia, zeina mahaiaren zenbaki berbera izango baita.

c) Partida zein ordutan hasiko den.

d) Partida zein ordutan eten eta berriro noiz hasiko den, behar izanez gero.

e) Croupierren izena, eta, behar izanez gero, diru-trukatzailearena.

f) Bankariaren edo bankarien izena bi oihaleko baccara-jokoan, banka irekia zein mugatua izan.

3.– Partida-amaieran croupierrak «cagnottea» edo putzua eta bertan dauden fitxa- eta plaka-kontua irekiko ditu joko-kasinoaren zuzendariaren edo ordezkoaren eta kutxazainaren aurrean, eta croupierrak ozenki esango du zenbateko osoa. Zenbateko hori berehala idatziko da irabazien erregistroan, non kasinoko joko-zuzendariak edo ordezkoak, kutxazain batek eta mahaiko langile batek, beren ardurapean, egindako idazpena zuzena dela ziurtatuko duten; ondoren, izenpetu egingo dute.

159. artikulua.– Diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburua.

1.– Aurrerakinen edo mahai bakoitzeko irabazien erregistroaren emaitzak diru-sarreren kontrola eramateko erregistro-liburuan idatziko dira, egun bakoitzeko zenbateko osoa emanda. Erregistro-liburua eredu ofizialari egokituko zaio.

2.– Diru-sarrerak kontrolatzeko erregistro-liburuko oharpenak ekitaldiaren amaieran egingo dira, hurrengo ekitaldia hasi aurretik nahitaez. Emaitza osoa aterako da, zenbakietan eta letretan jasota; ondoren, kasinoko joko-zuzendariak edo zuzendariorde batek edo zuzendaritza-batzordeko kide batek emaitza zehatza dela egiaztatuko du.

160. artikulua.– Informazioa.

1.– Kasinoko joko-zuzendariak edo haren ordezkoak Jokoa Arautzeko Agintaritzaren eta agintaritza horren ikuskapen- eta kontrol-zerbitzuen eskura izango du honako hauen inguruko informazioa: zenbat bisitari izan diren, zenbat dibisa aldatu diren, egindako drop-a eta mahai bakoitzeko sarrerak eta makinek bildutakoa.

2.– Kasinoaren enpresa titularrak Jokoa Arautzeko Agintaritzari aurreko urteko datu estatistikoen txostena bidali beharko dio urtero, urteko lehen bi hilabeteen barruan. Datu horiek sexuaren arabera bereizita aurkeztu beharko dira.

III. KAPITULUA.

BINGO-JOKOA

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

161. artikulua.– Xedea.

Kapitulu honen xedea da bingo-jokoaren antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

162. artikulua.– Eremua, sailkapena eta modalitateak.

1.– Bingo-jokoa hainbat modalitatetan egin daiteke, bingo-jokorako lokalen joko-aretoetan edota informatika-sareen bidez, sare telematikoz, satelite bidez edo bestelako urruneko komunikazio edo konexio sistemen bidez.

2.– Erregelamendu honetan sartzen diren arauen arabera, bingo-jokoaren modalitate hauek ezartzen dira:

a) Bingo tradizionala.

b) Bingo pilatua.

c) Interkonektatutako bingo pilatua eta sari «berezia».

d) Bingo eratorria, bertsio guztietan.

3.– Bingo tradizionalaren arauak ordezko kasuetan aplikatuko zaizkie interkonektatutako bingo pilatuari eta sari «bereziari».

4.– Bingo-jokoaren lokalak bi kategoriatan sailkatzen dira.

a) Baimendutako joko-aretoetan 150 eta 300 pertsona arteko edukiera duten lokalak bigarren kategoriakoak dira.

b) Baimendutako joko-aretoetan 300 pertsonatik gorako edukiera duten lokalak lehen kategoriakoak dira.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

163. artikulua.– Ustiatzeko baimena.

1.– Bingo-jokoaren antolaketak eta ustiapenak aurretiazko baimena behar du, bai enpresarena bai bingorako erabiliko den lokalarena. Bi horien eskaerak eta izapideak aldi berean egin daitezke.

2.– Bingo-enpresa gisa baimendua izateko joko-enpresentzat oro har aurrez ikusita dauden betekizunez gain, pertsona juridikoen kasuan, helburu sozial bakarra eta esklusiboa izan behar dute: joko hori eta horrekin lotutako joko eta zerbitzu osagarriak ustiatzeko jarduerak egitea. Horrez gain, 90.000 euroko gutxieneko kapital soziala izan beharko dute lehen kategoriako lokalek, eta, 48.000 eurokoa, berriz, bigarren kategoriakoek.

3.– Bingoaren enpresa titular izateko baimena jasotzean, bingo-jokoaren modalitatea egiteko gaituta egongo da, berariaz horretarako baimendutako lokalen aretoetan.

164. artikulua.– Lokala instalatzeko eta martxan jartzeko baimena.

1.– Bingo-lokal bat instalatzeko eta martxan jartzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena behar da.

2.– Joko-lokalen baimenetarako aurrez ikusitako prozedura orokorrak arautzen du baimen hori, eta araudi sektorial horretan bingo-jokoaren lokaletarako aurrez ikusita dauden betekizunak eta baldintzak betetzea eskatzen da.

165. artikulua.– Fidantza.

Bingo-jokoaren lokal bakoitzak instalatzeko eta martxan jartzeko baimena lor dezan, lokalaren titularrak (pertsona edo erakundea) fidantza bat eratu beharko du, atal hauetan xedatutakoaren arabera:

1.– Bingo tradizionala, bingo pilatua edo bingo eratorria izeneko aukerak ustiatzen dituztenek 18.000 euroko fidantza jarri behar dute bakoitzak.

2.– Interkonektatutako bingo pilatuaren modalitatea ustiatzen dutenek 10.000 euroko fidantza jarri beharko dute bakoitzak. Erregelamendu honetan xedatutakoaren babespean ezartzen diren

administrazioko tasak eta zehapenak ordaintzeari, eta bingo tradizionaleko eta bingo eratorriko sariak (bingo-modalitate horiek ustiatzen badituzte) ordaintzeari loturik egongo da fidantza hau.

3.–. Interkonektatutako bingo pilatuaren modalitate hau ustiatzeko, gainera, modalitate hau duten joko-areto guztiek baterako fidantza solidarioa eratu beharko dute, 25.000 eurokoa. Fidantza hori interkonektatutako bingo pilatuko sariak eta sari «berezia» ordaintzeari loturik egongo da bakar-bakarrik.

HIRUGARREN ATALA

INSTALAZIOAK ETA ZERBITZUAK

166. artikulua.– Joko-lokalen arteko distantzia.

Bingo-jokoaren lokalek, euren artean eta baita gainerako joko-lokalekin ere, plangintzari buruzko I. eranskinean ezarritako gutxieneko distantziak errespetatu beharko dituzte.

167. artikulua.– Edukiera.

1.– Euskal Autonomia Erkidegoko bingo-areto guztien edukiera, guztira, dekretu honen I. eranskinean ezarritakoa izango da.

2.– Bingo-jokoaren lokal baten joko-areto bakoitzaren edukiera ez da 150 pertsona baino gutxiagokoa izango, bingo-jokoaren modalitate guztiak aintzat hartuta.

3.– Bingoan jokatzeko lokaletan ezin da sartu baimenean agertzen den gehieneko edukiera baino pertsona gehiago.

4.– Bingo-jokoa ustiatzeko lokalen gutxieneko azalera erabilgarria 250 metro koadrokoa izango da, eta bingo-jokoa ustiatzeko erabiliko da. Azalera hori zenbatzerakoan, ez dira kontuan hartuko ostalaritzako zerbitzu osagarriak hartzeko azalera edo apustuetarako egokitutako lokalen azalera.

168. artikulua.– Ordutegia.

Bingoan jokatzeko lokalaren enpresa titularrak orduen aldetik ezarri diren mugen barruan zehaztuko du partidak zein ordutan hasi eta amaituko diren. Azken partida jokatzerakoan, beren beregi iragarriko zaie jokalariei eta inoiz ez da gehienez baimendutako ordua baino geroago hasiko.

169. artikulua.– Zerbitzu osagarriak.

1.– Bingoan jokatzeko lokalen barruan ostalaritza- eta ikuskizun-zerbitzuak jarri ahalko dira, baldin eta jokalarientzat baino ez badira. Orduen aldetik zerbitzu horiei dagozkien mugak bingoan jokatzeko lokalarenak izango dira.

2.– Bingo-jokoaren lokalek beste xede batzuetarako ere erabili ahal izango dituzte instalazioak, Jokoa Arautzeko Agintaritzari horren berri eman eta gero, betiere jarduera hori beste areto batean egiten bada, bingo-jokoa egiten ari den aretotik bereizita.

3.– Bingo-jokoaren lokaletan apustuetarako eremua jarri ahal izango da, eta eremu horren azalera, gutxienez, 35 m^2-koa izango da.

170. artikulua.– Sarrera-kontrola.

Bingoan jokatzeko lokalak sarrera kontrolatzeko zerbitzua izan beharko du. Zerbitzu horrek pertsonaren nortasuna egiaztatuko du, eta, lokalera sartzen utzi aurretik, sartzeko edo jokatzeko debekurik ez duela ziurtatuko du.

LAUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

171. artikulua.– Bingoan jokatzeko txartelak.

1.– Bingo-jokoaren modalitate bakoitzeko txartel-ereduak fisikoak edo birtualak izan daitezke (hau da, bitarteko elektroniko edo informatikoz erreproduzituak).

2.– Bingoan jokatzeko lokaletan ageriko balioa 2 eurotik gorakoa izan behar da, jokoaren modalitate guztietan.

3.– Bingo-jokoaren lokaletan, konbinazio posibleen lote bakoitzaren txartel-kopurua 3.888 unitatekoa izango da. Muga horretatik kanpo geratzen dira bingo eratorrian erabilitako txartelak.

4.– Bingo-jokoaren edozein modalitate garatzean, ezin dira joko-txartel berdin bi egon.

5.– Jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren aginduz, bingorako txartel fisikoen ereduak onetsiko dira, eta eredu horiek bakarrak izango dira Euskal Autonomia Erkidego osorako.

Foru-aldundiei eskumena ematen zaie, Jokoa Arautzeko Agintaritzak txostena egin eta gero, bingorako txartel fisikoak esleitzeko euren lurralde-esparruetan, betiere aipatutako ereduen arabera. Halaber, foru-aldundiei eskumena ematen zaie bingorako txartel fisiko horiek saltzeko.

Bingorako txartel birtualak jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren aginduak ezarritako ereduen arabera erabiliko dira, eta, txartel horiek erabili aurretik, Jokoa Arautzeko Agintaritzak homologatu beharko ditu.

172. artikulua.– Joko-elementuak.

1.– Bingo-lokaletako joko-aretoetan elementu hauek egon behar dira, gutxienez:

a) Bolak ateratzeko bi gailu.

b) Bi bola-sorta. Sorta bakoitzean laurogeita hamar bola egongo dira, eta bola bakoitzak dagokion zenbakia izango du idatzita azaleran. Zenbakia ezabatzea ezinezkoa izan behar da, eta telebista-monitoreetatik ondo ikusteko modukoa izan behar da. Bolak narriatzen badira eta horren ondorioz ezin bada bermatu jokoa behar bezala egingo dela, bola-sorta ordezkatu egingo da. Bolak, betiere, 2.500 partida eta gero ordeztu behar dira.

c) Kontrol-mahai bat. Bertan, mahaiko buruaren eta esatari-saltzailearen funtzioak beteko dira.

d) Partidetako aktak egiteko sistema informatiko bat.

e) Megafonia-sistema bat, jokalari guztiek jokoaren garapena eta informazioa ondo entzuteko modukoa.

f) Telebistako zirkuitu itxi bat, bolak nola ateratzen diren erakusteko, aretoko edozein lekutatik ikusten dena.

g) Informazio-panelak, joko-aretoaren azaleraren arabera. Haietan, atera diren bola guztiak erregistratuko dira, atera diren ordenaren arabera zenbaki bat emanez. Halaber, lerroko eta bingoko sarien banaketa, eta joko-modalitate bakoitzeko sarien diru-zenbatekoak adierazi behar dira panel horietan. Informazioa joko-aretoko edozein lekutatik ikusteko modukoa izan behar da.

2.– Bingo-jokoaren garapenari buruzko informazio guztia Euskal Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan eman behar da, bingo-aretoko informazio-paneletan.

173. artikulua.– Garapena eta arauak.

1.– Mahaiko buruak saldutako txartel guztiak eta sarietarako diru-zenbatekoa jakinarazten dituenean hasiko da partida. Saritutako txartel bat, gutxienez, egiaztatzen bukatzean amaituko da. Bingoko saio bakoitza hastean eta bukatzean, mahaiko buruak bolak zenbatuko ditu, haien egoera eta zenbakiak egiaztatuz.

2.– Partida batean, lehenengo bola atera aurretik, gailu edo instalazioetan matxurarik edo akatsik gertatzen bada, edo jokoan jarraitzeko gorabeherarik gertatzen bada, partida behin-behinean etengo da.

Hamabost minutuan ezin bada arazo hori konpondu, jokalariei txartelen zenbateko osoa itzuliko zaie, eta txartelok kontrol-mahaian utzi beharko dira. Bolak ateratzen eta txarteletan idazten hasi bada, partidak aurrera jarraituko du, bolak eskuz atereaz, baldin eta aleatoriotasuna bermatu ahal bada, eta ateratzeke dauden zenbakiak bakarrik erabiliz.

3.– Sarietakoren batean konbinazio irabazle bat baino gehiago badago, sari bakoitzeko zenbatekoa saria aldarrikatu duten jokalarien artean banatuko da. Mahaiko buruak partida ixten duenean ezin da inola ere saririk erreklamatu.

4.– Bingo-jokoaren modalitate hauetako edozeinetako partida batean, ezin izango da jokalari berririk aretoan sartu, partida bukatu arte.

174. artikulua.– Joko-txartelen salmenta eta erabilera.

1.– Jokorako txartel fisikoak dagokien modalitatea jokatzen den aretoan bakarrik saldu ahal zaizkie jokalariei. Mahaiko buruak aurreko partidan bingo saria duen (izatekotan) txartel bat gutxienez egiaztatzen duen unetik aurrera hasiko da txartelen salmenta.

2.– Partida bakoitzeko salmenta serie bakoitzeko lehenengo zenbakiarekin hasiko da, seriea hasten denean, edo aurreko edozein partidatan (egun berean edo beste batean) saldu den azken zenbakitik aurrera. Partida bakoitzean saldutako txartelak elkarren segidakoak izan behar dira, euren hurrenkera-zenbakiaren arabera, serie bakoitzaren barruan.

3.– Txartel akastunak aldez aurretik kenduko dira eta serie osoak eta isolatuak jarriko dira haien ordez. Kasu horretan, mahaiko buruak jendeari horren berri emango dio, eta akta-liburuan agerraraziko du txartel akastunak baztertu egin direla.

4.– Salgai jarri den serieko txartel-kopurua ez bada nahikoa jokalarien eskariari aurre egiteko, partida bererako serie berri baten txartelak sal daitezke, baldintza hauek betetzen badira:

a) Bigarren serie osagarri hori lehenengoaren ageriko balio berekoa izan behar da.

b) Bigarren seriea bat zenbakitik aurrera, edo aurreko serietik saldu den zenbakiaren hurrengotik aurrera hasi behar da saltzen.

c) Bigarren serieko txartelak, salmenta hasi zeneko lehen serieko txarteleraino sal daitezke. Horrela, partida berean ezin izango dira txartel berdin bi saldu.

5.– Txartelak erosi eta edukitzeagatik, jokalariek eskubidea dute partida indarrean dauden arauak betez egin dadin eta, egotekotan, ezarritako sariak ordain daitezen edo (bidezkoa denean) ordaindutako diru guztia osorik itzul dakien. Jokalaria partida bukatu aurretik joaten bada, ez du izango ordaindu duen txartelaren prezioa berreskuratzeko eskubiderik. Halere, nahi badu, beste jokalari bati eskualdatu diezaioke txartela.

6.– Jokalariek eskudirutan edo Jokoa Arautzeko Agintaritzak onartutako beste ordainketa-bide batzuk erabiliz ordaindu behar dituzte txartelak. Ezin da egin jokalariei kreditua emateko operaziorik.

7.– Saritutako txartelak telebistako zirkuituaren bidez egiaztatuko dira: mahaiko buruak saritutako zenbakiak irakurriko ditu, eta txartelaren matrizea erakutsiko da.

8.– Partida bakoitzaren ostean, saritutako txartelak eta arau-haustea edo erreklamazioa ekar ditzaketenak kendu beharko dira.

9.– Txartel fisikoak, edozein ageriko balio dutela ere, lurralde historikoetako foru aldundietan truka daitezke, balio handiago edo txikiagokoekin, eta diru-zenbateko berarekin.

175. artikulua.– Joko-makinak eta makina laguntzaileak.

1.– Bingo-jokoan, edozein dela horren modalitatea, jokorako makina laguntzaileak erabili ahal izango dira. Makina horiek bingoan jokatzeko lokaletan dagoen kontrol-mahaira konektatuta egongo dira eta txartel fisikoen ordez erabili ahal izango dira.

2.– Bingo-jokorako makina laguntzaileak erabiltzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzak aldez aurretik homologatu beharko ditu.

3.– Plangintzaren I. eranskinean jasotako plangintzak zehazten du bingo-jokoaren zenbat makina laguntzaile egon daitezkeen areto bakoitzean gehienez.

4.– Partida batean, makina eta jokalari bakoitzeko gehienez 6 serie eta serie bakoitzean 6 kartoi jokatu ahal izango dira.

5.– Makina laguntzaileetan, jokatu diren txartelen identifikazioa ikusteko moduan egongo da, txartelen seriea eta zenbakia azalduz eta partida bakoitzean jokatu diren txartelak zein diren adieraziz.

6.– Bingo-aretoetan, «B» motako makinak edo saria duten jolas-makinak instalatu ahal izango dira, modalitate guztietan, bai eta apustu orokorren eta zaldi-apustuen makina laguntzaileak ere, plangintzaren I. eranskinean ezarritako baldintzetan:

176. artikulua.– Sarien ordainketa.

1.– Sariak legezko dirutan eman behar dira; baina ordainketa eskudirutan edo baimenduta dagoen legezko edozein ordainketa-bide erabilita egin ahalko da.

Bostehun euroko edo hortik beherako sariak eskudirutan ordaintzeko exijitu ahal izango du erabiltzaileak.

2.– Aurreko paragrafoan xedatutakoaren salbuespen gisa, legezko diruaren ordez, Jokoa Arautzeko Agintaritzak txartelak edo ordaintzeko eta dirua itzultzeko euskarri fisiko edo elektronikoak erabiltzeko baimena eman ahal izango du, eta euskarri horiek aurretiaz eskuratu ahal izango dira

establezimenduetan bertan. Horrelakoetan, sariak modu horretan eman ahal izango dira, eta joko-aretoan bertan legezko diruz edo bestelako legezko ordainketa-moduez trukatu beharko dira. Horrek ez du ekarriko inolako gasturik saria lortu duen pertsonarentzat.

3.– Sariak partida bakoitzaren bukaeran ordainduko dira, txartel saridunak jaso eta egiaztatu ondoren. Txartelok osorik aurkeztu behar dira, zalantza sor dezakeen manipulaziorik gabe. Txartel horiek Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskatu ahal izango ditu, hilabeteko epean.

4.– Partida bakoitzean kartoiak salduz biltzen den diruaren zati bat sariak ordaintzeko izango da. Diru hori jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu batean ezarritako ehunekoa aplikatuz kalkulatuko da, erregelamendu hau garatuz, eta berariazko arauetan bildutako joko-modalitateen arabera banatuko da.

177. artikulua.– Bingo tradizionalaren arauak.

1.– Bingo tradizionalean laurogeita hamar zenbakirekin jokatzen da, bat eta laurogeita hamar barnean direla, eta zenbaki horiek txarteletan agertuko dira. Txartelak, bada, hamabost zenbaki ezberdinez osatuko dira eta honako egitura izango dute: hiru lerro horizontal, bakoitzean bost zenbakirekin, eta bederatzi zutabe bertikal, hiru, bi edo zenbaki batekin horietariko bakoitzean, baina zutabe guztiek beti izanik zenbakiren bat. Konbinazio hauek sarituko dira:

a) Lerroa: lerroa egingo da bera osatzen duten zenbaki guztiak atera direnean, baldin eta aurreko zenbakiak ateratzean beste jokalariren batek lerroa egin duela esan eta hori zuzentzat eman ez bada. Joko-txartel bat osatzen duten hiru lerroetako edozein izan daiteke: goikoa, erdikoa edo behekoa.

b) Bingoa: bingoa egingo da joko-txarteleko hamabost zenbakiak atera direnean.

2.– Aurreko atalean ezarritakoa kontuan hartuta eta garatzeko araudiarekin bat etorriz, bingo-jokoan txartel fisikoen ordez horien erreprodukzio elektroniko edo informatikoak erabili ahal izango dira; horretarako, Jokoa Arautzeko Agintaritzak homologatutako materialak eta sistema informatikoak erabili beharko dira.

3.– Bingo tradizionalaren partida bakoitzean banatuko den saria hauxe izango da: partidan saldu diren txartelen ageriko balioaren ehunekoak, jokoaren arloko sail eskuduneko titularrak erregelamendu hau garatzeko emango duen agindu bidez zehaztuak.

178. artikulua.– Bingo eratorriaren arauak

1.– Bingo eratorria bingoaren modalitate bat da. 90 eta 6 bitarteko zenbakiekin jokatzen da, txartel fisiko edo birtualen bidez. Txarteletan gutxienez 6 eta gehienez 18 zenbaki ageri dira, denak ezberdinak eta lerro edo zutabetan banatuta, sekzio honetan ezartzen diren preskripzioekin bat etorriz.

2.– Joko horretako sari edo konbinazio irabazle mota ezberdinak eta horien zenbatekoak (ehunekoak edo zenbatekoa emanez) jokoa hasi baino lehen zehaztuko dira. Horrela, aldez aurretik zehaztutako zenbaki-konbinazioa osatzean lortuko da saria.

3.– Bingo eratorriaren bertsioak hauek dira:

a) Zuzena: joko honetan sariak zuzeneko jokaldian bertan zehazten dira, kontuan hartu gabe jokoan izan den apustu kopurua.

b) Diferitua: joko honetan sariaren zenbatekoa finkoa da eta partidek iraupen jakin bat izaten dute, saldu den txartel kopuruaren edo egin den apustu kopuruaren arabera.

4.– Bingo eratorria aldez aurretik homologatuak izan diren sistema informatikoen bidez ere jokatu ahal izango da, baldin eta programek atal honetako arau orokorrak betetzen badituzte.

Bingo eratorrian, jokoari buruzko datuak fidagarriak direla eta jokoa nolakoa izan agintzen duten baldintzak betetzen direla bermatuko duen euskarri teknikoa egongo da.

5.– Bingo eratorriaren edozein bertsiotan sarietarako gordetzen den ehunekoa jokatu den diru kopuruaren % 70ekoa izango da gutxienez; gainera, modalitate bakoitzean dauden sarietarako zein ehuneko eman den ere zehaztu beharko da.

6.– Jokorako txartel birtualak erabiltzen direnean honakoak bermatu beharko dira: jokoaren kontrola eta kontabilitatea, segurtasuna eta egin diren eragiketa guztien erregistroa.

7.– Bingo eratorria ustiatzeko, dituen bertsioetan, bingoaren enpresa operadoreak aldez aurreko jakinarazpena egin beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari, hasi baino hamar egun baliodun lehenago, eta agiri hauek aurkeztu beharko ditu:

a) Deskripzio-memoria. Bertan, honakoak jasoko dira: jokoaren funtzionamendu-arauak, emandako sariak, sariak emateko baldintzak, sarietarako gordetzen den ehuneko osoa, eta sariek kategoria ezberdinetan duten banaketa.

b) Justifikatzeko memoria teknikoa, teknikari eskudunak sinatua. Bertan, honakoa justifikatu beharko da: jokoa eta horren funtzionamendua sekzio honetan bingo-jokorako ezartzen diren ezaugarri orokorrekin bat datozela eta, teknikoki, baldintza horiek betetzen dituztela. Bertsio diferituaren kasuan, modalitate honetarako aurreikusi diren baldintza orokorrak bete ahal izateko erabiliko diren kalkulu tekniko justifikatuak eta iraupena zehaztuko dira.

c) Memoria teknikoa, teknikari eskudunak sinatua. Bertan, jokorako eta horren kontrolerako izango den euskarri teknikoa zehaztu eta deskribatuko da, jokoaren fidagarritasuna eta gardentasuna uneoro bermatuko duten segurtasun-mailak ere zehaztuz.

8.– Administrazioak sistemaren funtzionalitatea eta jokoaren fidagarritasuna egiaztatzeko eta jokoa aurkeztu diren agiriekin bat datorrela bermatzeko bidezkotzat jotzen dituen probak egingo ditu.

179. artikulua.– Bingo pilatuaren arauak.

1.– Bingo pilatua bingoaren modalitate bat da. Bertan, bingo tradizionalean irabazi duen jokalariak gehienez 18.000 euro gehiago eskuratu ahal izango ditu, baldin eta saria lortu arte atera den bola kopuruak baimendutako gehieneko kopurua gainditzen ez badu.

2.– Bingo-jokoaren enpresa operadoreek, bingo pilatuaren modalitatea ustiatu nahi badute, aldez aurreko jakinarazpena aurkeztu beharko diote Jokoa Arautzeko Agintaritzari, gutxienez hamar egun baliodunelko aurrerapenarekin.

3.– Bingo pilatua, interkonektatutako bingo pilatua eta sari «berezia» bateraezinak dira.

4.– Partida bakoitzean baimendutako gehieneko bola kopurua ezarriko da, saldu den txartel kopuruaren arabera eta eskala honi jarraituz:

SALDUTAKO TXARTELAK BAIMENDUTAKO GEHIENEKO BOLA

Txartel 1etik 50era: 45 edo gutxiago

51 txarteletik 100era: 44 edo gutxiago

101 txarteletik 150era: 42 edo gutxiago

151 txarteletik 200era: 41 edo gutxiago

200 txarteletik gora: 40 edo gutxiago

5.– Bingo pilatuaren saria jokoaren arloan eskuduna den saileko titularrak erregelamendu hau garatzeko emango duen agindu bidez zehazten den txartelaren ageriko balioaren ehunekoa izango da. Zenbateko hori partida bakoitzean deskontatuko da bingorako ehunekotik, eta bingo pilatuaren saria lortuko den partidara arte pilatzen joango da.

6.– Bingo pilatuaren sarirako metatzen joan den zenbatekotik, jokoaren arloan eskuduna den saileko titularrak erregelamendu hau garatzeko emango duen agindu bidez ezartzen den ehunekoa deskontatuko da, saria ematen denean. Zenbateko hori, erreserba-bingo moduan, bingo pilatuaren hasierako kopurua izango da eta hurrengo partidan lortutakoari gehituko zaio. Jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez ezarriko da irabazle gertatzen den erabiltzaileari edo erabiltzaileei eman beharreko ehunekoa.

7.– Erregelamendu honetako 172. artikuluan aipatutakoaz gain, joko-modalitate hau egiten den lokaletako informazio-paneletan ikusteko moduan azaldu beharko dira bolak ateratzeko ordena-zenbakia (pilatutako saria lortzeko baliagarria izango dena), eskaintzen den saria eta horren erreserba.

180. artikulua.– Interkonektatutako bingo pilatuaren arauak.

1.– Interkonektatutako bingo pilatua bingoaren modalitate bat da. Bertan, bingo jokoaren lokal ezberdinetako jokalariek parte hartzen dute sistema informatiko baten bidez elkarren artean konektatuta. Modalitate honetan, bingo tradizionaleko irabazleak edo irabazleek sari gehigarria lortzeko aukera izango du/dute, baldin eta saria lortu arte atera den bola kopuruak baimendutako gehieneko kopurua gainditzen ez badu.

2.– Interkonektatutako bingo pilatua jokatu ahal izateko, beharrezkoa da Euskal Autonomia Erkidegoan dauden bingoan jokatzeko lokal guztien artean gutxienez % 55 modalitate horretara atxikita egotea.

Bingoan jokatzeko lokal berrien titularrek lokala instalatu eta abiarazteko baimena ematen denetik hasi eta hilabeteko epea izango dute interkonektatutako bingo pilatuaren sistemara atxikitzeko eskaera egiteko. Aukera hori baliatzen ez badute, baimenaren datatik urtebete igaro arte ezingo dute berriro eskatu.

3.– Partida bakoitzean banatuko den saria hauxe izango da: partidan saldu diren txartelen ageriko balioaren ehunekoak, jokoaren arloko sail eskuduneko titularrak erregelamendu hau garatzeko emango duen agindu bidez zehaztuak.

4-. Sariaren zenbatekoa hauxe izango da: joko-modalitate honi atxikita dauden bingo jokoaren lokaletan jokatu diren txartel guztien ehunekoa pilatzean lortutakoa. Jokoaren arloko sail eskuduneko titularraren agindu bidez ezarriko da. Interkonektatutako bingo pilatuari dagokion kopurua bingo-joko tradizionalean aritzeko sarien ehunekotik kenduko da partida bakoitzean; gehienez ere 3.000 euro pilatuko dira, edo interkonektatutako bingo pilatua ustiatzen duen erakundeak zehaztutako kopurua.

Behin aurreko paragrafoan adierazitako gehieneko zenbatekora helduta, sarirako ezarritako kentze-ehunekoa interkonektatutako bingo pilatuaren erreserbarako gordeko da, eta, sari hori esleitzen denean, kentze-ehunekoa eguneroko zenbatekoari gehituko zaio.

Interkonektatutako bingo pilatuaren erakunde ustiatzaileak zehaztuko du zein den, bolak ateratzeko hurrenkeraren arabera, interkonektatutako bingo pilatuaren saria lortzeko gehieneko bola-kopurua, eta, indarrean jarri baino 10 egun lehenago, kopuru horren berri eman beharko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

Ateratako bola-zenbakia bozgorailuetatik emango da aditzera, eta joko-aretoetako panel eta monitoreetan erakutsiko zaie erabiltzaileei.

Bolak ateratzeko hurrenkera-zenbakia zehazten ez bada, 42. bola izango da saria emango duena.

Sariaren gehieneko kopurura heltzen denean, saria lortu arte egun bakoitzeko bola bat gehiago izango da.

5.– Lehenengo partidaren hasieran, mahaiko buruak megafoniaz azaldu beharko die bingo-jokorako lokalean dauden jokalariei zein den pilatu den zenbatekoa eta zein izango den hori lortzeko azken bola, betiere interkonektatutako bingo pilatuari dagokienez.

6.– Sarien egiaztapena bingo tradizionalerako ezarritako moduan egingo da. Nolanahi ere, norbaitek saria lortu duenean, aretoko buruak lokalean dauden jokalari guztien aurrean egiaztatuko du irabazlearen zenbakiak bolak ateratzen dituen makinatik ateratakoekin bat datozela.

Mahaiko buruak atal honetan ezarritako moduan jardun dela jasotzen duen akta sinatuko du, eta aretoko buruak akta ontzat emango du.

7.– Partida bukatzean, sarituak izan diren txartelak monitoreetan erakutsiko dira, matrize eran, egiaztatuak izateko.

8.– Interkonektatutako bingo pilatuaren sariaren zenbatekoa ez da aldatuko saio osoan zehar, sistemara atxikitako bingoan jokatzeko lokal guztietan.

Saio berean saritu diren bingoak horien irabazleen artean banatuko dira. Sariak lortu eta hurrengo berrogeita zortzi orduen barruan emango dira, irabazleak egiaztatu ondoren.

Saria egiaztatu eta gero, irabazleari edo irabazleei frogagiri bat emango zaio/zaie saioaren eguna, partidaren zenbakia eta saio berean egon den irabazle kopurua kontuan hartuta jasoko den saria adieraziz. Datu horiek guztiak Akten Liburuan jasoko dira, beste hauekin batera: aipatu sariaren irabazleari edo irabazleei buruzko datu guztiak, nortasun-agiri nazionalaren zenbakia edo horren baliokidea eta sinadura.

181. artikulua.– Sari «berezia»

1.– Sari «berezia» interkonektatutako bingo pilatuarekin batera jokatzen da. Joko horretan, bingo tradizionalekoaz gain, sari gehigarria lortuko da modalitate hori duten bingoan jokatzeko lokaletan, ateratzeko ordenaren arabera izan den bola-zenbakia kontuan hartuta eta artikulu honetako 4. zenbakian xedatutakoarekin bat etorriz.

2.– Sari «bereziaren» zenbatekoa hauxe izango da: joko-modalitate hau duen lokal bakoitzean jokatu diren txartelen ageriko balio osoaren ehunekoa pilatzean lortutakoa. Jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez ezarriko da.

3.– Jokalariek sari «berezia» irabazteko aukera izango dute, artikulu honetan ezartzen den eskalaren arabera, saria aipatu zenbatekora heltzen denean. Behin sari «berezia»ren kopurura iritsita, aipatutako ehunekoa kentzen jarraituko da; diru hori erreserba «berezi»rako gordeko da, eta erreserba hori hasierako dotaziora eramango da, aurreko sari «berezia» ordaindu ondoren.

4.– Ateratzeko ordenaren arabera, sari «berezia» lortzeko azken bola berrogeita seigarrena izango da, berau barne. Dena den, sari «bereziaren» zenbatekora heldu baina aurreko puntuan ezarritako azken bolarekin jokalari batek ere ez badu saria lortu, egingo den partida bakoitzeko bola bat gehiago aterako da, sari «berezia» eman arte.

5.– Konbinazio irabazle bat baino gehiago badago, saria irabazle guztien artean banatuko da.

6.– Sari «bereziaren» zenbatekoa urtean behin onartuko da, jokoaren alorrean eskumena duen saileko titularraren agindu bidez.

7.– Bingo-areto bakoitzak, saio berean, dituen sari «berezietako» edozein eskaini ahal izango die jokalariei, baldin eta une bakoitzean ezarritako saria eman bada.

8.– Mahaiko buruak, egun bakoitzeko saioa hastean, sari «bereziaren» zenbatekoa eta hori lortzeko bola ateratzeko ordena zein diren jakinaraziko du. Halaber, sariaren zenbatekoa aldatuz gero, horri dagokion partida hasi baino lehen jakinaraziko du.

Era berean, sari «berezirik» dagoen eta bola ateratzeko ordena zein izango den esango du dagokion partida baino lehen eta saria eman arte.

182. artikulua.– Interkonektatutako bingo pilatuaren ustiapena gaitzea.

1.– Joko-modalitate hau eduki nahi duten enpresa operadoreek aurretiazko komunikazioa aurkeztu beharko diote Jokoa Arautzeko Agintaritzari eta, horrekin batera, aurreko ekitaldiko salmenten bolumenari buruzko dagokion Foru Aldundiaren ziurtagiria ere bidaliko dute. Aurretiazko komunikazioa, gainera, enpresarien elkarteak ere aurkeztu ahal izango du berak ordezkatzen dituen bingo-areto guztien izenean.

2.– Enpresa gaituak urtero-urtero egokitu beharko dira aurreko ekitaldiko salmenta-kopuruaren arabera dagokien eskalara. Eskala hori erregelamendu honen 181.6 artikuluan aipatutako aginduan zehaztuko da. Horretarako, hala jakinarazi beharko diote Jokoa Arautzeko Agintaritzari, ondorioak izatea nahi den ekitaldiko urtarrilaren 15a baino lehen. Halaber, aurreko urteko abenduaren 31n izandako salmenten bolumenaren ziurtagiria ere bidaliko dute. Jokoa Arautzeko Agintaritzak horren gainean berariazko ebazpenik eman ez badu hamar egun balioduneko epean, eskala berrian sartzeko baimena ematen dela ulertuko da.

3.– Bingoaren arloko enpresa operadore elkartuek, Jokoa Arautzeko Agintaritzari aurretiazko komunikazioa egin eta gero, sari bereziaren gutxieneko eta gehieneko zenbatekoak alda ditzakete, betiere erregelamendu honetako 181.6 artikuluan aipatutako aginduan zehaztutako eskalaren arabera, eta eskaera-egunaren aurreko hiruhilekoan izandako erosketak erreferentziatzat harturik. Komunikazioarekin batera, dagokion foru-aldundiaren agiri bidezko egiaztapena aurkeztuko da.

Salmentak zehazteko, urte osoa hartuko da aintzat, eta kasuan kasuko hiruhilekoari dagokion proportzioa kalkulatuko da.

4.– Sistemara atxikitako bingoan jokatzeko lokalaren titulartasuna aldatuz gero, titular berriaren eskubide eta betebehar guztiak subrogatuko dira.

5.– Joko-modalitate honi atxikita dagoen bingo enpresa operadore bat modalitate horretatik atera ahal izango da, Jokoa Arautzeko Agintaritzari idatziz jakinarazi eta gero, eta horrek ondorioak izango ditu pilatzen egon den sari «berezia» ematen den unean.

Baja eman eta gero, enpresak ezin izango du berriz modalitate hori eskatu harik eta horretatik kanpo uzteko idazkia aurkeztu zenetik sei hilabete igaro arte.

6.– Interkonektatutako bingo pilatuaren modalitateari atxikita dagoen bingoan jokatzeko lokalen bat, edozein arrazoi dela medio, ixteak edo horrek uko egiteak ez dakar jabego-eskubiderik ezta une horretan pilatuta dauden zenbatekoak itzultzerik ere.

7.– Edozein arrazoi dela medio bingo-aretoa ixten bada, sari «berezia» ordaintzeko pilatu diren zenbatekoak Euskal Autonomia Erkidegoko Diruzaintza Nagusiaren esku utzi beharko dira.

183. artikulua.– Interkonexioa.

1.– Bingo pilatuaren modalitatean elkartutako bingo jokoaren lokalak datuak prozesatzeko unitate nagusira konektatuta egongo dira; izan ere, saio bakoitza bukatzen denean eta hurrengoa hasi baino lehen, sistemara atxikitako bingoan jokatzeko lokaletan saldu diren txartelen zenbateko osoa aipatu unitatera bidaliko da, eta baita hala dagokionean, eman diren sariak ere.

2.– Arestian aipatutako datuak prozesatu ondoren, bingoan jokatzeko lokal bakoitzari bidaliko zaizkio eta, horrela, hurrengo saioari ekiteko interkonektatutako bingo pilatuaren zenbatekoa zein den zehaztuko da. Edozelan ere, informazioa lokal bakoitzetik datuak prozesatzeko unitate nagusira bidaltzea bermatuko da.

3.– Datuak prozesatzeko unitate nagusia bingoak ordezkatzen dituen enpresarien elkartearen egoitzetan kokatuko da; baina unitate hori, edozein arrazoi dela medio, zerbitzutik kanpo gelditzen denerako horren ordezko bat ere egon beharko da.

4.– Joko-modalitate hori egiteko elementu tekniko eta informatikoak behar bezala zigilatuko dira, beste inor horiekin ibili ez dadin.

BOSGARREN ATALA

BINGOAN JOKATZEKO LOKALETAKO LANGILEAK

184. artikulua.– Kategoriak.

1.– Bingoan jokatzeko lokaletan, joko-langileentzako kategoriak honakoak izango dira:

a) «A» kategoria: Aretoko burua eta mahaiko burua.

b) «B» kategoria: Esatari/saltzailea eta sarrera-zerbitzuko langileak.

2.– Lanpostu bakoitzaren funtzioak hauek dira:

a) Aretoko buruak joko-aretoaren funtzionamendua antolatu eta kontrolatu behar du. Bere erantzukizuna izango da langile bakoitzak bere kategoriari dagozkion lanak egitea. Lokaleko gailu, instalazio eta zerbitzu guztien funtzionamendua egokia dela begiratuko du. Joko-aretoan ordena mantendu behar du, eta jokoa behar bezala egiten dela bermatu. Jokalarien eta agintaritzaren agenteen aurrean, baimenaren titularra den pertsona edo erakundearen ordezkaria bera izango da, salbu eta ordezkaritza hori beste pertsona batek badu eta joko-aretoan badago.

Ordena, lasaitasuna eta jokoen garapena nahasten dituzten pertsonei joko-aretotik irteteko agindu ahal izango die aretoko buruak. Gertaera hori (eta arazoa sortu duen pertsonaren izen-abizenak, ahal badu) akta liburuan adierazi behar ditu.

b) Mahaiko buruaren erantzukizuna izango da bolak eta txartelak egiaztatzea eta saltzaileei ematen zaizkiela bermatzea, jokaldi edo zozketa bakoitzean saldutako eta soberan geratutako txartelen kontabilitatea egiten dela bermatzea, eta lerroari eta bingoari dagozkion sariak zehazten

direla eta publikoari jakinarazten zaizkiola bermatzea. Beraren erantzukizuna izango dira honako hauek: txartelak salduz jasotzen den dirua biltzea, saritutako txartelak egiaztatzea eta sari bakoitzari dagozkion diru-zenbatekoak esatari-saltzaileari ematea, jende guztiari horren guztiaren berri ematea, eta akta-liburuan partida bakoitzeko akta idaztea.

c) Esatari-saltzaileak txartelak zuzenean salduko ditu. Diru-zenbateko hori bilduko du eta soberan geratu diren txartelekin batera mahaiko buruari emango dio. Bolak ateratzeko makina berak erabiliko du, eta bolen zenbakiak irakurriko ditu, irten ahala. Mahaiko buruari saritutako txartelak emango dizkio, egiazta ditzan. Jokalariei lerroaren eta bingoaren diru-zenbatekoak emango dizkie. Erabilitako txartelak jasoko ditu, eta aretoko buruari eta mahaiko buruari lagundu egingo die, euren funtzioak hobeto betetzeko agintzen dizkioten lanetan.

d) Sarrera-zerbitzuko langileak. Sarrera-zerbitzuan dauden langileek bingoan jokatzeko lokaleko bisitarien eta jokalarien sarrera kontrolatu behar dute. Sartu nahi duten pertsonei euren nortasuna frogatzen duen agiria erakusteko eskatu behar diete, eta erregelamendu honetan azaldutako zioren batengatik sarrera debekaturik duten pertsonei sartzea galaraziko diete.

3.– Bingo-aretoetan, nahitaezkoa izango da sarrera- eta kontrol-zerbitzuko langileak egotea erabiltzaileen sarrera kontrolatzeko eta adingabeei eta legez debekatuta dutenei sarrera eragozteko, erregelamendu honetan aurrez ikusitakoaren arabera.

4.– Bingo-aretoetako langileen gainerako zereginak burutzeko, kontratatutako langileek zeregin bat baino gehiago egin ahal izango dituzte aldi berean, baina bermatuta egongo da, uneoro, jokalarien sarrera kontrolatzen dela, partidak behar bezala garatzen direla eta baimenaren enpresa titularrak administrazio-betebeharrak betetzen dituela.

SEIGARREN ATALA

AGIRI-BETEBEHARRAK

185. artikulua.– Akta-liburuan erregistratzea.

1.– Saio bakoitza akta batean geratuko da jasota, saioko partida guztiak azalduz. Partida egin eta aldi berean idatziko da aktan; horrela, aktan beharrezko datuak idatzi arte ezin izango da bolarik atera.

2.– Aktak azala izango du eta zenbakituta emango da. Halaber, Jokoa Arautzeko Agintaritzak zigilatu eta izapidetuko du.

3.– Aktan, saioaren hasierarako izapideak, eguna, ordua eta mahaiko buruaren sinadura jaso beharko dira; gero, partida bakoitzari buruzko datu hauek eman beharko dira: partidaren ordena-zenbakia, seriea edo serieak, prezioa eta saldu den txartel kopurua, bildu den diru-kopurua, lerro eta bingoetan ordaindu diren zenbatekoak, eta modalitate bakoitzean izan diren sariak. Saioa bukatzean, itxiera-izapidea egingo da, zer ordutan idatzi den adierazita eta mahaiko buruak sinatuta.

4.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak aldez aurretik homologatuz gero, artikulu honetan aipatzen diren akta-liburuen ordez formatu, eduki eta baldintza berberak dituen euskarri informatikoa eman ahal izango da.

IV. KAPITULUA

JOKO- ETA JOLAS-ARETOAK

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

186. artikulua.– Xedea.

Kapitulu honen xedea da joko- eta jolas-aretoetako jokoen antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

187. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Jolas-aretoak dira jolas-makinak edo «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak bakarrik ustiatzen dituzten lokalak. Lokal horietan, hauek instalatu ahal izango dira, lokalaren edukieraren arabera: jolas-makinak, kirol-makinak, billarrak eta joko-makina gisa sailkatuta ez dauden antzeko beste batzuk.

2.– Joko-aretoak dira «B» motako saria duten jolas-makinak bakarrik ustiatzen dituzten lokalak, «BG» eta «C» motako makinak izan ezik.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

188. artikulua.– Jokoaren enpresa operadorea gaitzen duen titulua.

1.– Joko-aretoak ustiatzeko, aldez aurretik modalitate horretarako jokoaren enpresa operadorearen baimena lortu behar da. Jokoaren enpresa operadorea, gaitu ostean, jokoaren erregistro nagusian inskribatuko da, dagokion liburu eta sekzioan.

2.– Jolas-aretoak ustiatzeko, aldez aurretik erantzukizunpeko adierazpena aurkeztu behar zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Jokoaren enpresa operadorea, gaitu ostean, jokoaren erregistro nagusian inskribatuko da, dagokion liburu eta sekzioan.

189. artikulua.– Lokala instalatzeko eta martxan jartzeko baimena.

1.– Lokal bat joko-areto gisa instalatzeko eta martxan jartzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena behar da.

2.– Joko-lokalen baimenetarako aurrez ikusitako prozedura orokorrak arautzen du baimen hori, eta araudi sektorial horretan joko-areto gisa erabiltzeko lokaletarako aurrez ikusita dauden betekizunak eta baldintzak betetzea eskatzen da.

3.– Jolas-aretoa irekitzeko, aldez aurretik erantzukizunpeko adierazpena aurkeztu behar zaio Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

190. artikulua.– Fidantza.

1.– Joko-areto bakoitza instalatzeko eta martxan jartzeko baimen-eskaerarekin batera, 30.000 euro-ko fidantza eratu beharko da.

2.– Jolas-aretoa irekitzeko aurretiazko erantzukizunpeko adierazpena aurkeztearekin batera, 12.000 euroko fidantza eratu dela egiaztatuko da.

HIRUGARREN ATALA

INSTALAZIOAK ETA ZERBITZUAK

191. artikulua.– Joko-lokalen arteko distantzia.

Joko-aretoek, euren artean eta baita gainerako joko-lokalekin ere, plangintzari buruzko I. eranskinean ezarritako gutxieneko distantziak errespetatu beharko dituzte.

192. artikulua.– Gutxieneko azalera erabilgarria.

1.– Jolas-aretoetan, jolas-makinak ustiatzeko gutxieneko azalera erabilgarria berrogeita hamar metro koadrokoa izango da.

2.– Joko-aretoak ustiatzeko lokalen gutxieneko azalera erabilgarria ehun metro koadrokoa izango da.

3.– Ostalaritzako zerbitzu osagarriek, apustuetarako egokitutako joko-aretoek eta gainerako esparruek, egongo balira, aurreko atalean eskatutako gutxieneko azalerari gehituko zaion azalera izan beharko dute.

193. artikulua.– Zerbitzu osagarriak.

Jolas- edo joko-aretoetan, ostalaritza-zerbitzua jarri ahal izango da, eta horren azalera ez da izan behar aretoaren azalera erabilgarriaren ehuneko hogeita hamar baino handiagoa.

Ostalaritzarako azaleraren ezaugarriak eta mugak jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez ezarriko dira.

Jolas-aretoetan ezin izango da edari alkoholdunik saldu.

Apustu-lokal gisa gaitutako joko-aretoetan, apustuetarako eremua jarri ahal izango da, eta eremu horren azalera, gutxienez, 35 m-koa izango da.

Apustu-lokal gisa gaitutako joko-areto bateko ostalaritza-zerbitzu osagarriaren azalera, aretoan apustuetarako eremua egonez gero, aretoaren azalera erabilgarriaren ehuneko hogeita hamar izango da, 35 m-ko azalera gehigarria kendu eta gero.

194. artikulua.– Ordutegia.

Irekitzeko eta ixteko ordutegien araubidea jendaurreko ikuskizunen eta jolas-jardueren ordutegiak arautzen dituen euskal araudian ezarritakoa izango da.

195. artikulua.– Sarrera-kontrola.

«BS+» joko-makinak instalatzeko esparrua duten joko-aretoek sarrera kontrolatzeko zerbitzua izan beharko dute. Zerbitzu horrek pertsonaren nortasuna egiaztatuko du, eta, lokalera sartzen utzi aurretik, sartzeko edo jokatzeko debekurik ez duela ziurtatuko du.

196. artikulua.– Joko-aretoen baldintza teknikoak.

1.– Eraikingintzaren Kode Teknikoak eta araudi osagarriak ezarritako segurtasun- eta distantzia-baldintzak betetzen dituzten kale edo espazio baliokideetan egon beharko dute joko-aretoen sarrerak eta irteerak.

2.– Joko-aretoetarako lokaletako ebakuazio-bideak, ateak, eskailerak eta arrapalak kalkulatzeko ondorioetarako, Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta araudi osagarrian xedatutakoa beteko da.

3.– Joko-aretoak ustiatzeko lokalen gutxieneko azalera erabilgarria ehun metro koadrokoa izango da. Aretoak solairu bat baino gehiago izan ahalko ditu, baina sartzeko solairu nagusiak ehun metro koadroko gutxieneko azalera izan beharko du.

Azalera erabilgarritzat hartzen da normalean jendeak erabiltzen duena, eta hor sartzen dira atondoa, izango balu, komunak eta joko-aretoa. Ez da azalera erabilgarritzat zenbatuko mostradoreetarako erabiltzen dena, ez eta horien barruko aldea ere, alde horretan joko-aretoko langileak egoten baitira.

4.– Areto guztiek komunak izan beharko dituzte, dagokion araudiak xedatutakoaren arabera.

5.– Mota horretako lokaletarako segurtasun-arau teknikoek ezartzen dutenaren arabera zehaztuko da lokalaren gehieneko okupazioa.

6.– Behe-tentsioari buruzko araudi sektorialean eta horrekin bat datorren araudian xedatutakoa aplikatuko da.

7.– Bolumenei, konpartimentazioari, suteen kontrako babes-neurriei eta, oro har, lokaletako segurtasun-arauei dagokienez, Eraikingintzaren Kode Teknikoan eta aplikatu beharreko araudi sektorialean xedatutakoa aplikatuko da.

8.– Autobabeserako planei buruz indarrean dagoen araudian xedatutakoa aplikatuko da.

LAUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

197. artikulua.– Makinen ustiapena.

1.– Joko-aretoetan, «B» motako makinak instalatu ahal izango dira, edozein modalitatetan, «BG» motakoak izan ezik, betiere horien kopurua plangintzaren I. eranskinean ezarritakoa edo handiagoa bada.

2.– «BS+» makinak instalatu ahal izateko, joko-aretoek baldintza hau bete beharko dute: esparru bereizia izatea sarrera- eta kontrol-sistemarekin.

3.– Joko-aretoetan, joko-lokal mota horietarako baimendutako jokoak egin ahal izango dira, bide hauek erabiliz: kanal elektronikoak, informatikoak, telematikoak/on line eta interaktiboak, edo urrutiko beste edozein komunikabide.

4.– Jolas-aretoetan, «AR» motako makinak edo erredentzioko jolas-makinak soilik instalatu ahal izango dira.

V. KAPITULUA

APUSTU OROKORRAK

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

198. artikulua.– Xedea

Kapitulu honen xedea da Euskal Autonomia Erkidegoko apustu orokorren antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

Kapitulu honetan jasotako araubidetik kanpo geratzen dira zaldi-apustuen berariazko araudian xedatutakoaren babespean egiten diren zaldi-apustuen antolaketa eta ustiapena.

199. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Erregelamendu honen III. eranskinean jasotako ekitaldiei buruz Euskal Autonomia Erkidegoan egiten diren apustuak.

2.– Antolamenduaren eta jokatzen den diruaren banaketaren arabera, erregelamendu honetako apustuak elkarrekikoak, kontrapartidakoak edo gurutzatuak izan daitezke.

a) Elkarrekiko apustuetan, erabiltzaile ezberdinek egindako apustu guztien batura apustu irabazleen artean banatzen da, enpresa baimenduak erregelamendu honetan ezarritako portzentajea kendu ondoren.

b) Kontrapartidako apustuetan, apustulariek enpresa baimenduen aurka jokatzen dute, eta, asmatzen dutenen saria kalkulatzeko, apustuaren zenbatekoari enpresa baimenduak aldez aurretik baliozkotutako koefiziente biderkatzailea aplikatzen zaio.

c) Gurutzatuetan, enpresa edo pertsona baimenduek bitartekari-lanak egiten dituzte eta beste batzuek jokatzen dituzten kopuruak bermatzen dituzte, eta lan horren trukean erregelamendu honetan ezarritako portzentajea atxikitzen dute.

3.– Egiten diren tokiaren arabera, apustuak barnekoak edo kanpokoak izan daitezke.

a) Apustuak haien oinarri diren gertaerak egiten diren esparruan bertan egiten badira, barnekoak dira.

b) Aldiz, apustuak beraien oinarri diren jardueretarako esparrutik kanpo egiten badira, kanpokoak dira.

Halaber, apustu-esparruetan egiten diren apustuetako batzuk ere kanpokotzat hartuko dira, hain zuzen ere, esparru batean baino gehiagotan edo beste esparru batean egiten diren jardueretan oinarritutako apustuak.

4.– Edukiaren arabera, baimendutako apustuak honelakoak izan daitezke:

a) Apustu soila: apustulariak gertaera baten emaitza bakar baten alde egiten du.

b) Apustu konbinatua edo anizkoitza: apustulariak gertaera baten edo batzuen emaitza biren edo gehiagoren alde egiten du.

200. artikulua.– Definizioak. Apustuen izaera eta apustu-motak.

Erregelamendu honen ondorioetarako, hauek definitu dira:

a) Apustua: diru kopuru bat jokatzea aurrez zehaztutako baina amaiera ezezaguneko eta apustulariek zerikusirik ez duten kirol-gertaera baten emaitzaren gainean.

b) Apustuen Unitate Nagusia: apustuak erregistratzeko, zenbatzeko eta kudeatzeko behar diren elementu teknikoen multzoa.

c) Apustuak egiteko makinak: apustuak egiteko berariaz homologatutako makinak.

d) Apustua baliozkotzea: enpresa baimendun batek apustua erregistratzea eta onartzea, eta apustulariei apustua egin dela frogatzen duen gordekina edo, hala badagokio, egindako apustua justifikatzen duten datuen egiaztagiria ematea.

e) Apustuaren koefizientea: elkarrekikoak ez diren apustuetan, asmatzen dutenentzako sariaren zenbatekoa zehazten duen zenbakia; jokatutako diruaren biderkatzailea.

f) Apustu-txartela: apustua gauzatzeko erabiliko den formulario fisiko edo elektronikoa.

g) Apustuaren gordekina edo egiaztagiria: apustua egin dela frogatzen duen euskarri fisiko edo elektronikoa; apustuaren datuak agertzen ditu eta enpresa baimendunak erregistratu eta onartu duela egiaztatzen du, apustua irabaziz gero dirua kobratzeko aurkez daiteke eta apustuaren gaineko erreklamazioak egiteko ere bai.

h) Gutxieneko eta gehieneko apustuak: apustu mota bakoitzean gutxienez eta gehienez joka daitezkeen kopuruak.

i) Apustu-lokala: apustuak formalizatzeko baimendutako lokala.

j) Hasierako fondoa: elkarrekiko apustuetan apustulariek egindako apustu guztien batura.

k) Banatzeko fondoa: elkarrekiko apustuetan, irabazten duten apustularien artean sariak banatzeko erabiliko den diru-kopurua.

l) Dibidendua: elkarrekiko apustuetan, irabazle bakoitzari apustu-unitateko dagokion kopurua.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

201. artikulua.– Apustuen enpresa operadorea gaitzen duen titulua.

1.– Apustu orokorren modalitatea ustiatzeko, aldez aurretik apustuen enpresa operadoreak ustiatzeko baimena lortu beharko du.

2.– Jokoaren erregistro nagusiaren lehen liburuko apustu orokorren enpresen atalean hauek soilik inskribatzen dira: apustu orokorrak ustiatzeko baimena lortu duten enpresak, administrazioak lehiaketa publikoa egin eta ebatzi ostean.

3.– Apustu orokorrak ustiatzeko baimena lortzeko lehiaketa publikoetan parte hartzeko betekizunak, oro har, joko-enpresentzat aurrez ikusitakoak dira, berezitasun hauekin:

a) Pertsona juridikoen kasuan, helburu sozial bakarra eta esklusiboa da joko hori eta horren joko eta zerbitzu osagarriak ustiatzeko jarduerak egitea, eta gutxieneko kapital soziala

1.000.000 eurokoa izango da. Apustuak ustiatzeko baimena ematen duen ebazpena jakinarazi eta gehienez ere hogeita hamar eguneko epean eratu ahal izango da pertsona juridikoa.

b) Apustu orokorren esleipendun diren sozietate ustiatzaileek (edo sozietate horien enpresa akziodunek) ezin dute eduki Euskadin kokatutako beste apustu-enpresa batzuen akzioen edo partaidetzen % 10 baino gehiago. Aurreko muga hori bera aplikatuko zaie norberaren izenean baina beste baten onurarako ari diren tarteko pertsonei ere; horrelako kasuetan, akzioak edo partaidetzak tartekaritza-lanaren onura jasotzen duenarenak direla pentsatuko da.

4.– Baimenaren ebazpenean hauek zehaztuko dira, besteak beste:

a) Enpresa baimenduneko bazkideen akzioak edo partaidetzak eta kapital soziala.

b) Enpresa baimendunaren administrazio eta zuzendaritza organoak.

c) Apustu motak.

d) Apustu modalitate edo gertaera bakoitzeko gutxieneko eta gehieneko zenbatekoak.

e) Apustu-lokalen edo gaituko diren joko-lokalen zerrenda eta haien kokapenak eta ezartzeko faseak.

f) Instalatu beharreko makina laguntzaileen zerrenda eta ezartzeko faseak, bai eta horien kokalekua ere.

g) Apustuak urruneko komunikazio edo konexio sistemen bidez egingo badira, erabiliko diren sistemak eta, beharrezkoa bada, domeinua edo identifikatzeko eta sartzeko elementuak.

5.– Ustiatzeko baimenak honetarako gaitzen ditu enpresa esleipendunak:

a) Apustu-lokalak instalatzeko; gutxienez 8 eta gehienez 25 funtzionamenduan izan behar dituzte etengabe.

Gehieneko eta gutxieneko kopuru horietan, apustu-lokal gisa gaitutako kasinoak, apustu-lokal gisa gaitutako bingoak eta apustu-lokal gisa gaitutako joko-aretoak zenbatuko dira, erregelamendu honetan ezarritako baldintzen arabera.

b) Apustu-makina laguntzaileak instalatzeko apustu-lokaletan, apustu-lokal gisa gaitutako joko-lokaletan, ostalaritza-lokaletan, kasinoetan, bingoetan eta joko-aretoetan, erregelamendu honetan ezarritako mugen arabera; hain zuzen ere, 750 makina laguntzaile gehienez.

6.– Apustu orokorrak ustiatzeko baimenaren indarraldia 10 urtekoa izango da, eta iraupen berdineko epeetan luzatu ahal izango da, baldin eta berritzea eskatzen denean indarreko araudian ezarritako betekizunak betetzen badira.

7.– Baimenaren ebazpenean zehaztutakoetatik, artikulu honetako 4. zenbakiko b) letran aipatutakoak aldatu nahi izanez gero, aldez aurretik jakinarazi beharko da.

202. artikulua.– Fidantzak.

1.– Apustuen enpresa operadoreak 500.000 euroko fidantza formalizatu beharko du.

2.– Lehiaketara aurkezten direnean, lizitatzaileek behin-behineko fidantza jarri behar dute, aurreko puntuan adierazitakoari lotuta. Baimena emandakoan aurreko fidantza itzuliko da eta gero, hilabete igaro aurretik, fidantza formalizatu beharko da Euskal Autonomia Erkidegoko Diruzaintza Nagusian Euskal Autonomia Erkidegoko Administrazio Orokorraren alde. Epealdi horretan

fidantza formalizatu ezean, baimena eten egingo da, eta hiru hilabeteko epealdian formalizatu ezean iraungi egingo da.

203. artikulua.– Lokala instalatzeko eta martxan jartzeko baimena.

1.– Apustu-lokal bat instalatzeko eta martxan jartzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena behar da.

2.– Joko-lokalen baimenetarako aurrez ikusitako prozedura orokorrak arautzen du baimen hori, eta araudi sektorial horretan joko-lokal gisa erabiltzeko lokaletarako aurrez ikusita dauden betekizunak eta baldintzak betetzea eskatzen da.

HIRUGARREN ATALA

INSTALAZIOAK ETA ZERBITZUAK

204. artikulua.– Distantziak.

Apustu-lokalek, euren artean eta baita gainerako joko-lokalekin ere, plangintzari buruzko I. eranskinean ezarritako gutxieneko distantziak edo tarteak errespetatu beharko dituzte.

205. artikulua.– Gutxieneko azalera erabilgarria.

Apustu-lokalek 50 metro koadroko gutxieneko azalera erabilgarria izan behar dute.

206. artikulua.– Ordutegia.

Apustu-lokalak irekitzeko eta ixteko ordutegien araubidea jendaurreko ikuskizunen eta jolas-jardueren ordutegiak arautzen dituen euskal araudian joko-aretoei ezarritakoa izango da.

207. artikulua.– Zerbitzu osagarriak.

1.– Ostalaritza-zerbitzua jarri ahal izango da lokalaren erabiltzaileei zerbitzua emateko, modu esklusiboan. Zerbitzu hori jartzen bada, beraren eremuak ezin du hartu lokalaren azalera erabilgarriaren % 30 baino gehiago.

2.– Ostalaritza-zerbitzu osagarriak, egongo balitz, erregelamendu honen 205. artikuluan eskatutako gutxieneko azalerari gehituko zaion azalera izan beharko du.

Ostalaritzarako azaleraren ezaugarriak eta mugak jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez ezarriko dira.

208. artikulua.– Makinak instalatzea.

1.– Apustu-lokaletan, gehienez ere, plangintzaren I. eranskinean ezarritako apustu-makina laguntzaileen kopurua instalatu ahal izango da.

2.– Halaber, lokal horietan, «BH» eta «BHM» motako joko-makinak instalatu ahal izango dira, plangintzaren I. eranskinean ezarritako kopuru eta baldintzetan. Makina horiek Jokoaren Erregistro Nagusian inskribatutako «B» motako makinen enpresa operadoreek soilik ustia ditzakete.

3.– Apustu-makina laguntzaileak lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez eragozteko moduan jarri behar dira. Makina bakoitzean apustularientzako eremua 0,60 metrokoa izan behar da, gutxienez.

4.– Ilaran jarritako makinen artean 0,60 m utzi behar dira gutxienez.

209. artikulua.– Gaitutako kasinoak, bingoak eta joko-aretoak.

1.– Apustuen enpresa operadore batek eskatu ahal izango du kasinoak, bingoak eta joko-aretoak apustu-lokal gisa gaitzea, betiere baldintza hauek betetzen badituzte:

a) Kasinoak, bingoak edo joko-aretoak apustu-lokaletarako ezarritako betekizunak betetzea, alde batera utzi gabe gutxieneko azalera erabilgarriari buruzko betekizuna.

b) Kasinoak, bingoak edo joko-aretoak 35 m^2 erabilgarri gehiago izatea joko-lokalak nahitaez bete behar duen gutxieneko azalera erabilgarria baino.

2.– Apustu-lokal gisa gaitutako lokal horiek espazio bereizian kokatuta egon ahal izango dira, eta horra sartzeko ez da beharrezkoa izango sarrera-kontrola edukitzea, betiere sarrera independentea badaukate sarbide-kontrola izan behar duten joko-establezimenduetan.

3.– Gaitutako kasino, bingo edo joko-areto bakoitzak apustuen enpresa operadore batekin soilik adostu ahal izango du apustu-lokalaren izaera.

4.– Artikulu honen arabera gaitutako lokaletan, instalatutako apustu-makina laguntzaileen kopurua ezin izango da izan 5 baino handiagoa.

5.– Lokal horietan instalatutako «B» motako makinak, sarrera-kontrolik ez badago, «BH» edo «BS» motakoak bakarrik izan ahalko dira.

LAUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

210. artikulua.– Apustu-txartelaren eta gordekinaren eredua.

1.– Apustu-txarteletan eta gordekinetan datu hauek agertu behar dira gutxienez:

a) Apustuen enpresa operadorearen izena eta zenbakia Jokoaren Erregistro Nagusian.

b) Apustua egin nahi den makina laguntzailearen erregistro-zenbakia.

c) Apustuen oinarri diren gertaerak.

d) Apustua egin den data: urtea, hila, eguna eta ordua.

e) Jokatutako kopurua.

f) Apustuaren koefizientea.

2.– Kanal telematikoen bidez eginiko apustuen kasuan, jokalariari apustuaren baliozkotzea bermatu behar zaio, sistema homologatuaren bitartez.

211. artikulua.– Apustu orokorren mugak eta banaketa.

1.– Kontrapartidako apustuetan eta elkarrekikoetan, apustu bakoitzaren zenbatekoa 100 eurokoa izango da gehienez.

2.– Gurutzatuetan, apustulari bakoitzak 600 euro joka ditzake gehienez apustuko.

3.– Elkarrekiko apustuetan, jokatzen den diruaren % 65, gutxienez, sarietarako izango da.

4.– Gurutzatuetan, enpresa esleipendunak apustu irabazleen zenbatekoaren % 5 atxiki dezake gehienez komisio gisa. Nolanahi ere, portzentajea berariaz baimendu behar da. Portzentaje hori ez da aplikatuko laugarren xedapen gehigarrian arautzen diren barneko apustuak egiterakoan.

5.– Apustua ustiatzen duen enpresaren eginkizunak dira:

a) Erabiltzaileek eginiko apustuak erregistratzea eta baliozkotzea, eta apustu mota bakoitzean jokoan jartzen den dirua zenbatzea.

b) Gurutzatuetan, komisioaren portzentajea edo zenbatekoa atxikitzea.

c) Elkarrekiko apustuetan, sarietarako portzentajea edo kopurua aplikatzea.

d) Kontrapartidako apustuetan, apustuaren ordainketa-koefizientea edo kuota ezartzea, eta apustu saridun bakoitzeko ordaindu beharreko kopurua kalkulatzea.

e) Apustu saridunak ordaintzea.

f) Oro har, eragiketa guztiak arauei lotuta egiten diren kontrolatzea eta indarreko legeria betetzen den zaintzea.

212. artikulua.– Apustuak formalizatzeko baldintzak.

1.– Apustua, modalitate guztietan, formalizatutzat hartzeko ezinbestekoa da apustulariak gordekina jasotzea edo apustua baliozkotu dela ziurtatzea baliabide egiaztagarrien bidez, erregelamendu honetan eta homologazioan ezarritakoari lotuta.

Halaber, apustulariari informazioa eman eta gero, gordekina inprimatu gabe ere apustua formalizatu ahal izango da. Errore baten ondorioz txartelean kargatzen ez bada, apustulariak horren kopia bat eskatu ahal izango dio enpresari.

Gertaera amaitu baino lehen txartela sortzen bada edo apustua baliozkotzen bada, apustu presentzialetan zein bide telematikoen bitartez eginikoetan, enpresak berrerosketa eskaini ahal izango dio apustulariari.

2.– Elkarrekiko apustuak oinarrizko gertaera hasi aurretik formalizatu eta baliozkotu behar dira. Gainerako apustu motetan, gertaera amaitu baino lehen formalizatu eta baliozkotu behar dira.

3.– Ongi frogatutako ezinbesteko kasuren bat dela-eta apustu bat ezin bada baliozkotu, egin gabekotzat joko da.

4.– Gertaera bat geroratzeagatik edo bertan behera uzteagatik gertaera hori ezin bada amaitutzat eman 4 eguneko epean, gertaera programatu zenetik aurrera zenbatzen hasita, deuseztzat hartuko dira gertaera horren pronostikoarekin formalizatu diren elkarrekiko apustuak. Era berean, gertaera programatu zenetik 30 eguneko epean gertaera ezin bada amaitutzat eman, deuseztzat hartuko dira gertaera horren emaitzei buruz eginiko pronostiko guztiak bestelako edozein apustu-motatarako. Apustua deuseztatutzat hartzen bada, erabiltzaileak apustuaren zenbatekoa itzultzeko eskatu ahal izango du.

5.– Apustua enpresa ustiatzaileari ezin egotz dakiokeen arrazoi bategatik utzi bada bertan behera, enpresa horrek apustuen zenbateko osoa itzuliko die apustulariei apustua bertan behera geratu dela jakinarazten duenetik 4 egun pasatu baino lehen.

6.– Kontrapartidako apustuetan, apustu mota bakoitzeko sariak enpresa ustiatzaileak zehaztuko ditu aldez aurretik, gertaeraren kotizazioaren edo koefizientearen arabera.

Erabiltzaile batek mota honetako apustu zehatz bat formalizatu eta baliozkotu ondoren, ezin izango zaio aldatu ez kotizazioa, ez kuota.

7.– Kontrapartidako apustu anizkoitz batek gertaeren emaitza deusez edo ez-baliozkoen gaineko pronostikoak baditu, pronostiko horiek deuseztzat hartuko dira, eta apustua baliozko emaitzen gaineko pronostikoekin bakarrik formalizatuko da; emaitza deusezen gaineko pronostikoak apustutik kanpo geratuko dira. Apustuaren pronostiko guztiak deuseztzat edo ez-baliozkotzat hartzen badira, apustua deuseza izango da, eta erabiltzaileak apustuaren zenbatekoa itzultzeko eskatu ahal izango du.

8.– Apustuak direla bide apustularien datu pertsonalak tratatzeari eta erregistratzeari dagokienez, datu pertsonalen tratamendu automatizatuaren arloan indarrean dagoen araudia beteko da.

213. artikulua.– Emaitzen baliozkotasuna.

1.– Kirol-ekitaldi ofizialetan, baliozko emaitza izango da ekitaldiko epaileak edo arbitroak zehaztutakoa.

2.– Kiroletakoak ez diren ekitaldietan eta ofizialak ez diren kirol-ekitaldietan, apustu-enpresak apustuak egin aurretik finkatu behar du zein kasutan joko diren emaitzak baliozkotzat.

3.– Baliozkotzat jo ondoren ekitaldi baten emaitza aldatzen bada, horrek ez du inolako eraginik izango apustuaren saria kobratzeko eskubidean.

214. artikulua.– Sarien ordainketa.

1.– Enpresa baimendunak emaitzak baliozkotzat jo ondoren ordainduko ditu apustuen sariak.

2.– Apustuen enpresa operadoreak sarien ordainketak edo itzulketak egin ahal izango ditu horien zenbatekoak modu automatikoan abonatuta erabiltzailearen kobrantza- eta ordainketa-txartelen saldoan.

3.– Apustuak formalizatzen diren lokaletan ordainduko dira sariak. Sari horiek eskudirutan (legezko dirutan) edota ordainketa bermatzeko legezko zeinahi bide erabilita ordaindu ahal izango dira, erabiltzaileari inolako kostu edo betebehar gehigarririk sortu gabe.

4.– Apustuen sariak kobratzeko eskubidea saria kobratzeko jarri eta hiru hilabete igarotakoan iraungiko da.

215. artikulua.– Erabiltzailearentzako informazioa.

Apustuak kudeatzen dituen sozietateak apustularien eskura jarri behar ditu apustuen berariazko baldintzak, erregelamendu honen testu ofizial osoa eta erreklamazioak aurkezteko behar diren agiri guztiak, edo aipatu datuak aztertzeko askiesten diren laburpena eta aipamenak, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimenduak; horiek guztiak apustuak egiten diren aparatuetan eta tokietan (fisiko zein birtualetan) jarri behar dira.

216. artikulua.– Barneko apustuak.

1.– Kirol-ekitaldiak izaten diren esparruetan barneko apustuak egiteko baimena eman daiteke ondoko baldintza hauek betez gero:

a) Euskal Autonomia Erkidegoko apustu-enpresa batek egin behar ditu, ekitaldiaren antolatzailearekin akordioa lortu ondoren; enpresak apustuen erantzukizuna bereganatu behar du erregelamendu honetan ezarrita dagoen bezala.

b) Apustu-makina laguntzaile homologatuak jar daitezke, bai eta apustuak norberak erregistratzeko zerbitzuak ere, hain zuzen ere bi unitate esparruaren edukierako 5.000 pertsonako edo zatikiko.

c) Apustu-makina laguntzaileak eta apustuak eskuz erregistratzeko zerbitzuak Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu behar ditu berariaz; aldi baterako eta behin-behinekoak direnez gero, ez dira kontabilizatuko erregelamendu honetan ezarritako antolaketarako.

2.– Artikulu honetan zehaztutako kirol esparruetan egiten diren barneko apustuei erregelamendu honetan apustu motez, apustuen zenbatekoen mugez, apustuen baliozkotzeaz, koefizienteez eta sarien ordainketaz ezarritakoa aplikatuko zaie. Horrez gainera, apustularientzako informazioaz eta joko-langileez ezarritakoa ere aplikatuko zaie.

3.– Artikulu honetan aipatutako instalazioak eta apustu-makina laguntzaileak ekitaldia baino bi ordu lehenago has daitezke funtzionamenduan, eta hura amaitu eta ordubete geroago gelditu behar dira.

217. artikulua.– Zaldi-apustuen enpresa operadoreekin eginiko akordioak.

Apustu orokorren enpresa operadoreek zaldi-apustuak eskaini ahal izango dituzte, zaldi-apustuen enpresa operadorearekin akordioa egin eta gero. Akordio hori Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu behar izango du.

BOSGARREN ATALA

JOKO-LANGILEAK

218. artikulua.– Joko-langileak.

Apustuak ustiatzeko baimena duten enpresetan kudeatzaile, analista edo antzeko gisa lan egin nahi dutenek jarduera hori egiteko beharrezko lanbide-kualifikazioa izan beharko dute.

SEIGARREN ATALA

APUSTU-MAKINA LAGUNTZAILEAK

219. artikulua.– Apustu-makina laguntzaileak.

Apustu-makina laguntzaileak Jokoen Unitate Nagusiari konektatu ahalko dira, apustulariei baimendutako gertaeren gainean apustuak egiteko beharrezko prozesu guztiak burutzea ahalbidetu behar diete eta apustua baliozkotzeko dagokion gordekina eman behar dute.

Apustuen enpresa operadoreak apustu-makina laguntzaileen enpresak izango dira euren makinei dagokienez.

220. artikulua.– Apustu-makina laguntzaileak instalatzea.

1.– Apustu-makina laguntzaileak, ezarritako plangintzaren arabera, honako hauetan instalatu ahal izango dira: apustu-lokalak, kasinoak, bingoak, apustu-lokal gisa gaitutako joko-aretoak eta barneko apustuetarako gaitutako esparruak.

2.– Apustu-makina laguntzaileak ostalaritza-lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan instalatzeko, plangintzaren I. eranskinean ezarritako kopuruak eta baldintzak bete beharko dira, betiere egoera hauek gertatzen badira:

a) Establezimendu iraunkorrak izatea, jendearen iraganbideetatik aparte badaude, eta makinak lokalen barruan badaude.

b) Garraio publikoaren geltokietan, aireportuetan edo merkataritza-zentroetan edo -guneetan edo ikuskizun publikoak eta jolas jarduerak egiten diren tokietan ez egotea, salbu eta lokala itxita eta jendearengandik isolatuta badago.

c) Terrazetan edo bide publikoak okupatzeko eremuetan kokatuta ez egotea, edo edozein eratako instalazio desmuntagarriak izatea.

d) Adingabeentzako berariazko lokalak ez izatea edo ohiko erabiltzaile gehienak adingabeak ez izatea.

Ostalaritzako lokaletan edo antzekoetan instalatzen diren makinak euskarri espezifiko baten gainean jarriko dira. Ezingo da euskarritzat hartu barrarik, mahairik edo helburu horretarako erabiltzen ez den gainerako objekturik.

3.– Apustu-makina laguntzaileak instalatu ahal izango dira, I. eranskinean jasotako kopuru eta baldintzetan, garraio publikoaren geltokietan, aireportuetan eta merkataritza-zentroetan edo -guneetan edo ikuskizun publikoak egiten diren lokaletan kokatuta dauden salmenta-puntuetan, betiere salmenta-puntu horiek itxita eta jendearengandik isolatuta badaude. Salmenta-puntu horietan, apustuak baliozkotu soilik egin ahal izango dira, eta ez dira apustu-lokaltzat hartuko.

4.– Joko-kasino, bingo eta joko-aretoetan, plangintzaren I. eranskinean jasotakoaren arabera, eranskin horretan ezarritako apustu-makina laguntzaileen kopurua instalatu ahal izango da, eragotzi gabe apustu-lokal gisa gaitutako joko-lokaletarako xedatutakoa.

221. artikulua.– Ustiatzeko baimena.

1.– Apustu-makina laguntzaileak ustiatzeko baimenak apustuen enpresa operadoreei soilik eman ahal zaizkie.

2.– Ustiatzeko baimenen araubidea joko-makinen eta makina laguntzaileen araudian aurrez ikusitakoa da.

222. artikulua.– Instalatzeko baimena.

1.– Apustu-makina laguntzaile zehatz baten eta establezimendu zehatz baten arteko aldi baterako lotura instalazio-baimenean jasotzen da; baimen hori establezimenduaren titularrak eta apustuen enpresak sinatu behar dute.

2.– Apustuak ustiatzeko gaitutako joko-aretoetan eta apustu-aretoetan instalatutako apustu-makina laguntzaileek ez dute behar izango instalazio-baimenik.

3.– Instalatzeko baimenen araubidea joko-makinen eta makina laguntzaileen araudian aurrez ikusitakoa da.

ZAZPIGARREN ATALA

AGIRI-BETEBEHARRAK

223. artikulua.– Kontabilitatearen kontrola eta agiriak.

1.– Apustuen enpresa operadoreek apustu-eragiketak eta sari-ordainketak erregistratu behar dituzte; erregistroaren edukia eta formatua Jokoa Arautzeko Agintaritzak zehaztuko ditu.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskatuta, apustuen enpresa operadoreak egin diren apustuei eta jokatutako kopuruei buruzko informazioa eman beharko dio hark nahi duen euskarrian, Administrazioak ikuskatu eta kontrolatzeko.

VI. KAPITULUA

ZALDI-APUSTUAK

LEHENENGO ATALA

XEDAPEN OROKORRAK

224. artikulua.– Xedea.

1.– Kapitulu honen xedea da zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarrituta Euskal Autonomia Erkidegoan egiten diren apustuen antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

2.– Zaldi-apustuak honako hauetan xedatutakoaren arabera arautuko dira: Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legea; Euskal Autonomia Erkidegoko Jokoen Katalogoa; dekretu hau eta, bidezko den kasuetan, araudi espezifikoa edo, bestela, lasterketa-kodea.

3.– Zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduerak berariazko kirol-arautegiari lotuta egin behar dira, edo, hala badagokio, lasterketa-kodeari lotuta, zeina Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi behar baitzaio aurretiaz.

225. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Erregelamendu honetan araututako zaldi-apustuak elkarrekikoak edo kontrapartidakoak izan daitezke.

2.– Elkarrekiko apustuetan, gertaera jakin bat dela eta egindako apustu guztien kopurua emaitza asmatzen dutenen artean banatzen da, enpresa baimendunak erregelamendu honetako 235. artikuluan ezarritako portzentajea atxiki ondoren.

3.– Kontrapartidako apustuetan, apustuen arloko araudi orokorrean ezarritakoa bete behar da.

4.– Zaldi-lasterketak eta -apustuak egiten diren tokien arabera apustuak barnekoak edo kanpokoak izan daitezke.

a) Apustuak zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretarako esparruan bertan egiten badira jarduera horien emaitzak direla eta, barnekoak dira.

b) Aldiz, apustuak zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretarako esparrutik kanpo egiten badira haien emaitzak direla eta, kanpokoak dira.

Halaber, zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretarako esparruetan egiten diren apustuetako batzuk ere kanpokotzat hartuko dira, hain zuzen ere, esparru batean baino gehiagotan edo apustua egin den tokia ez den beste esparru batean egiten direnak.

5.– Barneko zein kanpoko apustuen modalitateak erregelamendu honen IV. eranskinean ezarri dira.

226. artikulua.– Definizioak.

Jarraian, dekretu honen ondorioetarako kontuan hartu beharreko definizioak emango ditugu:

a) Zaldi-apustua: zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueren emaitzaren arabera dirua arriskatzean datzan jokoa; antolatzaileek aurretiaz prestatu behar dituzte jardueren egitarauak eta ezin dute eskurik izan haien emaitzan, hau da, emaitza ez da ziurra.

b) Hipodromoak: legezko eta arauzko betekizunak beteta, denetariko zaldi-lasterketak egiten diren esparruak.

c) Gutxieneko eta gehieneko apustuak: apustu mota bakoitzean gutxienez eta gehienez joka daitezkeen kopuruak.

d) Apustu-txartela: apustua gauzatzeko erabiltzen den formularioa, fisikoa zein birtuala; apustulariak sartzen dituen datuak bertan agertzen dira.

e) Apustuaren gordekina edo egiaztagiria: apustulariak apustua erregistratu eta onartu dela frogatzeko jasotzen duen euskarria; apustuarekin asmatuz gero, dirua kobratzeko aurkeztu beharreko egiaztagiria da.

f) Apustu-makina laguntzaileak: apustuak egiteko berariaz homologatutako makinak dira.

g) Apustua baliozkotzea: enpresa baimendun batek apustua erregistratzea eta onartzea, eta datuak apustularien esku jartzea.

h) Apustu-lokala: Jokoa Arautzeko Agintaritzak zaldi-apustuak formalizatzeko baimendutako lokala.

i) Hasierako fondoa: zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduera bakoitzeko apustu-modalitate bakoitzean egindako apustuen batura.

j) Banatzeko fondoa: irabazle suertatzen diren apustularien artean sariak banatzeko erabiliko den diru-kopurua.

k) Dibidendua: zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduera bakoitzeko apustu-modalitate bakoitzean irabazle bakoitzari apustu-unitateko dagokion kopurua.

l) Apustuen Unitate Nagusia: apustuak erregistratzeko, zenbatzeko eta kudeatzeko behar diren elementu teknikoen multzoa.

BIGARREN ATALA

GAITZEN DUEN TITULUA LORTZEA

227. artikulua.– Zaldi-apustuen enpresa operadorea gaitzen duen titulua.

1.– Zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarritutako apustuak ustiatzeko (barnekoak zein kanpokoak), apustuen enpresa operadoreak ustiatzeko baimena lortu behar du aldez aurretik.

2.– Jokoaren Erregistro Nagusiaren lehen liburuan, zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarritutako apustuen enpresen atalean, hauek soilik inskribatzen dira: zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarritutako apustuak ustiatzeko baimena lortu duten enpresak, administrazioak lehiaketa publikoa egin eta ebatzi ostean.

3.– Kanpoko apustuak ustiatzeko baimena lortzeko lehiaketa publikoetan parte hartzeko betekizunak, oro har, joko-enpresentzat aurrez ikusitakoak dira, berezitasun hauekin:

a) Pertsona juridikoen betekizunak:

– Gutxieneko kapitala: 120.000 euro.

– Sozietatearen xedeak erregelamendu honetan araututako apustuen ustiapena eta haien inguruko edo haiekin zerikusia duten jarduerak hartu behar ditu.

– Euskal Autonomia Erkidegoan, zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduerak egiteko gaitutako hipodromo edo bestelako esparru baten titularren baimena lortu izana.

b) Pertsona fisikoen kasuan, artikulu honetako 3. zenbakiko a) letrako hirugarren paragrafoan ezarritako betekizunak bete behar dituzte.

4.– Joko-makinak, kasinoak edo bingoak dituzten enpresen titularrak ezin dira izan erregelamendu honetan araututako enpresa ustiatzaileen titular, bazkide edo partaide, ez eta halako enpresen akzio edo partaidetzen % 50 baino gehiago duten pertsona fisiko zein juridikoak ere.

5.– Enpresa ustiatzaile bakoitza gehienez ere barneko apustu baten eta kanpoko apustu baten titularra izan daiteke. Muga horren ondorioetarako, sozietatearen titulartzat haren akzioen edo partaidetzen % 50 baino gehiago duena hartuko da.

6.– Artikulu honen 4. eta 5. zenbakietan ezarritako mugak aplikatuko zaizkie, baita ere, norberaren izenean beste baten onurarako ari diren tarteko pertsonei ere; horrelako kasuetan, akzioak edo partaidetzak tartekaritza-lanaren onura jasotzen duenarenak direla pentsatuko da.

7.– Zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarritutako apustuak ustiatzeko baimenen indarraldia 10 urtekoa izango da, eta iraupen berdineko epeetan luzatu ahal izango da, baldin eta berritzea eskatzen denean indarreko araudian ezarritako betekizunak betetzen badira.

228. artikulua.– Kanpoko zaldi-apustuak kudeatzeko itundutako sozietatea.

1.– Enpresa ustiatzaileak beste enpresa batekin itundu dezake kanpoko zaldi-apustuen kudeaketa. Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman behar du bien arteko akordioa gauzatzeko, ustiapenak iraungo duen aldirako.

2.– Itundutako kudeaketa-sozietatearen xedeak hau izan behar du: zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduerak eta haiek oinarri dituzten apustuak antolatzea, edo erregelamendu honen II. tituluko V. kapituluan araututako apustu orokorrak ustiatzea.

3.– Itundutako kudeaketa-sozietateari dagokio hipodromoan egiten diren lasterketen emaitzak direla eta urruneko komunikazio-sistemen bidez egiten diren apustuak kudeatu eta ustiatzea.

4.– Nolanahi ere, kanpoko zaldi-apustuen titulartasuna enpresa ustiatzaileak edukiko du.

229. artikulua.– Kanpoko zaldi-apustua.

1.– Lehiaketa adjudikatzen den egunean Euskal Autonomia Erkidegoan dagoen hipodromo edo berariazko esparruren batean zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduera bat antolatuz gero, kanpoko apustuak ustiatzen dituen enpresak apustu horietan sartu beharko du.

2.– Kanpoko apustuak, Euskal Autonomia Erkidegoan antolatzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueretan ez ezik, Euskal Autonomia Erkidegotik kanpo egiten diren halako jardueretan oinarrituta ere egin daitezke, nahitaezko baimena lortuz gero.

Apustua ustiatzen duen enpresak baimen-eskaera aurkeztuko dio Jokoa Arautzeko Agintaritzari. Erakunde horrek, hilabeteko epean, ebazpena eman eta jakinaraziko du. Kontrako ebazpenik ematen ez badu, baimenduta dagoela ulertuko da.

Betiere, Euskal Autonomia Erkidegoko apustuei buruzko erregelamendua aplikatuko da.

3.– Kanpoko apustua ustiatzeko baimendutako enpresek zaldiak aritzen diren beste kirol- edo lehiaketa-jarduera batzuetan oinarritutako apustuak ere ustiatu ahal izango dituzte, Jokoa Arautzeko Agintaritzari eskaera egin ostean. Eskaera horrekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko dituzte:

a) Deskribapen-memoria, apustuen modalitateak, motak eta muga kuantitatiboak adierazita.

Apustuen zenbatekoak inolaz ere ezin dira izan erregelamendu honen 234. artikuluan ezarritako mugak baino handiagoak.

b) Fidantza jarri duela egiaztatzen duen agiria, eginiko apustu-motaren arabera.

230. artikulua.– Barneko apustua.

1.– Barneko zaldi-apustuak zaldi-apustuak egiten diren hipodromo edo esparruen kudeaketa esleituta duten erakundeek ustiatuko dituzte.

2.– Barneko apustua ustiatzeko interesa duten pertsona juridikoak zuzenbidean onartutako sozietate-formaren batekin eratu behar dira, indarreko legediarekin bat etorrita eta 60.000 euroko gutxieneko kapital sozialarekin.

231. artikulua.– Aurretiazko baimena.

1.– Zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueren emaitzen araberako zaldi-apustuak (barnekoak eta kanpokoak) ustiatzeko eta horren inguruko jarduera guztiak egiteko, aurretiazko baimena behar da, Jokoa Arautzeko Agintaritzak eman beharrekoa.

Hain zuzen ere, aurretiazko baimena behar da:

a) apustu-txartelaren eta gordekinaren ereduetarako.

b) apustu-modalitate bakoitzeko gutxieneko eta gehieneko zenbatekoetarako.

c) apustu-lokaletarako.

d) apustu-makina laguntzaileak eta apustuak erregistratzeko sistema informatiko, interaktibo edo telefonikoak instalatzeko.

e) apustuak formalizatzeko urruneko komunikazio-sistemak erabiltzeko eta apustuak erregistratzeko sistema informatiko, interaktibo edo telefonikoak erabiltzeko.

2.– Apustuak egiteko behar den material teknikoa homologatu egin behar da, are apustu-makina laguntzaileak eta apustuak erregistratzeko sistema informatiko, interaktibo edo telefonikoak ere.

3.– Aldiz, zaldi-lasterketen edo zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jardueren egitarauek ez dute behar aurretiazko baimenik.

232. artikulua.– Fidantzak.

Zaldiak aritzen diren kirol- edo lehiaketa-jarduueretan oinarritutako apustuak antolatzeko, ustiatzeko eta kudeatzeko baimena lortzen dutenek fidantza jarri beharko dute: kanpoko apustuetarako 180.000 euro eta barneko apustuetarako 60.000 euro.

LAUGARREN ATALA

JOKOAREN ANTOLAKETA ETA USTIAPENA

233. artikulua.– Apustu-txartelaren eta gordekinaren eredua.

1.– Zaldi-apustuen txarteletan eta gordekinetan, datu hauek agertu behar dira gutxienez:

a) Apustuen enpresa operadorearen izena eta zenbakia Jokoaren Erregistro Nagusian.

b) Apustua egin nahi den makina laguntzailearen erregistro-zenbakia.

c) Apustuen oinarri diren gertaerak.

d) Apustua egin den data: urtea, hila, eguna eta ordua.

e) Jokatutako kopurua.

f) Apustuaren koefizientea.

2.– Kanal telematikoen bidez eginiko zaldi-apustuen kasuan, jokalariari apustuaren baliozkotzea bermatu behar zaio, sistema homologatuaren bitartez.

234. artikulua.– Apustuen mugak eta banaketa.

1.– Zaldi-apustuen ustiapena adjudikatzen zaien enpresek modalitate guztietako gutxieneko zenbatekoak jakinaraziko dizkiote Jokoa Arautzeko Agintaritzari (hark baimendutako fluktuazio-tarteen barruan egon behar dira).

2.– Jarraian modalitate bakoitzeko gehieneko muga ezarriko da, gutxieneko apustu-unitatea oinarritzat hartuta:

Apustu-modalitatea	Gutxieneko apustu-unitatea biderkatu beharreko kopurua
1.– Hipodromoko apustu soila.	
2.– Kanpoko apustu soila.	
3.– Kateatu soila	1.000
4.– Apustu bikia: irabazlea	200
5.– Apustu bikia: aurrean.	200
6.– Kanpoko bikia (couplé) apustua	200
7.– 4tik 2 apustua.	100
8.– Apustu bikoitza.	200
9.– Apustu hirukoitza.	50
10.– Hiruko apustua.	120
11.– Kanpoko hirukoa	120
12.– Hiruko ordenatua (tripleta) apustua.	120
13.– Hirukotea (tiercé) apustua.	20
14.– Laukoitza (jackpot) apustua	50
15.– Apustu bikoitz bikia.	200
16.– Lau ordenatu gabe apustua.	50
17.– Lau ordenatuta apustua.	50
18.– Laukotea (quarté) apustua	20
19.– Laukote plusa (Quarté Plus) apustua	20
20.– Apustu boskoitza.	20
21.– Boskote plusa (Quinté Plus) apustua	20
22.– Apustu boskoitz berezia.	20
23.– Apustu hirukoitz bikia.	20
24.– Apustu Anizkoitza	100
25.– Mini Anizkoitza apustua	100
26.– Hiruko ordenatua (kanpokoa) apustua.	120

3.– Aldez aurretik, zaldi-apustuak ustiatuko dituzten enpresek Jokoa Arautzeko Agintaritzari jakinarazi behar dizkiote baimendutako mugen barruko fluktuazio-tarteak, artikulu honen 2. atalean aipatutakoaren arabera.

235. artikulua.– Jokatutako zenbatekoen banaketa eta ordainketa

1.– Barneko zaldi-apustuen guztirako zenbatekoaren % 45 eta kanpoko zaldi-apustuen guztirako zenbatekoaren % 65 sarietan emango da, gutxienez.

2.– Zaldi-apustuak ustiatzen dituen enpresak ordainduko ditu sariak, apustua egin den tokia gorabehera.

3.– Ongi frogatutako ezinbesteko arrazoiren bat dela-eta apustu bat ezin bada baliozkotu, formalizatu gabekotzat joko da. Hala gertatzen denean, apustulariari jokatutako kopurua itzuli beharko zaio lasterketa amaitzen denetik 24 ordu igaro baino lehen.

4.– Barneko apustuak hipodromoko instalazioetan ordainduko dira azken lasterketa amaitu eta ordu erdi geroago arte. Ordaindu gabe geratzen diren txartelak hipodromoan bertan jarritako bulego berezi batean edo apustuaren enpresa ustiatzaileak ezarritako beste toki batean kobratu ahal izango dira.

5.– Kanpoko apustuak zaldi-apustuen establezimendu edo lokal espezifikoetan ordainduko dira, edo enpresa ustiatzailearen bulegoetan.

6.– 600 euro baino gehiagoko sariak txeke adostuaren bidez eta banku-erakunde laguntzaileen bidez ordaindu ahal izango dira.

7.– Nolanahi ere, apustu saridunak kobratzeko eskubidea saria kobratzeko jarri eta hiru hilabete igarotakoan iraungiko da.

236. artikulua.– Apustuak ustiatzen dituzten enpresen betebeharrak.

Zaldi-apustuak –barnekoak zein kanpokoak– ustiatzen dituzten enpresek eginkizun hauek izango dituzte:

a) Erabiltzaileek eginiko apustuak baliozkotzea eta apustu-mota bakoitzean jokoan jartzen dena zenbatzea.

b) Elkarrekiko apustuetan, sarietarako portzentajea edo kopurua aplikatzea.

c) Kontrapartidako apustuetan, apustuaren ordainketa-koefizientea edo kuota ezartzea eta apustu saridun bakoitzeko ordaindu beharreko kopurua kalkulatzea.

d) Apustu saridunak ordaintzea.

e) Oro har, eragiketa guztiak arauei lotuta egiten diren kontrolatzea eta indarreko legeria betetzen den zaintzea.

237. artikulua.– Lokala instalatzeko eta martxan jartzeko baimena.

1.– Kanpoko zaldi-apustuen lokal bat instalatzeko eta martxan jartzeko, Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurretiazko baimena behar da.

2.– Kanpoko zaldi-apustuetarako lokalen baimenak apustuok ustiatu nahi dituzten enpresek eskatu behar dituzte.

3.– Joko-lokalen baimenetarako aurrez ikusitako prozedura orokorrak arautzen du baimen hori, eta araudi sektorial horretan apustuen joko-lokal gisa erabiltzeko lokaletarako aurrez ikusita dauden betekizunak eta baldintzak betetzea eskatzen da.

4.– Baimenaren indarraldia apustuaren emakidarena bera izango da.

238. artikulua.– Distantziak.

Kanpoko zaldi-apustuen lokalek, euren artean eta baita gainerako joko-lokalekin ere, I. eranskinean ezarritako gutxieneko distantziak edo tarteak errespetatu beharko dituzte.

239. artikulua.– Gutxieneko azalera erabilgarria.

Zaldi-apustuen lokalek 50 metro koadroko gutxieneko azalera erabilgarria izan behar dute.

240. artikulua.– Ordutegia.

Zaldi-apustuen lokalak irekitzeko eta ixteko ordutegien araubidea jendaurreko ikuskizunen eta jolas-jardueren ordutegiak arautzen dituen euskal araudian joko-aretoei ezarritakoa izango da.

241. artikulua.– Zerbitzu osagarriak.

1.– Ostalaritza-zerbitzua jarri ahal izango da lokalaren erabiltzaileei zerbitzua emateko, modu esklusiboan. Zerbitzu hori jartzen bada, beraren eremuak ezin du hartu lokalaren azalera erabilgarriaren % 30 baino gehiago.

2.– Ostalaritza-zerbitzu osagarriak, egongo balitz, erregelamendu honen 239. artikuluan eskatutako gutxieneko azalerari gehituko zaion azalera izan beharko du.

Ostalaritzarako azaleraren ezaugarriak eta mugak jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren agindu bidez ezarriko dira.

242. artikulua.– Makinak instalatzea.

1.– Apustu-lokaletan, gehienez ere, plangintzaren I. eranskinean ezarritako zaldi-apustuen makina laguntzaileen kopurua instalatu ahal izango da.

2.– Zaldi-apustuen makina laguntzaileak lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez eragozteko moduan jarri behar dira. Makina bakoitzean apustularientzako eremua 0,60 metrokoa izan behar da, gutxienez.

3.– Ilaran jarritako makinen artean 0,60 m utzi behar dira gutxienez.

4.– Ostalaritza-establezimenduetan ere apustuetarako makinak jar daitezke, hain zuzen ere bat lokal bakoitzean, plangintza orokorraren arabera.

5.– Joko-kasinoetan, bingoetan eta joko-aretoetan, plangintzaren I. eranskinean ezarritako kopurua beteko da zaldi-apustuak egiteko apustu-makina laguntzaileak instalatzea baimentzerakoan.

6.– 4. eta 5. zenbakietan aipatutako zaldi-apustuen makina laguntzaileen kopurua ezin da izan plangintzaren I. eranskinean ezarritakoa baino handiagoa Euskal Autonomia Erkidegoan.

243. artikulua.– Erabiltzaileentzako eta administrazioarentzako informazioa.

1.– Apustuak ustiatzen dituzten enpresek erabiltzaileen eskura eduki behar dute Lasterketa Kodea edo berariazko erregelamendua apustuak egiten diren lokaletan eta hipodromo edo esparruetan, bai eta erregelamendu honen testu osoa ere. Halaber, erabiltzaileek erraz ikusteko moduan agertu behar dira lasterketa bakoitzeko hasierako fondoa, banatzeko fondoa eta apustu bakoitzaren dibidendua.

2.– Jokoa Arautzeko Agintaritzak eskatuta, zaldi-apustuak ustiatzen dituzten sozietateek egindako apustuei eta jokatutako kopuruei buruzko informazioa edo bestelako informazio interesgarria eman behar diote hark nahi duen euskarrian, Administrazioak ikuskatu eta kontrolatzeko. Halaber, kontu-auditoria aurkeztu behar diote urtero Jokoa Arautzeko Agintaritzari.

3.– Aurrekoa eragotzi gabe, zaldi-apustuak ustiatzeko aurreikusitako sistemek Jokoa Arautzeko Agintaritzak ikuskapenerako eta kontrolerako eskatzen dituen konexio tekniko guztiak izan behar dituzte.

VII. KAPITULUA

TXARTEL-JOKOA

244. artikulua.– Enpresen betekizun espezifikoak txartelak ustiatzeko.

1.– Txartel-jokoa ustiatzeko baimenaren titularra izan ahal izateko, 23. artikuluan ezarritako betekizunez gain, pertsona juridikoek betekizun hauek ere bete beharko dituzte:

a) Merkataritza-sozietate edo kooperatibaren forma juridikoa duen sozietate bat sortu beharko da egungo legeriaren arabera, 120.000 euroko gutxieneko kapitala duena. Kapital horren zenbatekoa ez da txikitu behar baimenaren indarraldi osoan, eta horren eskualdaketa Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du.

b) Xede sozial esklusiboa hau izatea: erregelamendu honek aipatzen duen txartel-jokoa ustiatzeko jarduerak egitea.

Halaber, Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 5.2 artikuluan xedatutakoaren arabera, txartel-jokoa ustiatzeko esleipenetara aurkezteko aukera izango dute ongintzako eta asistentziako xedea duten irabazi-asmorik gabeko erakunde edo elkarteek, betiere ustiapena zuzenean erakunde baimenduak kudeatzen badu, erregelamendu honetan ezarritako betekizunen arabera.

2.– Aurreko zenbakian aipatutako erakundeek aurkezten dituzten eskaerak modu berezian hartuko dira kontuan, betiere txartel-jokoa ustiatzeko bermatzen duten maila profesionala edo teknikoa antzekoa bada erakunde horiekin batera esleipen-lehiaketa publikora aurkezten diren merkataritza-erakundeen mailarekin alderatuta.

3.– Dekretu honek aipatzen duen jokoa esleitzeko lehiaketa publikora aurkezteko, aurreko paragrafoan jasotako erakundeek betekizun hauek bete beharko dituzte:

a) Lehiaketaren deialdia egiteko aginduaren argitaratze-data baino urtebete lehenagotik –gutxienez–, elkarteen arloan eskudun diren herri-administrazioen mendeko erregistro ofizialetan inskribatuta egotea.

b) Erakunde horietako artezkaritza- edo zuzendaritza-batzordeetako kideak ezin izango dira joko-enpresen titularrak izan, eta ezin izango dute bazkide edo partaide gisa parte hartu sozietate- edo kooperatiba-forma duten joko-enpresetan. Horrez gain, ezingo dira egon Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. zenbakietan jasotako kasuetan.

c) Baimenaren ustiapena zuzenean kudeatu beharko dute erakunde horiek, betiere eragotzi gabe beharrezkotzat jotzen duten enpresa espezializatuen aholkularitza teknikoa eta jokoaren arloko Administrazio eskudunak ezartzen dituen kontrol-bideak.

4.– Administrazioak txartel-jokoa ustiatzeko erakunde baimenduarekin batera parte hartu ahal izango du, eta haren parte-hartzea Gobernu Kontseiluak zehaztuko du.

VIII. KAPITULUA

LOTERIA

245. artikulua.– Xedea eta eremua.

1.– Kapitulu honen xedea da loteria-jokoen antolaketaren eta ustiapenaren araudi espezifikoa ezartzea.

2.– Erregelamendu hau bete beharko dute Euskal Autonomia Erkidegoaren barruan egiten diren loteria-modalitate guztiek.

246. artikulua.– Definizioa eta modalitateak.

Loteria besteak beste honako modalitate hauek onartzen dituen ausazko jokoa da:

a) Zozketak: hauetako bakoitzean, zenbakiei, koloreei edo konbinazio-erlazioak onartzen dituen beste edozein zeinu edo ikurri, dagozkien zozketan eskainitako sariak esleitzen zaizkie, betiere sarituak suertatzen badira. Horrela, txartel bakoitza erosten duenak badaki zein konbinaziorekin jokatzen duen, txartelean inprimatuta baitago, eta zein sari lortzeko aukera daukan, kopuru finkokoa izaten da-eta.

b) Bi aldagairen menpeko zozketak, hots, parte-hartzaile kopuruaren eta jokalari bakoitzak inprimaki edo txartel batean horretarako laukitxoetan aukeratzen dituen zenbaki, kolore, zeinu edo ikurren menpekoak. Beraz, jokalariak ez daki zozketa egin baino lehen zein den egokitu dakiokeen sariaren zenbatekoa.

247. artikulua.– Enpresen betekizun espezifikoak loteriak ustiatzeko.

1.– Loteria-jokoa ustiatzeko baimenaren titularra izan ahal izateko, 23. artikuluan ezarritako betekizunez gain, pertsona juridikoek betekizun hauek ere bete beharko dituzte:

a) Merkataritza-sozietate edo kooperatibaren forma juridikoa duen sozietate bat sortu beharko da egungo legeriaren arabera, 200.000 euroko gutxieneko kapitala duena. Kapital horren zenbatekoa ez da txikitu behar baimenaren indarraldi osoan, eta horren eskualdaketa Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu beharko du.

b) Xede sozial esklusiboa hau izatea: dekretu honek aipatzen duen loteria-jokoa ustiatzeko jarduerak egitea.

Halaber, Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 5.2 artikuluan xedatutakoaren arabera, loteria-jokoa ustiatzeko esleipenetara aurkezteko aukera izango dute ongintzako eta asistentziako xedea duten irabazi-asmorik gabeko erakunde edo elkarteek, betiere ustiapena zuzenean erakunde baimenduak kudeatzen badu, erregelamendu honetan ezarritako betekizunen arabera.

2.– Aurreko zenbakian aipatutako erakundeek aurkezten dituzten eskaerak modu berezian hartuko dira kontuan, betiere txartel-jokoa ustiatzeko bermatzen duten maila profesionala edo teknikoa antzekoa bada erakunde horiekin batera esleipen-lehiaketa publikora aurkezten diren merkataritza-erakundeen mailarekin alderatuta.

3.– Dekretu honek aipatzen duen jokoa esleitzeko lehiaketa publikora aurkezteko, aurreko atalean jasotako erakundeek betekizun hauek bete beharko dituzte:

a) Lehiaketaren deialdia egiteko aginduaren argitaratze-data baino urtebete lehenagotik –gutxienez–, elkarteen arloan eskudun diren herri-administrazioen mendeko erregistro ofizialetan inskribatuta egotea.

b) Erakunde horietako artezkaritza- edo zuzendaritza-batzordeetako kideak ezin izango dira joko-enpresen titularrak izan, eta ezin izango dute bazkide edo partaide gisa parte hartu sozietate- edo kooperatiba-forma duten joko-enpresetan. Horrez gain, ezingo dira egon Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legearen 19. artikuluko 4. eta 5. zenbakietan jasotako kasuetan.

c) Baimenaren ustiapena zuzenean kudeatu beharko dute erakunde horiek, betiere eragotzi gabe beharrezkotzat jotzen duten enpresa espezializatuen aholkularitza teknikoa eta jokoaren arloko Administrazio eskudunak ezartzen dituen kontrol-bideak.

4.– Administrazioak loteria ustiatzeko erakunde baimenduarekin batera parte hartu ahal izango du, eta haren parte-hartzea Gobernu Kontseiluak zehaztuko du.

IX. KAPITULUA

ZOZKETAK, TONBOLAK, AUSAZKO KONBINAZIOAK

248. artikulua.– Xedea.

Kapitulu honen xedea da publizitate- edo sustapen-helburuak dituzten zozketen, tonbolen eta ausazko konbinazioen hainbat modalitate antolatu eta ustiatzeko araudi espezifikoa ezartzea.

249. artikulua.– Eremua eta modalitateak.

1.– Erregelamendu hau bete beharko dute publizitate- edo sustapen-helburuak dituzten zozketen, tonbolen eta ausazko konbinazioen modalitate guztiek, Euskal Autonomia Erkidegoaren barruan egiten badira.

2.–. Erregelamendu honen aplikazio-eremutik kanpo geratzen dira honako hauek: gizarte-ohiturak direla-eta tradizioz, familian edo lagunartean egiten diren zozketak, tonbolak eta aisialdiko jokoak, betiere horrelakoak gehienez urtean behin egiten badira, eta jokalariek edo antolatzaileek horiekin irabazteko ustiapenik egiten ez badute. Ez da egongo irabazteko ustiapenik baldin eta jokaldi bakoitzeko apustuen guztizko baturak ez badu gainditzen hileko lanbide arteko gutxieneko soldata, edota hogeita lau orduko aldian jokalari bati onartu zaizkion apustuen guztizkoak ez badu gainditzen hileko lanbide arteko gutxieneko soldata.

3.– Zozketak eta tonbolak honela sailkatzen dira:

a) Ongintzakoak: erakunde publiko edo pribatuek, toki-erakundeek edota bestelako korporazio edo erakundeek antolatutakoak, zeinetan lortzen diren irabazien zenbatekoa ongintzako establezimenduen lehen mailako beharrizanak betetzera bideratzen baita.

b) Onura publikokoak: aurreko atalean aipatutako erakunde eta korporazioek antolatutakoak, zeinetan lortzen diren irabazien zenbatekoa onura publikoko xedeetara bideratzen baita.

c) Interes partikularrekoak: pertsona fisiko edo juridikoek antolatutakoak, zeinetan irabazien zenbatekoa ez baita bideratzen aurreko ataletan aipatutako xedeetara.

4.– Ausazko konbinazioak traktu bakarrekoak izan daitezke, zozketa egun jakin batean egiten denean, edo segidako traktukoak, zozketak baimendutako publizitate-sustapenean finkatutako denboraldian egiten direnean, aurrerantzeko egunetan.

250. artikulua.– Definizioak.

1.– Zozketa. Joko-modalitate honetan, ondasun edo zerbitzu bat edo batzuk (aldez aurretik zehaztuta daude, eta ez dira eskudirutan) zozketatzen dira hainbat pertsonaren artean. Pertsona horiek, aurretiaz, txartela edo billetea eskuratu dute, zenbateko bakar eta jakinekoa, korrelatiboki zenbakituta edo beste sistemaren baten bidez bata bestetik bereizita. Jaulkitako txartelen guztizkoak, gutxienez, zozketatutako gauza, ondasun edo zerbitzuen balioa estali behar du.

2.– Tonbola. Joko-modalitate honetan, jendearen aurrean erakusten diren hainbat ondasun higigarri zozketatzen dira aldi berean, eta, zenbateko bakarreko txartel bakar batekin, zozketatutako edozein gauza eskuratzeko aukera dago. Txartelen guztizkoak, gutxienez, zozketatutako gauza guztien prezioa estali behar du.

3.– Ausazko konbinazioa. Zozketa-mota hauek dira: edozein baliabide eta euskarri erabil daiteke, baita telematika eta elektronika ere; produktu edo zerbitzu baten publizitatea egiteko da, ez

beste ezertarako; dena delako ondasun edo zerbitzu hori kontsumituz ordaintzen da; saria izan daiteke dirutan, espezietan edo zerbitzutan; jendeak doan parte hartzen du, eta ez dago gainpreziorik edo inolako prezio gehigarririk, erabiltzen den prozedura edo sistema edozein dela ere.

251. artikulua.– Enpresen betekizun espezifikoak zozketak eta tonbolak ustiatzeko.

1.– Zozketa edo tonbola bat egin aurretik, dagokion baimena eskatu, izapidetu eta ebatzi beharko da, dekretu honen bidez arautukoaren arabera.

2.– Zozketak eta tonbolak egiteko baimenaren eskaera Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurrean aurkeztu behar da, txartelak edo partaidetzak saltzen edo banatzen hasi baino hilabete lehenago, gutxienez.

3.– Eskaeran, datu hauek adierazi behar dira:

a) Eskaera aurkezten duen pertsona fisikoaren edo juridikoaren identifikazioa.

b) Egiteko data edo hasteko eta amaitzeko data, dagokionaren arabera. Tonbolen kasuan, tonbola egiteko erabiliko den establezimenduaren kokalekua adierazi beharko da.

c) Txartelen edo partaidetzen kopurua eta ezaugarriak, prezio unitarioa adierazita, hala badagokio. Zozketak edo tonbolak Espainiako Itsuen Erakundearen, Estatuko Loteriak eta Apustuak erakundearen edo Joko eta Apustuen Erakunde Autonomoaren zenbakiekin konbinatuta egiten direnean, txartel edo partaidetzen kopuruak aipatutako zozketetan ezarritakoen arteko serie baten kopuruaren berdina izan behar du, gutxienez.

d) Txartel edo partaidetzen salmentak eta/edo banaketak hartzen duen lurralde-eremua eta horiek saltzeko era, hala badagokio.

e) Eman behar diren sarien zerrenda xehatua, prezioa eta irabazleei esleitzeko era adierazita; horrez gain, esan beharko da, baita ere, ondasun higigarriak non dauden gordeta edo erakusgai. Ondasun higiezinak badira, datu hauek guztiak eman beharko dira: finkaren kokalekua, mugak, azalera, kargak eta erregistro-datuak, bai eta saria entregatzeko era eta irabazleak ordaindu beharreko edozein gastu-mota ere. Sariak ezin dira eskudiruzko diru-kopuruak izan, eta ezin izango dira diruaren truke aldatu. Sariak bidaiak badira, zer zerbitzu sartzen diren zehaztu behar da. Era berean, sariak ibilgailuak badira, adierazi behar da nori dagokion matrikulazio-zerga edo aplikatu beharreko bestelako tributuak ordaintzea.

f) Irabazleak zehaztuko dituen zozketa non egingo den.

g) Eskatzaileak hartuko dituen neurrien deskripzioa, eskatutako zozketa edo tonbola egiterakoan erabateko gardentasuna bermatzeko eta iruzurrak saihesteko.

h) Eskatutako zozketa edo tonbola egitearen ondorioz lortutako irabaziak zertarako erabiliko diren.

i) Billeteak, txartelak edo partaidetzak saltzeko xedearekin, eskatzaileak baimendu dituen pertsonen zerrenda xehatua.

5.– Baimen-eskaerarekin batera, honako agiri hauek aurkeztu beharko dira:

a) Pertsona batek ordezkari gisa jarduten badu, ordezkaria dela egiaztatu beharko du, administrazio-prozedurari buruzko araudian aurrez ikusitako bideak erabilita.

b) Eskatutako zozketak edo tonbolak bete behar dituen oinarriak.

c) Erabili behar diren publizitate-proiektuak, bai eta eskatutako zozketa edo tonbola egiteko txartel edo partaidetzenak ere.

d) Sariak eskatzailearenak direla egiaztatzen duten kontratuen, fakturen, tituluen edo agirien kopia, edo, bestela, sarien balioagatik abala eratu duela egiaztatzeko agiria.

e) Dagokion organismoak emandako baimena, honako hauen zozketekin konbinatuta egiten denean: Espainiako Itsuen Erakundearenak, Estatuko Loteriak eta Apustuak erakundearenak edo Joko eta Apustuen Erakunde Autonomoarenak.

6.– Aipatutako eskaera eta agiriak aurkeztu ostean, organo eskudunak ebazpena emango du, eskatutako tonbola edo zozketa baimentzeko edo ukatzeko. Ebazpen hori hilabeteko epean eman beharko du, eskaerari sarrera eman zaion egunetik aurrera.

7.– Epe horretan ez badu ebazpenik eman eta jakinarazi, interesdunak baietsitzat jo ahal izango du eskaera.

8.– Eskatutako tonbolak edo zozketak bete behar dituen baldintza eta ezaugarri guztiak jaso behar ditu baimenak. Baldintza horiek betetzen ez badira, emandako baimena errebokatu ahal izango da.

9.– Administrazioak zozketak edo tonbolak ustiatzeko erakunde baimenduarekin batera parte hartu ahal izango du, eta haren parte-hartzea Gobernu Kontseiluak zehaztuko du.

252. artikulua.– Ausazko konbinazioak ustiatzeko betekizun espezifikoak.

1.– Ausazko konbinazioak antolatzeko, erantzukizunpeko adierazpena behar izango da, zeina Jokoa Arautzeko Agintaritzaren aurrean aurkeztu beharko baita, jarduera hasi baino hamar egun baliodun lehenago.

2.– Jendeak doan parte hartu behar du jarduera hauetan, eta ez da egon behar inolako gainpreziorik edo prezio gehigarririk, erabiltzen den prozedura edo sistema edozein dela ere.

3.– Zozketaren oinarri guztiak izan behar dira, hauek adierazita: noiz, non eta zein notarioren aurrean egingo den. Kanpainaren edo sustapenaren izaeragatik edo mekanikagatik notarioaren presentzia ezinezkoa bada edo ez bada beharrezkoa, notariorik ez egotea arrazoitu egin beharko da.

4.– Publizitate- edo sustapen-helburuak dituzten ausazko konbinazioek ezin dute antzekotasunik izan Euskal Autonomia Erkidegoko jokoen katalogoa onartzen duen azaroaren 26ko 277/1996 Dekretuan jasotako bestelako jokoekin, eta ezin dituzte hartzaileak nahasarazi jokoen izenari, baliabide teknikoei, garapenari, funtzionamenduari edo bestelako ezaugarriei dagokienez.

5.– Ausazko konbinazioa egiteko interesa duen pertsonak, erantzukizunpeko adierazpenarekin batera, agiri hauek aurkeztu beharko ditu:

a) Nortasun-agiri nazionalaren fotokopia edo baliokidea; pertsona juridikoen kasuan, merkataritza-sozietatearen identifikazio fiskaleko kodearen fotokopia, eta sozietatearen eratze-eskrituraren eta estatutuen kopia konpultsatua edo notario-lekukotza.

b) Sustapen-jardueraren deskribapena.

c) Sustapen-jardueraren hasiera- eta amaiera-data.

d) Sariaren eskuragarritasuna, zerbitzu edo espezietan.

6.– Aurkezten den egunetik aurrera izango du eragina erantzukizunpeko adierazpenak, betiere Jokoa Arautzeko Agintaritzak esleiturik dituen egiaztapen-, kontrol- eta ikuskapen-ahalmenak eragotzi gabe.

253. artikulua.– Jakinarazpena tributuen arloko organo eskudunari.

Publizitate- edo sustapen-helburuak dituzten ausazko konbinazioei, tonbolei eta zozketei buruzko tasaren autolikidazioa egiaztatu, ikuskatu eta biltzeko jardueren ondorioetarako, Jokoa Arautzeko Agintaritzak, hamar egun baliodun eko epean, dagokion foru-ogasunari baimenen kopia bat bidali behar dio, eta, publizitate- edo sustapen-helburuak dituzten ausazko konbinazioen kasuan, jakinarazpenaren kopia bat.

LEHENENGO XEDAPEN GEHIGARRIA.– Aurretiazko komunikazioen, erantzukizunpeko adierazpenen eta eskaeren eredu ofizial normalizatuak.

Jokoaren arloan eskuduna den Eusko Jaurlaritzako sailak honako hauei dagozkien eredu normalizatuak argitaratu ahal izango ditu: aurretiazko komunikazioak, erantzukizunpeko adierazpenak eta gaikuntza-tituluak jasotzeko beharrezko eskabideak.

BIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.–. Inportatzaileak.

1.– Erregelamendu honetan inportatzaileei buruz egiten diren aipamenak bakar-bakarrik izango dira ondoko estatu hauetatik ez datozen makinak komertzializatzen dituzten pertsona fisiko edo juridikoei buruzkoak: Europar Batasuneko kide diren estatuak, Europako Esparru Ekonomikoaren Akordioa izenpetu duten estatuak edo Europar Batasunarekin Aduana Elkarteko Akordioa duten estatuak.

2.– Europar Batasuneko kide den beste estatu batean, Europako Esparru Ekonomikoaren Akordioa izenpetu duen estatu batean edo Europar Batasunarekin Aduana Elkarteko Akordioa duten beste estatu batzuetan kokatuta dagoen fabrikatzaile oro, edo estatu horietako batean kokatuta egon eta zuzenean estatu horietatik inportatzen duen enpresa oro inskribatu ahal izango da erregistroan, espainiar estatuan kokatuta dauden enpresei ezartzen zaizkien baldintza berberak betez.

HIRUGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Europako Erkidegotik datozen produktuak.

Erregelamendu honen betebeharrak ez zaizkie aplikatuko ez Europako Erkidegotik datozen produktuei, ez Europako Esparru Ekonomikoaren Hitzarmenean Alderdi Kontratatzaile diren Europako Merkataritza Askeko Elkarte EMAEko herrialdeetatik datozenei ere, ez eta Europar Batasunarekin aduana-elkarteko hitzarmen bat duten estatuei ere, baldin eta honako hauek betetzen badituzte:

a) Jardunbide egokien araudi edo kode bat, normalizazio nazionaleko erakunde batetik edo Europako Esparru Ekonomikoaren Akordioan Kontratatzaile diren Alderdietako bateko entitate baliokide batetik datorrena, baldin eta azken horretan legez jarraitu badira.

b) Nazioarteko araudi bat, estatu horietako batean aplikatu ahal izango dena.

c) Arau tekniko bat, estatu horietako batean fabrikatu, merkaturatu edo erabiltzeko aplikatu beharrekoa.

d) Fabrikazio-metodo tradizionalak edo berritzaileak, Europako Esparru Ekonomikoaren Akordioan Kontratatzaile diren Alderdietako batean legez jarraitzen direnak. Metodo horiek dokumentazio tekniko deskriptiboa izan behar dute, behar bezain zehatza, produktua adierazitako

aplikaziorako ebaluatu ahal izateko –behar izanez gero, proba osagarriak egin ahal izango dira–. Ezinbestekoa izango da arauak, jardunbide egokien kodeak, arau teknikoak edo dena delako metodoak erregelamendu honek lortu nahi duenaren pareko babes-maila bermatzea.

LAUGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– «B» motako makinak.

Aurreko araudiaren arabera ostalaritzako establezimendu publikoetan, dantzalekuetan eta diskoteketan instala daitezkeen «B» motako makinek «BH» motako makinen izendapena hartzen dute.

BOSGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Apustu tradizionalak.

1.– Erregelamendu hau indarrean jartzen denean Euskal Autonomia Erkidegoko frontoietako pilota partidetan egiten diren apustuek bere hartan jarraitu ahal izango dute, hauek betez gero:

a) Partida bakoitzean ezin da egon artekari bat baino gehiago edukierako 100 pertsonako edo zatikiko, eta, guztira, gehienez 18 egon ahal izango dira. Torneo-finaletan eta txapelketetako partidetan, artekarien kopurua edukieraren araberakoa baino % 30 handiagoa izan daiteke, baina gehienez ere 18 egon daitezke.

b) Artikulu honen ondorioetarako, artekariak dira ekitaldia antolatzen duen enpresak ikusleen artean egiten diren apustu gurutzatuetan bitartekari gisa aritzeko baimentzen dituen pertsonak.

c) Apustuen gurutzatze horiek ekitaldira bildutakoek soilik egin ditzakete, zuzenean eta lokalean bertan.

d) Apustuaren gehieneko zenbatekoa 600 eurokoa izango da.

e) Ekitaldia antolatzen duen enpresak apustuen gordekinak edo egiaztagiriak emango dizkie apustulariei, erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera.

f) Enpresa antolatzaileak apustu irabazleen zenbatekoen % 16 atxiki dezake gehienez komisio gisa.

g) Ekitaldiaren antolatzailearekin ados jarriz gero, baimendutako apustu orokorren enpresak apustu-makina laguntzaile homologatuak jarri ahal izango ditu, bai eta apustuak norberak erregistratzeko zerbitzuak ere, hain zuzen ere bi unitate esparruaren edukierako 5.000 pertsonako edo zatikiko.

h) Apustu-enpresek instalatutako joko-elementuen gaineko erantzukizuna izango dute, erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera.

i) Aldi baterako eta behin-behinekoak direnez gero, apustu-makina laguntzaile hauek ez dira kontabilizatuko erregelamendu honetan ezarritako antolamenduaren ondorioetarako.

2.– Halaber, erregelamendu honetako III. eranskineko (apustuak baimenduta dituzten ekitaldiak) herri kirolen ataleko ekitaldietan artikulu honetako 1. zenbakian aipatutako betekizunei lotuta egin daitezke apustuak, esparru itxietan eginez gero.

3.– Halaber, herri kirolak ataleko aire zabaleko ekitaldietan ere egin daitezke apustuak, bai eta traineru-estropadetan ere, xedapen honetako b), c), d) eta e) betekizunei lotuta.

4.– Artikulu honetako aurreko paragrafoetan aipatutako gainerako ekitaldietan eta bestelako zeinahi ekitalditan (honelako lokal eta esparruetan egiten direnetan) oinarrituta zeinahi bitarteko edo sistema erabiliz egiten diren barneko zein kanpoko apustuak Euskal Autonomia Erkidegoko

apustu orokorren enpresek antolatu behar dituzte. Enpresok apustu horien gaineko erantzukizuna berenganatuko dute erregelamendu honetan ezarritakoaren arabera eta bertako baldintzei lotuta.

5.– Xedapen honen laugarren paragrafoan zehaztutako kirol esparruetan egiten diren barneko apustuei erregelamendu honetan apustu motez, apustuen zenbatekoen mugez, apustuen baliozkotzeaz, koefizienteez eta sarien ordainketaz ezarritakoa aplikatuko zaie. Horrez gainera, apustularientzako informazioaz eta joko-langileez ezarritakoa ere aplikatuko zaie.

6.– Xedapen honetan aipatutako instalazioak eta apustu-makina laguntzaileak ekitaldia baino bi ordu lehenago has daitezke funtzionamenduan, eta hura amaitu eta ordubete geroago gelditu behar dira.

SEIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Zaldi-jardueren gaineko apustuak.

1.– Zaldi-apustuen enpresa operadoreak.

Kanpoko apustuak ustiatzeko baimena lortzen duen enpresak akordioak egin ahal izango ditu Euskal Autonomia Erkidegotik kanpo arlo berean ari diren erakundeekin, haiek zaldiekin antolatzen dituzten kirol- edo lehiaketa-jardueretan oinarritutako apustuak eskaintzeko, bai eta bien artean apustu bakarra egiteko ere. Akordio horien arabera lasterketa berean oinarritutako mota bereko apustu guztiak kontabilitatean batera zenbatzea ezar daiteke, asmatzaileek balio bereko dibidenduak jaso ditzaten.

Jokoaren arloan eskuduna den saileko titularrak baimendu beharko ditu akordio horiek.

2.– Apustu orokorren enpresa operadoreak.

Apustu orokorren enpresa operadoreek zaldiak aritzen diren kirol edo lehiaketa jardueretan oinarritutako apustuak egin ahal izango dituzte, berariazko araudian baimentzen direnak eragotzi gabe.

Zaldiak aritzen diren kirol edo lehiaketa jardueretan oinarritutako elkarrekiko apustuetan, apustu orokorren berariazko erregelamenduan xedatuta ez dagoen guztian, zaldiak aritzen diren kirol edo lehiaketa jardueretan oinarritutako apustuei buruzko berariazko araudian xedatutakoa izango da aginduzko.

ZAZPIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Jokorako terminalak eta makina laguntzaileak kanal telematikoen bidez.

1.– Erregelamendu honen eta plangintzaren ondorioetarako, jokoaren enpresa operadore batek establezimendu fisiko batean kokatzen duen edozein bitarteko, ekipo, terminal edo makina laguntzaileri dagokionez –kanal elektroniko, informatiko, telematiko eta interaktiboen bitartez parte hartzeko aukera ematen badu–, horren arautzea bat etorriko da ahalbidetzen duen joko-modalitatearen makina-motarekin.

2.– Euskal Autonomia Erkidegoan kokatuta dauden lokal edo establezimendu publikoetan bitarteko, ekipo, terminal edo makina laguntzaile horiek instalatzeko, erregelamendu honetan ezarritako muga kuantitatiboak eta plangintza-irizpideak bete beharko dira, dagokion joko-modalitaterako, ustiapenari, lokalei eta makinak ustiatzeko baimenei dagokienez.

Terminal edo makina laguntzaile horien bitartez ezin izango da sartu (ez fisikoki ez informatikoki) baimendutakoa ez den beste joko-modalitate batetara.

3.– Terminal edo makina laguntzaile horiek lokal edo establezimendu zehatz batean instalatzeko eta ustiatzeko, baldintza hauek bete behar dira: lokala edo establezimendua joko-modalitate zehatz horretarako gaituta egotea; plangintzan ezarritakoa betetzea; makinak ustiapen-baimena izatea; eta kokatze-jakinarazpena eta, hala badagokio, kokatze-buletina egotea.

4.– Euskal Autonomia Erkidegoan kokatuta dauden establezimendu edo lokal fisikoetan terminalak edo makina laguntzaileak instalatzeko, 2.3. artikuluan aurrez ikusitako kasuan, aurreko paragrafoetan jasotakoa bete beharko da, eta plangintzaren mugak modu uniformean aplikatuko zaizkio joko-modalitate bakoitzari. Terminalak edo makina laguntzaileak eta joko-sistema homologatu egin beharko ditu joko-arloan eskuduna den Estatuko Administrazioko organoak. Ez da eskatuko bestelako homologaziorik edo betekizun gehigarririk, eta, jokoaren garapena arautzeko, dagozkion estatu-araudiak beteko dira.

B edo C motako saria duten joko-makinekin pareka daitezkeen makinen kasuan, erregelamendu honetan aurrez ikusitako zehaztapen teknikoak eta mugak (partida-prezioak, sariak eta jokalariarentzako itzulkinak) errespetatzen dituzten jokoak bakarrik eskaini ahal izango dira.

5.– Jokoaren enpresa operadoreak aldi berean Euskal Autonomia Erkidegoko eta Estatuko gaikuntza-tituluak baditu, bere joko-eskaintza integratu ahal izango du elementu material presentzialen bidez, betiere bi ordenamenduetan jasotako joko-arauak betetzen baditu.

6.– Aurreko paragrafoetan jasotako kasuetan, jokoa ikuskatu, monitorizatu eta kontrolatzeko, Euskadiko Jokoa Arautzeko Agintaritza lankidetzan arituko da beste administrazio publiko eskudun batzuekin, erakunde bakoitzaren eskumenak errespetatuta.

ZORTZIGARREN XEDAPEN GEHIGARRIA.– Apustu birtualak.

Galgo- eta zaldi-lasterketen edota bestelako kirol-ekitaldien emanaldi birtualen emaitza ez-ziurrari buruzko apustuak ustiatzea, apustuen enpresa operadoreen aldetik, jokoaren arloan eskuduna den saileko titularraren aginduaren bidez ezarritako baldintzetan bakarrik egin ahal izango da, betiere ekitaldi birtualaren amaiera ez-ziurra bermatzen bada.

Ekitaldi birtual horien gaineko apustuak apustu-lokaletatik bakarrik egin ahal izango dira, sistema telematikoen bitartez.

LEHENENGO XEDAPEN IRAGANKORRA.– Errotuluak.

Indarreko baimena duten joko-lokalen titularrek fatxadako errotuluak egokitu beharko dituzte dekretu honetan xedatutakoa oinarri hartuta, dekretua indarrean jarri eta sei hilabeteko epean.

BIGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Joko-lokalak.

Erregelamendua indarrean jarri baino lehen joko-lokalei eman zaizkien instalatzeko eta martxan jartzeko baimenek indarraldiari eutsiko diote, eta ez dute egokitu behar erregelamenduan arautako gutxieneko tarteetara.

Erregelamenduan lokalari eskatzen zaion gutxieneko azalera betetzen ez badute ere, indarraldiari eutsiko diote, betiere baimen hori lortzerakoan lokalak zeukan azalera erabilgarria txikitzen ez bada.

HIRUGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Izapidetzen ari diren espedienteak eta baimenak.

Dekretu hau indarrean jarri baino lehen hasitako zehapen-espedienteak ireki ziren unean indarrean zegoen araudiaren arabera arautuko dira, salbu eta dekretu honi jarraituz interesdunarentzat mesedegarriagoak diren kasuetan.

Titulartasun-aldaketak, bestelako aldaketak eta berritzeak dekretu honetan xedatutakoaren arabera eskatu beharko dira.

Baimen- eta aldaketa-eskaerak aurkeztu ziren unean indarrean zegoen araudiaren arabera arautuko dira dekretu hau indarrean jartzean izapidetzen ari diren baimen- eta aldaketa-eskaeren espedienteak.

LAUGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.–. Ustiatzeko baimenen gutxieneko kopurua.

10 ustiatzeko baimen baino gutxiago dituzten «B» motako joko-makinen enpresa operadoreen inskripzioak –erregelamendu hau indarrean sartzean eginda daudenak– baliozkoak izango dira Jokoaren Erregistro Nagusiko inskripzioak dirauen bitartean.

BOSGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Instalatutako makinak.

Kokaleku fisiko zehatzetan makinak instalatzeko baimenak, erregelamendu hau indarrean jartzean dagoeneko indarrean bazeuden, aurreko araudiaren arabera arautuko dira. Halere, baimen horiek berritzeko edo luzatzeko, kokatze buletinerako eta jakinarazpenetarako erregelamendu honetan aurrez ikusita dagoena bete beharko da.

SEIGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Postu anitzeko joko-makinak.

Postu anitzeko makinak (hamar postu baino gehiagorekin) instalatuta eta martxan dituzten enpresa operadoreek joko-makinen eta makina laguntzaileen erregelamenduan xedatutakora egokitu beharko dute bost urteko epean.

ZAZPIGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Webgunea.

Sistema telematikoen bitartez apustuak ustiatzeko baimena duten apustu-enpresa operadoreek (baimen hori erregelamendua indarrean jarri aurretik eman bazaie) «.es» domeinu-izenarekin jarduten jarraitu ahal izango dute, baina «.eus» domeinua ezarri beharko dute urtebeteko epean.

Epe hori igaro ostean, aldi berean bi domeinuekin jardun ahal izango dute, baimenaren indarraldia amaitu arte.

ZORTZIGARREN XEDAPEN IRAGANKORRA.– Ustiapen-baimenak kalifikatzea eta berriz zenbakitzea.

Erregelamendu hau indarrean jartzean, ofizioz kalifikatuko dira «BH» edo «BS» kategorien ustiapen-baimenak. Zenbakitze ezberdindua izango dute, non instalatuta dauden aintzat hartuta: joko-lokaletan edo ostalaritza-lokal eta antzekoetan. Horretarako, kontuan hartuko da instalatuta dauden lokalaren izaera (alta egoeran badaude) edo instalatuta egon ziren azken lokalaren izaera (ustiakizun egoeran badaude).

Berriz zenbakitu arte ez da izapidetuko ustiapen-baimen horiek eskualdatzeko baimen-eskaera berririk.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

1.– Dekretu hau indarrean sartzean, xedapen hauek indargabetuta geldituko dira:

a) 39/2012 Dekretua, martxoaren 20koa, joko-kasinoen erregelamendua onartzen duena.

b) 31/2004 Dekretua, otsailaren 10ekoa, Euskal Autonomia Erkidegoko bingo-jokoaren araudia onesten duena.

c) 380/1994 Dekretua, urriaren 4koa, joko-aretoen eta jolas-aretoen araudia onartzen duena.

d) 95/2005 Dekretua, apirilaren 19koa, Euskal Autonomia Erkidegoko Apustuen Araudia onartzen duena.

e) 68/2005 Dekretua, apirilaren 5ekoa, Euskal Autonomia Erkidegoko zaldi-lasterketetako apustuei buruzkoa.

f) 600/2009 Dekretua, 2009ko azaroaren 17koa, Joko-makina eta -sistemen erregelamendua onartzen duena.

g) 314/1994 Dekretua, uztailaren 19koa, boletoen bidezko jokoa arautzen duena.

2.– Halaber, Dekretuan ezartzen denaren aurkako maila bereko edo apalagoko xedapen guztiak indargabeturik gelditzen dira.

AZKEN XEDAPENETATIK LEHENENGOA

Jokoaren arloan eskumena duen sailaren titularrari ahalmena ematen zaio dekretu hau garatzeko beharrezko diren xedapenak eman ditzan, eta, zehazki, honako hauei buruzkoak:

AZKEN XEDAPENETATIK BIGARRENA.– Indarrean jartzea.

Dekretu hau Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratu eta hurrengo egunean jarriko da indarrean.

Vitoria-Gasteizen, 2016ko uztailaren 27an.

Lehendakaria,
IÑIGO URKULLU RENTERIA.

Segurtasuneko sailburua,
ESTEFANIA BELTRAN DE HEREDIA ARRONIZ

I. ERANSKINA, UZTAILAREN 27KO 120/2016 DEKRETUARENA

JOKOEN PLANGINTZA.

1.– Joko-kasinoak.

1.1.– Gehienez ere hiru baimen emango dira Euskal Autonomia Erkidegoan joko-kasinoak instalatzeko (lurralde historikoek bana izango dute), baimendu daitezkeen itsasontziak barne.

1.2.– Lokal horietan, kasinoetan baimenduta dauden jokoez gain, makina-mota hauek instalatu ahalko dira:

a) «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua lokalaren azaleraren arabera zehaztuko da. Lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez oztopatzeko moduan jarri behar dira makinak, eta makina bakoitzean jokalarientzako eremuak 0,60 metrokoa izan behar du, gutxienez.

b) «B» motako joko-makinak edo saria duten jolas-makinak, modalitate guztietan. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua horretarako erabiliko den azaleraren arabera zehaztuko da: 3 metro koadroko, makina bat.

c) «C» motako ausazko makinak edo ausazkoak. kasino batean instalatu beharreko «C» motako postuen gehieneko kopurua, arau hauen arabera:

– Makinak kasinoaren joko-aretoarenak ez diren sarrera espezifikoak ditu(zt)en areto batean/batzuetan kokatuta badaude, ezin izango da «C» motako 15 makina baino gehiago instalatu 30 pertsonako, betiere kasinoaren gehieneko edukiera kontuan hartuta.

– Kasinoaren aretoetan barrena makinek hartuko duten azalera ez da inolaz ere izango gainerako jokoek hartuko duten azalera baino handiagoa.

d) Makina laguntzaileak. Gehienez apustu orokorretarako hiru makina laguntzaile instalatu ahalko dira, alde batera utzi gabe apustu-lokal gisa egokituko diren joko-lokalak, bai eta apustu hipikoetarako makina laguntzaile bat ere.

2.– Bingo-jokoa.

2.1.– Euskal Autonomia Erkidegoko bingo-areto guztien edukiera, guztira, 10.000 lekukoa izango da, gehienez ere.

2.2.– Bingo-jokoetako lokalen arteko distantziak 600 metro edo gehiagoko erradioa izan behar du, eta haien eta beste mota bateko lokalen artekoak, berriz, 150 metro edo gehiagoko erradioa, kasinoak aparte utzita.

2.3.– Bingo-lokaletan, dekretu honetan araututako makina-mota hauek instalatu ahal izango dira:

a) «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua lokalaren azaleraren arabera zehaztuko da. Lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez oztopatzeko moduan jarri behar dira makinak, eta makina bakoitzean jokalarientzako eremuak 0,60 metrokoa izan behar du, gutxienez.

b) «B» motako joko-makinak edo modalitate guztietan saria duten jolas-makinak. Hauek izango dira mugak:

● «BG» motako makinak; lokal bakoitzean gehienez instala daitekeen makina-kopurua aretoaren edukieraren araberakoa izango da.

● «BH» motako 3 makina instalatu ahal izango dira, gehienez, harrera-eremuan.

● «BS» edo «BS+» motako 10 makina instalatu ahal izango dira, gehienez, lokalaren barruan, sarrera- eta kontrol-zerbitzutik igaro eta gero.

a) Makina laguntzaileak Hauek instalatu ahal izango dira:

● Areto bakoitzean, gehienez, bingo-jokoaren 24 makina laguntzaile egongo dira.

● Apustu orokorretarako hiru makina laguntzaile gehienez, alde batera utzi gabe apustu-lokal gisa egokituko diren bingoak.

● Zaldi-apustuetarako makina laguntzaile bat.

3.– Joko-aretoak.

3.1.– Gehienez ere, 210 joko-areto baimenduko dira Euskal Autonomia Erkidegoan.

3.2.– Joko-aretoen arteko distantziak 500 metro edo gehiagoko erradioa izan behar du, eta haien eta beste mota bateko lokalen artekoak, berriz, 150 metro edo gehiago, kasinoak aparte utzita.

3.3.– Joko-aretoetan, dekretu honetan arautUtako makina-mota hauek instalatu ahal izango dira:

a) «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua lokalaren azaleraren arabera zehaztuko da. Lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez oztopatzeko moduan jarri behar dira makinak, eta makina bakoitzean jokalarientzako eremuak 0,60 metrokoa izan behar du, gutxienez.

b) «B» motako makinak: Joko-aretoetan, gutxienez, 12 makina edo saridun jolas-makina instalatuko dira, eta, gehieneko kopurua zehazteko, horretarako erabiliko den azalera hartuko da kontuan: 3 metro koadroko, makina bat.

c) Makina laguntzaileak. Hauek instalatu ahal izango dira:

● Apustu orokorretarako hiru makina laguntzaile gehienez, alde batera utzi gabe apustu-lokal gisa egokituko diren joko-lokalak.

● Zaldi-apustuetarako makina laguntzaile bat.

4.– Apustu orokorren antolakuntza.

4.1.– Guztira, 3 ustiatze-baimen, eta gehienez, oro har, 75 apustu-lokal: horra hor Euskal Autonomia Erkidegoaren eremuan kokatutako apustu-lokaletan edo antolatzaileak ezartzen dituen beste establezimendu fisiko batzuetan –zeinetara jokalariak sartzen baitira– instalatutako ekipoak erabiliz apustuak antolatzeko edo ustiatzeko muga. Apustu-lokal gisa gaitzen diren joko-lokalak kontuan hartuko dira aipatutako gehieneko kopuru horretan.

4.2.– Apustu orokorretako lokalen eta kanpoko zaldi-apustuetako lokalen arteko distantziak 200 metro edo gehiagoko erradioa izan behar du, eta haien eta eta beste mota bateko lokalen artekoak, berriz, 150 metro edo gehiago, kasinoak aparte utzita.

4.3.– Establezimendu bakoitzak makina laguntzaile hauek izan ahalko ditu gehienez:

a) Apustu-lokaletan, 10 makina gehienez.

b) Apustu-lokal gisa egokitutako joko-aretoetan, 5 makina gehienez.

c) Ostalaritza-lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan, apustuak egiteko makina laguntzaile bat instalatu ahal izango da, eranskin honen 8. atalean ezarritako parametroen arabera. Halaber, gehienez ere apustu-makina laguntzaile bat instalatu ahal izango da apustuak saltzeko puntu gisa gaitutako esparruetan, erregelamendu honen 220.4. artikuluan jasotakoaren arabera.

4.4.– Apustu-lokaletan, dekretu honetan araututako makina-mota hauek ere instalatu ahal izango dira:

a) «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua lokalaren azaleraren arabera zehaztuko da. Lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez oztopatzeko moduan jarri behar dira makinak, eta makina bakoitzean jokalarientzako eremuak 0,60 metrokoa izan behar du, gutxienez.

b) «BH» motako joko-makinak. Gehienez, hiru; horietako bat «BHM» motakoa izan ahalko da.

5.– Zaldi-apustuen antolakuntza.

5.1.– Euskal Autonomia Erkidegoan, kanpoko zaldi-apustu bat bakarrik baimendu ahal izango da.

5.2.– Euskal Autonomia Erkidegoan, hipodromo batean bakarrik egin ahal izango dira apustuak.

5.3.– Euskal Autonomia Erkidegoan, gehienez ere, zaldi-apustuetarako 15 lokalek baino ez dute izango zaldi-apustuen joko-txartelak jasotzeko edo baliozkotzeko baimena. Nolanahi ere, hipodromoen barruan ere ezarri ahalko dira hori egiteko esparruak.

5.4.– Apustu orokorretako lokalen eta kanpoko zaldi-apustuetako lokalen arteko distantziak 200 metro edo gehiagoko erradioa izan behar du, eta haien eta eta beste mota bateko lokalen artekoak, berriz, 150 metro edo gehiago, kasinoak aparte utzita.

5.5.– Establezimendu bakoitzak makina laguntzaile hauek izan ahalko ditu gehienez:

a) Zaldi-apustuetarako lokaletan, 10 makina gehienez.

b) Ostalaritzako lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan, apustu-makina laguntzaile bat.

5.6.– Apustu-lokaletan, dekretu honetan araututako makina-mota hauek ere instalatu ahal izango dira:

a) «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak. Instalatu beharreko makinen gehieneko kopurua lokalaren azaleraren arabera zehaztuko da. Lokaleko pasabideak eta ebakuazio-bideak ez oztopatzeko moduan jarri behar dira makinak, eta makina bakoitzean jokalarientzako eremuak 0,60 metrokoa izan behar du, gutxienez.

b) «BH» motako joko-makinak: Gehienez ere, 2.

6.– Loterien antolakuntza.

Baimen bat emango da gehienez Euskal Autonomia Erkidegoan loteria-jokoa antolatu eta ustiatzeko.

7.– Txartel-jokoaren antolakuntza.

Baimen bat emango da gehienez Euskal Autonomia Erkidegoan txartel-jokoa antolatu eta ustiatzeko.

8.– Ostalaritza-lokalak eta antzekoak:

8.1.– Ostalaritzako lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan, hauek bakarrik instalatu ahal izango dira: «AR» motakoak edo erredentzioko jolas-makinak; «BH» motako saria duten jolas-makinak, edo makina laguntzaileak.

8.2.– Lokal edo establezimendu horietan, gehienez ere hiru joko-makina instalatu ahal izango dira, banaketa honen arabera.

– «BH» motako makina bat.

– «AR» motako edo erredentzioko bi jolas-makina.

– Era berean, apustu orokorren makina laguntzaile bat, 4.3. atalaren arabera zaldi-apustuena, edo 5.5. atalaren arabera loteriena edo txartelena.

9.– Ustiatzeko baimenen gehieneko kopurua:

9.1.– Honako hauek ez dute gehieneko kopururik: erredentzioko jolas-makinak edo «AR» motakoak; «C» motako ausazko makinak edo ausazkoak; eta txartel eta loterien eta ausazko konbinazioen makina laguntzaileak.

9.2.– «BH» edo «BS» motako joko-makinak:

Ustiapen-baimenak kalifikatzearen eta berriz zenbakitzearen ondorioz (zortzigarren xedapen iragankorrean jasotakoa), ustiapen-baimenen gehieneko kopurua aterako da «BH» eta «BS» motako joko-makinentzat, hurrenez hurren, plangintza-aldiaren hasieran. Gehieneko kopuru hori aldatu egingo da indarraldian zehar, eranskin honen 10.5 atalean xedatutakoaren arabera.

9.3.– «BG» motako joko-makinak: Euskal Autonomia Erkidegoko bingo-areto guztietan ezingo dira 300 ustiapen-baimen baino gehiago eman.

9.4.– Makina laguntzaileak:

a) Apustu orokorretarako makina laguntzaileak. Gehienez ere, 2.250 ustiapen-baimen eman ahal izango dira.

b) Zaldi-apustuetarako makina laguntzaileak. Ustiapen-baimenen gehieneko kopurua ez da izango 150 baino handiagoa apustu-lokaletan eta 100 baino handiagoa ostalaritza-lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan, hoteletako espazio publikoetan, kasinoetan, bingoetan eta joko-aretoetan.

10.– «B» motako makinak ustiatzeko baimenen trukea eta baimen berriak.

10.1.– Plangintza-aldian «B» motako joko-makinak ustiatzeko baimenak ematea 9.2. atalaren ondorioz ezarritako mugei lotuta dago.

10.2.– Urtero eman ahal izango den ustiatzeko baimen-kopurua eta aurreko urte naturalean behin betiko baja egoerara igaro diren ustiatzeko baimenen kopurua («B» motako makinei dagokiena) berdinak izango dira, eta prozedura honen arabera egingo da:

a) Eragina izango duten urtearen aurreko urte naturalaren abenduaren 1a baino lehen aurkeztu behar dira eskaerak. Abendu horretan baimenen bat ustiakizun egoeran dutenek ezin dute parte hartu prozeduran.

b) 10.3 atalean jasotako truke-prozesuetan aurreko urte naturalean baja emandako ustiapen-baimenak ez zaizkio metatuko bete gabe dauden ustiapen-baimenen urteko esleipenari.

c) Eskatutako ustiatzeko baimenen kopurua txikiagoa bada eskaintzen den baimen-kopurua baino, eman gabe gelditu diren baimenak ez dira berriz eskainiko, eta indarrean dagoen plangintzan ezarritako gehieneko baimen-kopurua txikitzeko aplikatuko da.

d) Baimenak esleitzeko, zorrotz errespetatuko da eskabideen sarrera-hurrenkera, betiere, aurreko paragrafoan adierazitako epea amaitzen denetik aurrera. Eskabideak eman daitezkeen baimenak baino gehiago badira, zozketa egingo da, eta baimenak banan-banan esleituko dira, guztiak banatu arte, eskabide horien arabera.

e) Ustiapen-baimenak horrela lortzen dituztenek ezin izango dute horien titulartasuna eskualdatu esleipenaren ebazpenetik bi urte igaro ez badira; epe horretan, euren titulartasuneko baimenak ezin izango dira ustiakizun egoerara igaro, horren arrazoia enpresa operadoreari egotzi ahal bazaio.

f) Esleitu diren ustiapen-baimenak, gehienez ere, hiru hilabeteko epean instalatu beharko dira, esleipen-ebazpenaren datatik aurrera. Bestela, ustiapen-baimenak behin betiko baja egoerara igaroko dira, eta enpresa operadore esleipendunak ezin izango du parte hartu mota horretako baimenak esleitzeko hurrengo bi prozesuetan.

10.3.– Plangintza-aldiaren indarraldian, Jokoa Arautzeko Agintaritzak ustiatzeko baimenak trukatzea baimendu ahal izango die joko-makinen enpresa operadoreei eta aretoen enpresa operadoreei, baldintza hauetan:

a) Ostalaritzako instalazio eta lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan instala daitezkeen ustiapen-baimenak aldatu ahal izango dira joko-aretoetan instala daitezkeen ustiapen-baimenen truke, proportzio honetan: 6ren truke, 1.

b) Joko-aretoetan instala daitezkeen ustiapen-baimenak aldatu ahal izango dira ostalaritzako instalazio eta lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan instala daitezkeen ustiapen-baimenen truke, proportzio honetan; 1en truke, 3.

c) Trukea baimendu ostean, enpresa interesdunak trukatu beharreko baimenak entregatuko ditu, eta horren bidez lortutako baimenak emango zaizkio.

d) Ustiatzeko baimen berriak gehienez ere bi hilabeteko epean instalatu behar izango dira, baimenak eskatzaileari entregatu zaizkion egunetik aurrera. Halere, ireki berri den joko-areto batean egiten bada instalazioa, epea urtebetekoa izango da. Epe horiek igaro eta baimenak instalatu ez badira, eskatzaileek euren eskubidea galduko dute, lortu dituzten baimenak kendu egingo zaizkie, eta trukea egiteko hasieran entregatu zituzten baimenak itzuli egingo zaizkie.

e) Truke-prozedura horren bitartez lortutako baimenak ezingo dira ez eskualdatu ez trukatu harik eta baimen-datatik gutxienez bost urte igaro arte, xedapen honetan ezarritakoarekin bat etorriz.

10.4.– Xedapen honetan aurrez ikusitako truke- edo zozketa-prozeduretatik datozen «B» motako makinak ustiatzeko baimenek zenbakitzea eta formatu espezifikoa izango dituzte. Horrela, ezin hobeto bereizi ahal izango dira, batetik, joko-aretoetan instala daitezkeenak, eta, bestetik,

ostalaritzako instalazio eta lokaletan, dantza-aretoetan, dantzalekuetan, diskoteketan eta hoteletako espazio publikoetan instala daitezkeenak.

10.5.– Plangintza-aldiaren barruan, ekitaldi bakoitzean indarrean dauden ustiapen-baimenen gehieneko kopurua (bereizita joko-aretoetan instala daitezkeenak eta ostalaritza-lokaletan eta antzekoetan instala daitezkeenak) aurreko ekitaldiko kopuruak zehaztuko du, aldaketa hauekin:

a) Truke-prozeduren ondoriozko aldaketak. Horien ondorioz, handitu edo txikitu egin ahal izango da joko-aretoetan instala daitezkeen baimenen kopurua, edo ostalaritza-lokaletan eta antzekoetan instala daitezkeen baimenen kopurua, aurreko ekitaldiarekin alderatuta.

b) Ustiapen-baimen berriak esleitzeko aurre-aurreko urteko prozeduran eskatu gabe eta soberan geratu diren ustiapen-baimen hutsen kopurua. Kopuru hori ez zaie metatzen ondoz ondoko prozedurei, eta txikitu egingo du baimenen gehieneko kopurua.

II. ERANSKINA, UZTAILAREN 27KO 120/2016 DEKRETUARENA

KASINO-JOKOAK:

Honako hauek kasinoetako jokotzat bakarrik joko dira, eta joko-kasino gisa baimendutako lokal edo establezimenduetan soilik jokatu ahalko dira, eta, horretaz gain, izen bera edo beste bat izanda, kasinoetako berariazko jokoen modalitateak antolatzea eta garatzea debekatuko da:

01.– Erruleta frantsesa.

I.– Deskribapena.

Erruleta zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzen dutela dauka funtsezko ezaugarritzat. Irabazteko aukera gurpil horizontal birakari batek erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

Erruletaren tresnak.

Joko honen materiala 56 cm inguruko diametroko zurezko zilindro batek osatzen du eta, honen barruan, metalezko ardatz batek eusten dion disko birakari bat dago. Disko honen goialdeak gainazal ahur samarra dauka eta metalezko tabike txikiek bereizten dituzten 37 laukitxo erradialetan banatuta dago. Konpartimendu horiek gorriak eta beltzak dira, txandaka, eta 1etik 36ra zenbakituta daude; beste batek zeroa dauka eta zuria edo berdea izaten da, baina ezin da ez gorria ez beltza izan. Ondoz ondoko bi zenbaki ez dira inoiz elkarren ondoan egongo, eta, beste alde batetik, zifra-batura bikoitia duten zenbakiak beltzak dira beti, bai eta 10 eta 29 zenbakiak ere, 19 zenbakia izan ezik. Ardatzetik ateratzen den gailu bat du (elkargurutzatutako bi langet, erruletaren erdi-erdian), eta, horri esker, erruletak bira egiten du, plano horizontalean.

Erruleta mahai luze eta angeluzuzen batean jokatzen da, eta honen erdian edo mutur batean egoten da aipatutako gurpila. Horren alde batean taula edo taulak daude. Taula horretan erruletan dauden 36 zenbaki gorri eta beltzak ezarrita daude, hamabina zenbakiko hiru zutabetan jarrita, zeroarentzako espazio bat gordeta dago eta beste espazio batzuk konbinazio edo «zorte» desberdinetarako; espazio horietan konbinazio edo «zorte» horien adierazgarri diren hitz edo laburtzapen desberdinak Autonomia Erkidegoko bi hizkuntza ofizialetan inprimatuta egongo dira.

Mahaian taula bat edo bi dauden kontuan hartuta, erruletari «oihal bakarrekoa» edo «bi oihalekoa» deitzen zaio, hurrenez hurren.

III.– Langileak.

1.– Motak:

Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu:

a) «Bi oihalekoa» izenekoan: mahaiburu edo ikuskatzaile bat; lau croupier, mahaiaren erdian kokatuko direnak, mahaiburu edo ikuskatzailearen eskuinean eta ezkerrean, eta aukeran, bi «mahai-ertzeko», mahaiaren muturretan kokatuta.

b) «Oihal bakarrekoa» izenekoan: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, bi croupier, bakarra bezero-kopurua txikia denean (zilindristak) eta, aukeran, «mahai-ertzeko» bat.

2.– Eskumenak:

a) Buruak edo ikuskatzaileak partida zuzentzea eta horrek dirauen bitartean egiten diren aldaketak kontrolatzea du eginkizun. Debekatuta dauka dirua, plakak edo fitxak edozein modutan manipulatzea. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jokatzen den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

b) Croupier zilindristek, mahai bakar batean bat baino gehiago daudenean, zilindroari eragin eta bola jaurtikitzeaz arduratu behar dute, txandaka eta ezarritako errotazio-ordena bati jarraituz. Horrez gain, funtzionamendu-arauei dagokien idatzi-zatian zehazten diren jokoa burutzeko beharrezko eragiketak egiteaz arduratuko dira. Halaber, posturak mahai gainean jarri ahalko dituzte.

c) «Mahai-ertzekoek», baleude, jokalariek eskatzen dietenean posturak beren kontrolpeko eremuan jartzea eta horiek bereziki zaintzea dute eginkizun, hutsegite, eztabaida eta iruzurrik gerta ez dadin. «Mahai-ertzekorik» ez balego, zilindristek egingo dute lan hori.

IV. Erruletaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

A) Posibilitate edo «zorte» anizkoitzak.

a) Osoa. Apustua 37 zenbakietako edozeinetan egitean datza eta irabazten duen jokalariari egindako postura bider hogeita hamabost itzuliko dio.

b) Parea edo zangalatraba. Apustua zangalatraba jarriko da bi zenbaki bereizten dituen lerroaren gainean eta irabazten duen jokalariari egindako postura bider hamazazpi itzuliko dio.

c) Zeharkako ilara. Ilara bat osatzen duten hiru zenbaki jarraituetan jokatuko da, ilarak zorte bakunetara bideratutako alboko espazioetatik bereizten dituen luzekako lerroaren gainean jarriz apustua. Hiru zenbakietako bat ateratzen bada, jokalariak jarritako kopurua bider hamaika lortuko du. Halaber, «0, 1, 2» eta «0, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider hamaika ordainduko dira, postura horiek tradizionalki 0aren zeharkakotzat hartu baitira.

d) Koadroa. Apustua koadro bat osatzen duten lau zenbakiren alde egingo da, postura zenbaki horiek bereizten dituzten lerroen gurutzagunean jarriz. Irabaziz gero, jarritako postura bider zortzi lortuko da. Halaber, «0, 1, 2, 3» konbinazioen alde jarritako fitxak bider zortzi ordainduko dira. Postura honi 4 lehendabizikoak izena ematen zaio.

e) Seikoa edo zeharkako ilara bikoitza. Apustuak sei zenbaki hartuko ditu eta egindako postura bider bost irabazi ahalko da.

f) Zutabea. Apustuak zutabe bat osatzen duten hamabi zenbakiak hartuko ditu eta jokatutako kopurua bider bi irabazi ahalko da.

g) Dozena. Apustuak 1etik 12ra bitarteko zenbakiak (lehen dozena), 13tik 24ra bitarteko zenbakiak (bigarren dozena) edo 25etik 36ra bitarteko zenbakiak (hirugarren dozena) hartuko ditu, eta jokatutako kopurua bider bi irabazi ahalko da.

h) Bi zutabe edo zutabea zangalatraba. Apustua bi zutabeko 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

i) Bi dozena edo dozena zangalatraba. Apustua bi dozenako 24 zenbakitan egingo da eta irabazia posturaren erdia izango da.

j) Ondokoen aldeko apustuak.

Ondokoen aldeko apustuetan eskatutako zenbakia eta zilindro horren albo bakoitzeko bi gehiago bilduko dira, postura osoak kokatuz. Adibidez, «zero eta ondokoak» apustuak bost fitxa izango ditu, mahaian baimendutako posturaren balioaren minimotik maximora, 0, 3, 15, 26 eta 32 zenbakietan apustu osoak eginez.

k) «Sektoreen» aldeko apustuak.

– Zero sektorea edo serie handia.

Bederatzi fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren gutxieneko baliotik gehieneko baliora, eta honela kokatzen da: bi fitxa 0-2-3 zeharkakoan, fitxa bat 4-7 zangalatraban, fitxa bat 12-15 zangalatraban, fitxa bat 18-21 zangalatraban, fitxa bat 19-22 zangalatraban, bi fitxa 25-29 koadroan, eta fitxa bat 32-35 zangalatraban.

– Herena edo serie txikia.

Sei fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren gutxieneko baliotik gehieneko baliora, eta honela kokatzen da: fitxa bat 5-8 zangalatraban, fitxa bat 10-11 zangalatraban, fitxa bat 13-16 zangalatraban, fitxa bat 23-24 zangalatraban, fitxa bat 27-30 zangalatraban, eta fitxa bat 33-36 zangalatraban.

– Zurtzak.

Bost fitxa ditu, mahaian baimendutako posturaren gutxieneko baliotik gehieneko baliora, eta honela kokatzen da: osoko fitxa bat 1ean, fitxa bat 6-9 zangalatraban, fitxa bat 14-17 zangalatraban, fitxa bat 17-20 zangalatraban, eta fitxa bat 31-34 zangalatraban.

Kasu guztietan, irabazten duen jokalariak bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du.

B) Posibilitate edo Zorte bakunak.

a) Posibilitateak. Jokalariek apustua egiterakoan bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorri ala beltz (zenbaki gorriak ala beltzak), edo «falta» (1etik 18ra bitarteko zenbakiak) ala «pasa» (19tik 36ra bitarteko zenbakiak) aukeratu ahalko dute.

Kasu horietan guztietan, irabazten duen jokalariak bere apustuari eutsiko dio eta erretiratu ahalko du. Irabazia jokatutako kopuruaren adinakoa izango da.

Zeroa irteten bada. Kasu honetan, zorte bakun baten gaineko apustua egin duen jokalariari aukeratzen utziko zaio: edo bere apustuaren erdia erretiratu eta beste erdia bankuak berreskuratuko du, edo bestela apustua osorik «presondegian» utziko du. Hurrengo jokaldian zeroa berriz irteten ez bada, «presondegian» jarrita dauden postura irabazleak libre geratuko dira, besterik gabe, eta beste guztiak behin betiko galduko dira.

Zeroa bigarren, hirugarren... aldiz irteten bada, jokalariak aukera berbera egin ahalko du, baina kontuan izan behar da bere apustuaren hasierako balioak zeroa irteten den bakoitzean bere balioaren % 50 galdu duela. Mahaiko minimoaren azpitik baldin badago, apustuak «presondegian» egon beharko du libre geratu gabe.

Zeroa saioko azken jokaldian irteten denean, jokalariak bere hasierako apustuaren erdia, laurdena, zortzirena etab. itzuli beharko du nahitaez, zero zenbakia atera den lehendabiziko, bigarren, hirugarren... aldia den kontuan hartuta.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

A) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Erruletako apustu minimoa Jokoa Arautzeko Agintaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

Maximoa finkatzeko, dauden joko-konbinazioak kontuan hartuko dira:

a) Zorte bakunetan, postura minimo gisa finkatutako kopurua bider 180, 360, 540 edo 900 da maximoa. Zorte bakunak deituriko apustuetako minimoak ezartzeko, zenbaki osoarentzat baimendutako minimoa bider bost arte egin ahalko da, eta kasinoaren zuzendaritzak zehaztu ahalko du zorte horietara egindako apustuak ezarritako minimoaren multiploak izatea.

b) Zorte anizkoitzetan, honako hau da maximoa:

Zenbaki osoan, 10, 20, 30 edo 50 bider apustuen gutxienekoa; parean edo zangalatraban, 20, 40, 60 edo 100 bider; zeharkako ilaran, 30, 60, 90 edo 150 bider; koadroan, 40, 80, 120 edo 200 bider; seikoan, 60, 120, 180 edo 300 bider; zutabean eta dozenan, 120, 240, 360 edo 600 bider; zutabe bikoitzean eta dozenan, 240, 480, 720 edo 1.200 bider.

B) Arau bereziak.

Jokoaren zuzendariak edo horren ordezkoak apustuen minimoak aldatu ahalko ditu joko edo mahai jakin batzuetan, honako baldintza hauek betez:

Saioan zehar eta mahai bat abiarazi denean, jokoaren zuzendariak edo horren ordezkoak bertako apustuaren muga aldatu ahalko du, aurreko mugarekin ateratako azken hiru bolak adierazita eta, beharrezkoa balitz, mahaiaren aurrerakina osatuz. Jarraian, apustuen muga berria adieraziko du. Apustuen minimoetako aldakuntza horrek apustuen muga maximoan, kasinoak kutxan apustuen berme gisa eduki behar duen diru-kopuruan, Kasinoen Erregelamenduko 132. artikuluak ezarritako eran eta jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren iritziz mahai bakoitzari entregatu behar zaion aurrerakinean izango du eragina.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

Dena den, kasinoak gutxienez mahai bat joko horretarako baimendutako apustuen muga minimoarekin abiarazi beharko du, baimen zehatzean bestelakorik xedatzen ez bada behintzat.

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Jokoaren ondoz ondoko faseak hauexek dira:

a) Aparatua maniobratzeaz arduratzen den croupierrak aldi bakoitzean aurrekoaren kontrako noranzkoan eragin behar dio zilindroari, eta bola zilindroaren kontrako noranzkoan jaurtiki behar du.

b) Maniobra hori egin baino lehen, eta indar zentrifugoak bola galerian atxikitzen duen bitartean, jokalariek apustuak egin ahalko dituzte, croupierrak bolaren mugimendua mantsotu egiten dela eta disko barrura erortzeko zorian dagoela ikusi eta «besterik ez» iragartzen duen arte. Hemendik aurrera ezin izango da inolako posturarik onartu.

c) Bola hogeita hamazazpi laukitxoetako batean gelditzen denean, croupierrak ozenki iragarriko du zenbakia, baita zorte bakun irabazleak adierazi ere, bere arrasteluarekin zenbaki hori ukituz, jendeak argi eta garbi ikus dezan. Jarraian, croupierrek galtzaile izan diren apustuak erretiratu eta irabazle izan direnak ordainduko dituzte, honako ordena honi jarraikiz: zutabe bikoitzak, zutabeak, dozena bikoitzak, dozenak; zorte bakunak (gorria, beltza, bikoitiak, bakoitiak, pasa eta falta); seikoak, zeharkakoak, koadroa eta pareak edo zangalatrabak, eta, azkenik, osoak. Oihal bakarreko mahaietan croupierrek ordainduko dituzte irabazle suertatu diren apustuak, apustu galtzaileak erretiratu ondoren.

d) Bola biraka dabilen bitartean zilindroan fitxaren bat edo beste edozein objektu erori edo bola zilindrotik jausten bada edota croupierrak bola gaizki jaurtitzen badu, mahaiburuak, ikuskatzaileak, edo halakorik ez balego, croupierrak berak jokoa eten, bola eten eta berehala adierazi beharko du ozenki «jaurtialdi baliogabea» izan dela, jarraian, aurreko jokaldian erori den zenbakian bola jarri ondoren, eta zilindroak 2 edo 3 bira eman eta gero, berriz ere bola jaurtiko du, zera adieraziz: «Joko egin jaun-andreak, zuen apustuak alda ditzakezue»

e) Saio bakoitzaren amaieran zilindroa itxiko da manipulatu ezin delako berme nahikoarekin.

02.– Zero bakarreko erruleta amerikarra.

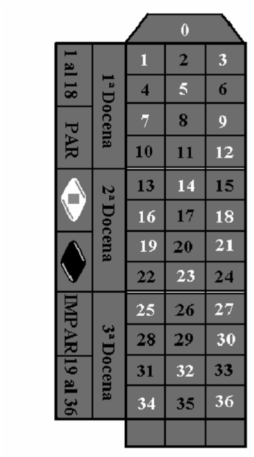
Erruletaren aldaera amerikarraren funtzionamenduak erruleta frantsesa araupetzen duten printzipio berberei jarraitzen die. Hori dela-eta, idatzi-zati honetan erruleta amerikarrari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau horietan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 01. epigrafean bildutako erruleta frantsesari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

I.– Erruleta amerikarraren tresnak.

Zenbait ezberdintasun daude erruleta frantsesarekiko:

a) Jokatzeko mahaiak tamaina txikia dauka, baina mahai bikoitza erabiltzea baimen daiteke. Apustuak tapetearen alde bietako baten gainean jartzen dira, betiere, mahaian croupierraren aurrean. Apustuak ezkerraldetik egiten direneko adibide gisa, irudia azter dezakezue.

1.2. RULETA AMERICANA DE UN SOLO CERO.



b) «Koloretako fitxak» deituriko joko-fitxak erabiltzea. Zilindroaren alboko mahaiaren ertzean, ikusteko moduan jarriko dira dauden koloreen kopuru maximoa bezainbat konpartimendu edo markagailu garden. Konpartimendu horiek, batzuk besteetatik nabarmenki bereizita, balio jakinik gabeko fitxa bat jartzeko erabiliko dira, eta jokalariak kolore horretako fitxei emandako balioa adierazten duen markagailua jarriko da gainean. Balio hau mahaian zenbaki oso baten alde dagoen posturaren minimotik maximora bitartekoa izan daiteke, eta kasinoan dauden fitxen balio nominala egokitu egiten da.

c) Jokalariak balioa duten fitxekin edo koloretako fitxekin jokatu ahalko du. Jokalariak balioa duten fitxekin jokatzen duenean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak baimenduko ditu apustu horiek, betiere, fitxa horien erabilerak apustu-egilearen identifikazioa galarazten ez badu. Mahaiburu edo ikuskatzaileak berak galarazi ahalko ditu apustu berriak balioa duten fitxak erabilita, apustu-kopurua gehiegizkotzat jotzen badu jokoa kontrolatzeko eta aurrera ongi egin ahal izateko.

d) Sektoreen eta ondokoen aldeko apustuak.

Mahaiaren erdialdean, croupierrarengandik gertu, oihalean, baina apustuen zonaldetik kanpo, ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak deiturikoak biltzeko lauki bereziak egon daitezke. Ondokoen aldeko apustuentzat zilindroaren 37 zenbakietarako eremuak gordeko dira. Sektoreentzat, zilindroaren sektoreak deituriko hirurentzat, hau da, Zeroaren Sektorea edo Serie Handia, Serie txikia edo Herena eta Zurtzak, hiru eremu egongo dira.

Ondokoen eta sektoreen aldeko apustuak adierazteko botoiak.

Era berean, 37 botoi izango dituen ontzi bat egon ahalko da, 0tik 36ra bitarteko zenbakiekin adierazita, biak barne. Horiek fitxa-kopuru jakin baten gainean jarriz gero, langileak eta bezeroek ikusita, fitxa horiek aukeratutako zenbakiaren alde eta zilindroan haren albo bakoitzeko bi ondokoen alde jokatzen dutela esan nahiko du. Adibidez: 17 zenbakiko botoi markatzailea jartzen badugu 10 euroko bost fitxaren gainean, horrek esan nahi du jokalaria 10 euro jokatzen ari dela 2, 6, 17, 25 eta 34 zenbaki bakoitzean. Botoi horiek, zenbakiaren diseinuan izan ezik, gardenak izango dira, kasu bakoitzean estaltzen ari diren fitxa-mota eta horren balioa ikusi ahal izateko. Beste hiru botoi ere egon ahalko dira, aurretik aipatutako ezaugarriekin, honako apustu hauek identifikatzeko:

SH=Serie handia edo zeroaren sektorea.

H= Herena edo serie txikia.

Z= Zurtzak.

II.– Elementu pertsonalak.

a) Erruleta bakoitzari dagokion langileriak honako hauek biltzen ditu: mahaiburu edo ikuskatzaile bat, croupier bat eta, behar izanez gero, laguntzaile bat, beste hainbat eginkizunez gainera, croupierrari laguntzeaz eta fitxa-piloak ordenatzeaz arduratuko dena.

b) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoaren argitasun eta erregulartasunaren, ordainketen, mahaian egindako eragiketa guztien eta markagailuen kontrolaren erantzulea da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jokatzen den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

III.– Jokoaren funtzionamendua.

a) Jokaldi bakoitzean, croupierrak laguntzailearen edo fitxak klasifikatzen dituen makina baten laguntza izango du.

b) Ordainketak ordena honetan egin behar dira beti: zutabe bikoitza, zutabea, pasa, bakoitia, beltza, gorria, bikoitia, falta, dozena bikoitza, dozena, seikoa, zeharkakoa, koadroa, parea edo zangalatraba eta, azkenik, osoa. Alabaina, jokalari batek konbinazio bat baino gehiago baldin badu, zorte bakunak izan ezik, guztiak batera ordainduko dira, nahiz eta apustuak mota desberdinetakoak izan. Ordainketak jokalari irabazleari dagozkion balio jakin bateko koloretako fitxekin egiten dira, edo balio-fitxa eta -plakekin edota biekin.

IV.– Jokoaren konbinazioak.

Zorte bakunen barruan, zeroa irteten bada, apustuaren erdia galdu eta beste erdia berreskuratu egiten da.

V.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalariak koloretako fitxak nahi balio-fitxak erabil ditzake jokoan, betiere, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin. Koloretako fitxak erabiltzean, jokalariak, fitxa-sorta bat eskuratzen duenean, fitxa bakoitzari eman nahi dion balioa finka dezake, zenbaki oso baten gaineko minimoaren eta maximoaren mugen barruan. Jokalariak bere fitxei eman nahi dien balioa croupierrari adierazten ez dionean, hauek mahaiko apustuaren balio minimoa hartuko dute.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03.– Hogeita bata edo «black-jack».

I.– Deskribapena.

Hogeita bata edo «Black-Jack» zorizko karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak hogeita bat puntu lortzea edo muga hori gainditu gabe puntu hauetara hurbiltzea du helburu.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Hogeita bat edo «Black-Jackean» 52na kartako sei karta-sortarekin jokatzen da, hiru kolore batekoak eta beste hirurak beste batekoak. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat edo hamaika, jokalariari komeni zaiona, eta beste kartek beren zenbakiaren balioa izango dute.

2.– Banagailua edo «Sabot».

Kartak behar bezala nahastu ondoren banatzeko sartzen direneko ontzia da. Bertan irrist egin eta banan-banan azaltzen dira.

Banagailu guztiak zenbakitu egin behar dira establezimendu bakoitzean, eta karten armairuan edo exijentzia berberak betetzen dituen besteren batean gorde behar dira. Zuzendariak edo horretaz arduratzen den langileak banatuko ditu mahai desberdinetan saio bakoitzaren hasieran, banagailu berberak sistematikoki mahai berberetan jar ez daitezen ahaleginduz.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak homologatutako modeloetako batekoa izan beharko du derrigorrez.

Aldez aurretik homologatuta, elementu, gailu edo osagai elektroniko edo informatikoak dituzten eta kartak croupierrak parte hartu gabe automatikoki nahastu eta banatzen dituzten banagailu edo «sabot» automatikoak erabiltzeko baimena eman dezake Jokoa Arautzeko Agintaritzak.

Homologazioa «sabot» edo banagailuak diseinatua izan denerako funtzionaltasuna betetzen duela egiaztatzean datza.

«Sabot»edo kartak nahasteko gailu automatikoak erabiltzeko baimena ematen denean, hauek zaindu, erabili eta manipulatzeko eginkizunak jokoen katalogo honen arabera horretaz arduratu behar duen langileak beteko ditu.

Erabili ondoren, joko-mahaian geratu ahalko dira, betiere, segurtasun neurri nahikoa dutenean manipulatuak izan ez daitezen.

3.– Joko-mahaia.

Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hau Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoan erabiltzen diren mahaien antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

III.– Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoaren langileak.

Ikuskatzailea edo mahaiburua.

Jokoa kontrolatzea eta jokoak dirauen bitartean sortzen zaizkion arazoak konpontzea du eginkizun. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jokatzen den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

Croupierra.

Partida zuzentzen duen langilea da, eta kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun.

IV.–Jokalariak.

a) Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua bederatzikoa izango da. Plaza batzuk bete gabe baldin badaude, jokalariek hutsik daudenetan egin ditzakete apustuak. Halaber, jokalariek beste edozein jokalariren «eskuan» ere egin ditzakete apustuak, gehienez ere lauki bakoitzeko guztira lau apustuko mugara heldu arte, aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokalariaren edo, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimenarekin, eta apustu maximoaren mugen barruan. Dena den, lauki bakoitzaren parean aurrez aurre dagoen lehendabiziko jokalaria izango da bertan aginduko duena.

Jokalari baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio.

b) Zutik dauden jokalariak.

Zutik dauden jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute, jokalari baten «eskuan» apustu eginez, betiere, honen baimena eta, beharrezkoa balitz, mahaiburu edo ikuskatzailearen baimena izanik eta apustu maximoaren mugen barruan. Alabaina, lauki bakoitzeko jokalari titularrari ezingo diote aholkurik edo jarraibiderik eman, eta honen erabakiak onartu beharko dituzte.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Hogeita bata edo «Black-Jack».

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerraldetik hasi eta erlojuaren orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanez.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti.

Jarraian, «eskua» duten jokalariek lortu duten puntuazioa iragarriko du eta beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalari bakoitzak ezezkoa eman edo karta gehiago eska dezake, banan-banan, egoki iritzten dion arte, baina ezin izango du karta gehiago eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin badu. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak, lortutako puntuazioa iragarriz, berehala jasoko ditu bere apustua eta kartak, hurrengo «eskura» pasatu baino lehen.

Jokalariek beren jokoa egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik

hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, hamaika puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa. Hala eta guztiz ere, jokalari guztiek pasa egin badute, croupierrak ez du karta gehiagorik hartu beharko.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Orduan, jokalarien kartak lehengo ordena berean jaso eta aurpegiz behera jarriko ditu horretarako erabiltzen den ontzi batean eta bere kartak azkenerako utziko ditu.

Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik tapetearen gainean dauden apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio berdina lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte beren kartak jasotakoan.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, jokatutako kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Hogeita bat edo «Black Jack» egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokatutako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti. Black-jack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariek bankuak lor lezakeen «Black-Jack» edo Hogeita bataren kontrako asegurua hartzeko aukera izango dute. Croupierrak aseguru hau jokalari guztiei proposatuko die, hirugarren karta eskatzen duen lehendabiziko jokalariari eman baino lehen. Une horretatik aurrera ezin izango du inork asegururik hartu.

Asegurua hartzen duen jokalariak bere postuaren parean kokaturik dagoen «seguru» lerroan jarriko du gehienez ere bere jatorrizko apustuaren erdia bestekoa izango den kopurua. Croupierrak hamarreko bat ateratzen badu, hots, Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten badu, apustu galtzaileak jaso egingo ditu eta aseguruak ordaindu, jarritako biren truke bat ordainduz. Hogeita bat edo «Black-Jack» egiten ez badu, aseguruak jaso eta beste apustuak joko bakunean bezala kobratu edo ordainduko ditu.

Jokalariak Black-Jack izango balu eta croupierrak batekoa, jokalariak ordainketa aldi berean jasotzeko aukera izango du, croupierrak lauki bakoitzean hirugarren karta ematen hasi baino lehen.

c) Pareak.

Jokalari batek balio berdineko lehendabiziko bi kartak jasotzen dituenean, bi «eskutara» jokatu ahal izango du. Aukera horretaz baliatuko balitz, hasierako apustuaren berdina egin beharko luke beste kartan. Hemendik aurrera bi karta horiek eta bi apustu horiek «esku» bereizi eta independentetzat hartuko dira, eta bakoitzak bere balio eta helmuga propioa izango du. Beraz, jasotzen dituen balio berdineko karta-kopurua bezainbat «esku» osatu ahal izango dituzte.

Jokalariak joko bakuneko baldintza berberetan planto egin, kartak eskatu eta jokatuko du, bere eskuinaldean daukan «eskutik» hasi eta hurrengora igaro baino lehen. Beste pare bat osatuko balu, berriz bereizi eta beste apustu berdin bat jarri ahalko luke.

Jokalari batek bateko pare bat bereizten duenean, ezin izango du karta bat baino eskatu «esku» berri bat osatu duen bateko bakoitzerako.

Jokalari batek bateko pare bat edo 10na puntu balio duten karta pare bat bereiziko balu eta hurrengo kartarekin 21 puntu lortuko balitu, jokaldi hau ez liteke Hogeita bat edo «Black-Jack» izango, eta jarritakoaren beste horrenbeste baino ez litzaioke ordainduko.

d) Apustu bikoitza.

Jokalari batek bere apustua bikoiztu ahalko du lehen bi kartekin. Horrela egingo balu, karta osagarri bakar baterako eskubidea baino ez luke izango. Apustu bikoitza «esku» guztietarako baimenduta egongo da, pareak barne eta batekoen pareak izan ezik. Bi karta horietako bat batekoa izango balit, horren balioa beti puntu batekoa izango da.

e) Pareen aldeko apustua.

Kasinoaren zuzendaritzak Black-Jack jokoan pareen aldeko apustua gaineratzeko aukera izango du.

Apustu horretan, jokalariak Black-Jackeko jatorrizko jokalditik independentea den jokaldi bat egin ahal izango du, baina, aldez aurretik, horren aldeko apustu bat egin badu, lauki batean edo gehiagotan, Black-Jackeko jatorrizko jokoaren alde jokatzen ari den adina laukietan. Jatorrizko jokaldi horretan, laukiaren lehen bi kartak parea izango direla apustu egiten da.

Hiru pare-modalitate daude:

a) Pare osoa. Bai balioan bai kolorean berdin-berdinak diren bi kartak osatutakoa. (Adibidez: bi errege bihotz).

b) Koloreko parea. Balio berdina eta kolore berdina, beltza edo gorria, duten bi kartak osatutakoa. (Adibidez: bi dama, bata hirusta eta bestea pika.).

c) Pare osagabea. Balioan bakarrik berdinak diren bi kartak osatutakoa da. (Adibidez: zazpiko bihotza eta zazpiko hirusta.).

Minimoa mahaiko apustu minimoaren erditik finkatuko da.

Maximoa mahai bakoitzean ezarri ahalko da mahaiko minimoa bider 10, 20 edo 30 eginez. Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezingo du «esku» bakoitzean jokalari batek edo gehiagok egindako apustuen batuketak gainditu. Lauki bakoitzeko gehienez ere lau apustu egin ahalko dira.

Joko-mahaian, pareen apusturako Black-Jackeko jatorrizko jokorako adina lauki egongo dira.

Pareen apusturako ordainketa-taula honakoa izango da:

Pare osoa: jarritako 1en truke 25 ordainduko da.

Koloreko parea: jarritako 1en truke 12 ordainduko da.

Pare osagabea: jarritako 1en truke 6 ordainduko da.

f) Pilatutako apustua.

Kasinoak Black-Jackeko mahai batean edo guztietan apustu osagarri bat ezartzeko baimena eskatu ahalko du, pilatutako apustua izenez ezagututakoa. Horren helburua sari berezi bat lortzea da, jokalariak lortzen duen jokaldiaren mendekoa bakarrik.

Pilatutako apustuaren alde jokatzeko, helburu horretarako finkatuta dagoen laukian edo laukien eta aseguruaren marraren arteko eremuan hitzartutako kopurua utziko da, baina, inolaz ere, ezingo da mahaiko minimoaren erdia baino gehiago izan. Proposatutako konbinazioren bat lortuz gero, jokalariak dagokion sari berezia jasoko du.

Sarien zerrenda mahaian ikusgai egon beharko da, konbinazio bakoitzari dagokion sariarekin bat eginez.

Hauexek dira aukera posibleak:

• Lehenengo karta edozein 7 izanez gero, gutxienez 2-1i ordainduko da apustuaren balioa.

• Lehenengo bi kartak palo ezberdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 10-1i ordainduko da apustuaren balioa.

• Lehenengo bi kartak palo berdineko bi 7 izanez gero, gutxienez 50-1i ordainduko da apustuaren balioa.

• Lehenengo hiru kartak palo ezberdineko hiru 7 izanez gero, gutxienez 200-1i ordainduko da apustuaren balioa.

• Lehenengo hiru kartak palo berdineko hiru zazpi izanez gero, gutxienez, pilatutako apustuaren guztizko balioa ordainduko da, eta inolaz ere ezingo da izan apustuaren balioa bider 2.000 baino txikiagoa.

Ulertzekoa da saririk handiena bakarrik ordainduko dela.

Mailakako jackpotak eta mahai ezberdinen arteko karruselak onartu ahalko dira, baina nolanahi ere, berariazko baimena beharko dute, eta horien zerrendak ezingo ditu azaldutako proportzioak murriztu.

g) Erretiratzea.

Croupierrak jokalari bakoitzari lehenengo bi kartak banatzen amaitu ondoren, eta dagokion jokalariari karta osagarriak eman aurretik, jokalari bakoitzak jokatzeari utzi ahalko dio, croupierraren lehen karta batekoa ez bada. Horrela balitz, ez litzateke erretiratzeko aukerarik izango. Jokalariak erretiratu ahal direnean eta hala egin nahi dutenean, croupierrari jakinarazi beharko diote. Horrek jokalarien apustuen eta karten erdia erretiratuko du, eta jokalariek esku horretan jokatzen jarraitzeko aukera galduko dute.

E, f, g puntuetan dauden apustuak aukerakoak izango dira kasino bakoitzarentzat, jokoaren zuzendaritzak zehaztuko du halakorik onartzen duen edo ez. Nolanahi ere, puntu horiek erabiltzen dituzten kasinoek horren berri eman beharko diete apustu horiek onartzen diren mahai guztietako jokalariei.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira, kartak banatu baino lehen.

a) Minimoa Jokoa Arautzeko Agintaritzak emandako baimenaren bidez finkatuko da. Joko honi erruletaren arauak aplika dakizkioke, apustuen minimoa eta maximoa aldatzeko aukerari dagokionez. Saio berean minimoak aldatu ahal izateko, aldatu nahi den minimoaren aurrekoa duen azken sabota adierazi beharko da.

b) Apustuen maximoa mahai bakoitzak finkatzen du baimenean, posturaren minimoa bider 25, 50, 100 edo 200 adinako kopuruan.

Maximoa «esku» bakoitzeko ulertuko da eta ezingo du «esku» bakoitzean jokalari batek edo gehiagok egindako apustuen batuketak gainditu.

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Partida bakoitza hasi baino lehen egitekoak diren hainbat eragiketa daude:

a) Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

b) Aurretiazko eragiketa horiek amaitutakoan, karta-pilo bakoitza nahastuko da, hiru aldiz gutxienez. Jarraian, croupierrak sei sortak bildu eta pikatze bat egingo du eta, azkenik, azkeneko pasean pikatze-karta jaso zuen jokalariari eskainiko dio dozena erdia, honek azken pikatzea egin dezan. Pikatzeari uko egingo balio, croupierrak beste jokalariei eskainiko lieke, croupierraren ezkerretik hasi eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituz, hauek pikatzea egin dezaten. Jokalari batek ere ez balu azken pikatze hori egin nahi, mahaiburuak egingo luke. Partidari hasiera ematean, lehen pikatzea croupierraren eskerretik hasita mahaian eserita dagoen lehendabiziko jokalariari eskainiko zaio.

Pikatze hori egin ondoren, croupierrak adierazgarri edo blokeo gisako bereizgailu bat jarriko du, gutxienez joko baten adinako karta-kopuru bat erreserba gisa uztearren. Jarraian, kartak banagailu edo «sabotean» sartuko dira.

Banagailu edo sabot automatiko bat erabiliko balitz, croupierrak bertan sartuko lituzke kartak etengabeko prozesu gisa nahastu eta banatzeko.

c) Kartak banatu aurretik, croupierrak lehendabiziko bost kartak banagailutik kenduko ditu, erakutsi gabe, eta gero partida hasiko da.

Kartak aurpegiz gora banatuko dira beti. Bereizgailua azaltzen denean, croupierrak jendeari erakutsi beharko dio eta egiten ari den jokaldia «eskualdiko» azkena dela aditzera emango du. Banagailuan kartaren bat aurpegiz gora azalduko balitz, baztertu egingo litzateke.

4.– Berariazko arauak

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

03.01.– Black Jack hirukoitza.

Blackjack hirukoitza aldaeraren funtzionamenduak blackjackeko printzipio berei jarraitzen die. Hori dela-eta, idatzi-zati honetan blackjack hirukoitzari dagozkion arau bereziak baino ez dira biltzen. Bestalde, arau hauetan aurreikusi gabeko guztian, katalogo honen 3. epigrafean bildutako blackjack hirukoitzari buruzko xedapenak aplikagarritzat joko dira.

a) Apustuak.

Jokalari bakoitzak bere aurrean kokatuta dauden eta 1etik 3ra zenbakituta dauden apustu-lauki bat, bi edo hiruretan apustu egiteko aukera izango du.

1.– Jokoaren posibilitateak.

a) Joko bakuna edo Blackjack

Apustu guztiak egin direnean, croupierrak karta bat emango dio «esku» bakoitzari, bere ezkerraldetik hasi eta erlojuaren orratzen noranzkoari jarraituz, eta bere buruari beste karta bat emanez.

Gero bigarren karta bat emango dio «esku» bakoitzari, ordena berari jarraituz beti. Hortik aurrera, 1. laukian dauden apustu guztiak, horiexek bakarrik, eta dagokionean, baita jackpotaren apustua ere jarriko dira jokoan.

Jarraian, «eskua» duten jokalariei beste kartarik nahi duten galdetuko die. Jokalari bakoitzak ezezkoa eman edo karta osagarriak eska ditzake, banan-banan, egoki irizten dion arte, baina ezin izango du karta gehiagorik eskatu 21 edo puntuazio handiagoa lortu baldin badu. «Esku» batek 21etik gorako puntuazioa lortzen duenean galdu egingo du eta croupierrak berehala jasoko ditu esku horretako apustu guztiak, hurrengo «eskura» igaro baino lehen.

Jokalariek beren jokoa egin dutenean, croupierrak karta bat edo gehiago emango dizkio bere buruari, lehiakideren bat dagoen bitartean. 17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu.

Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 1. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Ondoren Jackpotaren apustuak bilduko eta ordainduko ditu, kasuan kasu. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jokoan dauden 1. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Jokalari guztien kartak mahai gainean utziko dira, hirugarren jokaldia amaitu arte, baldin eta 21 puntu baino gehiago lortu ez badira, eta bigarren eta hirugarren laukietan apusturen bat badago.

Ordainketak beste horrenbestez egingo dira, hots, 1. laukian kokatutako apustuaren kopuru bera ordainduz, baina jokalariren batek Blackjack egingo balu, hau da, bi kartarekin bakarrik 21 puntu lortuko balitu, jokatutako biren truke hiru ordainduko litzaizkioke beti.

Blackjack jokaldiak beti irabaziko dio bi karta baino gehiagorekin lortutako 21eko puntuazioari.

21 puntu edo Blackjack izatean ezingo da kartarik eskatu.

1. laukian kokatuta dauden apustuei dagokien jokaldia amaitu ondoren, croupierrak karta guztiak bilduko ditu, jasotako lehenengoa izan ezik, eta une horretatik aurrera, bigarren laukian dauden apustuak jarriko dira jokoan. Ondoren, bere buruari karta bat edo gehiago emango dizkio, betiere, lehiakideren bat izatekotan.

17 puntura iristen denean planto egin beharko du, eta ezin izango du karta gehiagorik hartu. Osterantzean, karta gehiago eskatu beharko ditu, bere guztizko puntuazioa 17 edo gehiagora iritsi arte. Bere karten artean bateko bat daukanean, 11 puntu zenbatu beharko ditu balio honekin 17 puntu edo gehiago lortzen baditu, betiere, horrela 21 puntu baino gehiago egiten ez baditu; kasu horretan puntu batekoa izango da balioa.

Croupierrak, bere puntuazioa iragarri ondoren, 2. laukian dauden apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordainduko ditu, eskuinetik ezkerrera. Bankaria 21 puntutik pasatu bada, oraindik jokoan dauden 2. laukiko apustu guztiak ordainduko ditu.

Bankariak 21 puntu ez balitu, bere puntuazioa baino txikiagoa duten «eskuen» apustuak jaso eta puntuazio handiagoa dutenak ordainduko ditu. Bankariaren puntuazio bera lortu duten «eskuak» baliogabeak izango dira eta hauen titularrek egindako apustuak erretiratu ahal izango dituzte.

Prozesu bera errepikatuko da hirugarren laukian kokatutako apustuekin, eskua amaitu arte.

b) Asegurua.

Croupierraren lehendabiziko karta batekoa denean, jokalariak bankuak lor dezakeen Blackjackaren kontrako asegurua hartzeko aukera izango dute, apustuan dituzten lauki adina aldiz.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoak zein minimoak jokalari bakoitzaren hiru laukietako bakoitzean lortutakoak izango dira.

3.– Berariazko arauak

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

04.– Boule edo Bola.

I.– Deskribapena.

Bola edo «boule» zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzen dute eta irabazteko aukera, erruletan bezala, plataforma zirkular baten barruan mugitzen den bola baten mugimenduak erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

Bolaren jokoa mahai batean egiten da. Mahai honen erdian plataforma zirkularra dago, eta honen alde banatan, apustuak jasotzeko prestatutako bi oihal. Oihal bakarrekoa ere izan daiteke.

Aipatutako plataforma 1,85 metroko aldea duen eta karratu batean sartuta dagoen 1’50 metroko diametroko plater zirkular bat da. Erdian irtengune bat dauka eta honen inguruan 1etik 9ra bitarteko zenbakiak dituzten hemezortzi zuloko bi ilara banatzen dira. Zulo horietakoren batean eroriko da kautxuzko bola, eta hori izango da zenbaki irabazlea.

Horietatik, 1, 3, 6 eta 8 zenbakiak dituzten zuloak kolore beltzekoak dira, 2, 4, 7 eta 9 zenbakiak dituztenak kolore gorrikoak, eta 5 zenbakia duen zuloa horia, edo beste kolore batekoa, baina inoiz ez gorria edo beltza.

Joko-oihalak berdin-berdinak dira, eta konbinazio posible desberdinei dagozkien lauki-kopuru jakin batean banatuta daude. Jokalariak zorte anizkoitzen edo bakunen artean aukera dezake. Zorte bakunek honako apustuak egiteko aukera ematen dute: bikoiti ala bakoiti (zenbaki bikoitiak ala bakoitiak), gorria ala beltza (zenbaki gorriak ala beltzak), pasa (5etik gorako zenbakiak) eta falta (5etik beherako zenbakiak). Adierazitako bost zenbakia ez dago konbinazio horietako batean ere, taularen erdiko laukian dago eta beste edozein zenbakirekin joka daiteke, baina ez da ez gorria ez beltza, eta bakoiti, pasa edo falta serieetatik kanpo dago.

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea mahaia zuzentzeaz arduratzen da. Mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon daiteke lau mahaietarako, bertan jokatzen den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

b) Oihal bakoitzeko «croupier» bat izango da. Croupierrak bola jaurtikitzeaz arduratuko dira, zuzendaritzak ezarritako txandakatze-ordena bati jarraikiz. Croupier batek ezin izango du eginkizun honetan espezializatu.

IV.–Jokalariak.

Partida bakoitzean jokalari-kopuru zehaztu gabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

a) Konbinazio posibleak.

Bi konbinazio baino ezin dira erabili.

Lehenengoa.– 1etik 9ra bitarteko zenbaki oso baten alde apustu egitea; kasu honetan irabazleak egindako apustuaren balioa bider zazpi jasotzen du. Bigarrena: zorte bakun baten alde apustu egitea (gorria ala beltza, bikoitia ala bakoitia, pasa ala falta). Kasu horietan guztietan, irabazleak bere apustuak berreskuratu eta beste horrenbesteko balioa jasoko du. Dena den, 5 zenbakia irteten denean, zorte bakun horien alde egindako apustu guztiak galduko dira.

b) Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Jokoa Arautzeko Agintaritzak emandako baimenean zehaztuta dago. Hala eta guztiz ere, establezimenduaz arduratzen den zuzendariak baimendutakoaren bikoitza den apustu minimoarekin ireki ditzake oihalak, betiere, establezimendu hori irekita dagoen bitartean gutxienez oihal batean minimo hari eusten bazaio.

Apustuen maximoa baimenean finkatuta egongo da. Zenbaki oso baten aldeko apustuetarako ezin izango da baimendutako minimoa bider berrogei baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider ehun baino handiagoa ere. Bestalde, zorte bakunetarako ezin izango da minimoa bider berrehun baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider bostehun baino handiagoa ere.

Maximo hori, mahaiz mahai, jokalari bakoitzari bakarka aplikatuko zaio. Horregatik, establezimenduak ezingo du maximo bat finkatu jokalari desberdinenak diren eta zenbaki oso baten edo zorte bakun baten alde dauden apustuen multzorako.

c) Jokoaren funtzionamendua.

Partidako buruak «egin itzazue apustuak» iragartzen duenetik aurrera egingo dituzte apustuak jokalariek. Apustuak fitxa bidez jarriko dira jokalariak aukeratutako taularen laukietako batean.

Ondoren, croupierrak plater zirkularraren kanpoaldeko ertzean zehar jaurtiko du bola eta honek bira ugari emango ditu zuloak dauden eremura hurbildu baino lehen. Une horretan croupierrak galdetuko du «egin dituzue apustuak?». Jarraian «besterik ez» iragarriko du. Une honetatik aurrera, abisu hori egon ondoren jarri diren apustu guztiak baztertuko dira eta croupierrak bere arrastelu edo erraketarekin itzuliko dizkio fitxak apustu-egile berantiarrari.

Bola zulo batean gelditzen denean, bola jaurtiki duenak emaitza iragarriko du, zenbaki irabazlea eta zorte bakunak ozenki aditzera emanez.

Orduan croupierrak bere arrasteluarekin jasoko ditu apustu galtzaile guztiak eta irabazle suertatu direnak mahai gainean utziko ditu, irabazia gaineratzeko. Irabazten duen jokalariak bere apustua berreskuratuko du kasu guztietan, eta jokotik erretiratu ahalko du.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

05.– Hogeita hamar eta Berrogei.

I.– Deskribapena.

Hogeita hamar eta berrogeia zorizko karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Hogeita hamar eta berrogeian 52na kartako sei karta-sorta frantsesekin jokatzen da, guztiak kolore berekoak, indizerik gabe. Irudiek hamar puntu balio dute, batekoak puntu bat eta beste kartek beren zenbakiaren balioa izango dute.

2.– Joko-mahaia.

Mahaiak ezkutu forma izango du eta lau zatitan banatuta egongo da; zati hauetako bi handiagoak izango dira, «gorria» eta «beltza». Bi hauen artean «kolorea» edukiko duen errenkada bat egongo da, erdian, eta beherago triangelu formako laugarren zatia kokatuko da, «alderantzizkoa».

Beste aldean mahaiburua jarriko da eta horren alde banatan bi «croupierrak» ezarriko dira. Croupier tailatzailearen aurrean eta ezkerraldean zirritu bat egongo da erabilitako kartak uzteko eta bi croupierren parean, bestalde, mahaiko bankua daukan kutxa.

III.– Langileak.

Mahai bakoitzak une oro, jokoak dirauen bitartean, bi croupier eta mahaiburu edo ikuskatzaile bat haren zerbitzura. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez ere, lau mahai izan ahalko ditu bere mende, bertan edozein jokotan ari badira ere, betiere, sektore berdinean dauden bitartean.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea jokoa behar bezala garatzeaz arduratuko da.

b) Croupierrak: mahaian bezeroren bat agertu eta partida hasterakoan, bi egongo dira bertan, aurrez aurre kokatuta. Bietako batek, croupier tailatzaileak, kartak banatzea izango du egінkizun, eta besteak, apustu irabazleak ordaindu eta postura galtzaileak erretiratzea.

IV.–Jokalariak.

Partida bakoitzean, jokalari-kopuru zehaztugabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Bi karta-ilara desplazatu osatu beharko dira: goikoa «beltza» eta behekoa «gorria» deituko dira. Ilara bakoitzean hogeita hamar eta berrogei bitarteko puntuazioa lortu arte banatuko dira kartak.

Jokalariek jarraian adierazitako konbinazioak baino ezin dituzte erabili, eta egindako apustuen baliokidea jasoko dute:

a) Gorria ala beltza: 31 puntutik hurbilen dagoen balioa duen karta-ilarak irabaziko du.

b) Kolorea ala alderantzizkoa: kolorea dago ilara irabazlea ilara beltzeko lehendabiziko kartaren kolore berekoa bada.

Osterantzean, alderantzizkoa egongo da.

Bi ilarek puntu berbera osatzen dutenean, jokoa baliogabea izango da, puntu hori 31 denean izan ezik. Kasu horretan, erruletan zeroaren sistema arautzen duten xedapen berberek aginduko dute. Apustu berdinek edo handiagoek, posturaren unean egindako apustuaren zenbatekoaren % 1 jarriz; horretarako, seinale edo plaka bat jarriko da posturaren gainean apustua egiterakoan.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen minimoa Jokoa Arautzeko Agintaritzak emandako baimenean zehaztuta dago.

Maximoa ezarritako minimoa bider 20, 25 edo 50 izan ahalko da.

3.– Jokoaren garapena.

Croupierrak kartak nahastu ondoren, honek eskuinaldean hurbilen duen jokalariak kartak pikatu egingo ditu.

Jarraian, croupierrak karta gorri bat jarriko du piloko azkeneko bost karten aurrean. Karta gorri hori azaltzen denean, une horretan martxan dagoen jokoan baliorik gabe geratuko da; orduan, azkeneko bost kartak ahoz behera jarriko dira mahai gainean eta zenbatuko dira.

Kartak «sabotean» sartu ondoren, kartak mahai gainean jarriko dira, agerian, eta beti ilara beltzetik hasita. Guztizko puntuazioa 31ra iritsi edo puntuazio hau gainditzen duenean, kartak ilara gorrian jartzen hasiko dira. Ondoren, croupierrak ozenki iragarriko ditu ilara bakoitzeko puntuazioa eta zorte irabazleak (esate baterako: bi beltza eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzizkoa

irabazle, eta gauza bera gorritik hasita, hau da, bi gorria eta kolorea irabazle edo beltza eta alderantzizkoa irabazle; halaber, kolorea irabazle edo kolorea galtzaile den iragarriko du croupierrak.) Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira; eragiketa hau zortez zorte egingo da derrigorrez, beti kolore edo alderantzizkotik hasita eta ondoren beltza eta gorria, eta croupierrarengandik urrutien dauden apustuetatik. Galtzaile suertatu diren postuak erretiratu arte ezin izango da apustu irabazleak ordaintzen hasi.

Apustuak erretiratzen eta ordaintzen diren bitartean kartak mahai gainean utzi beharko dira, jokalariek joko desberdinetako puntuazioak egiaztatzeko aukera izan dezaten.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak irauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

06.– Dadoak edo craps.

I.– Deskribapena.

Dadoen jokoa zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Dadoak.

Dadoen jokoa 20 eta 25 mm bitarteko aldea duten bi dadorekin jokatzen da. Dadoak kolore berekoak dira, material gardenez eginak eta gainazala leunduta daukate. Ertzak ongi zehaztuta izan beharko dituzte (zorrotzak), angelu biziak eta puntuak arrasean markatuta. Beraz, ertzak alakatuta, angeluak biribilduta edo puntu ahurrak dituen dadorik ez da onartuko.

Aurpegietako batean fabrikatzailearen ordena-zenbakia eta establezimenduko siglak azalduko dira, dadoaren oreka kaltetu gabe.

Saio bakoitzean egoera ezin hobean dauden sei dado jarriko dira joko honetan aritzen den mahai bakoitzaren eskueran; aurreko saioan erabilitakoez bestelakoak izango dira.

Bi dado partidan erabiliko dira eta beste laurak erreserba gisa geratuko dira joko-mahaietan horretarako prestatuta dagoen barrunbe batean, lehendabizikoak ordezkatu ahal izateko.

III.– Langileak.

Dado-mahai bakoitzean mahaiburu edo ikuskatzaile bat, bat edo bi croupier eta «stickman» bat ariko dira lanean.

Mahaiaren erdia bakarrik edo dado-mahai txikia erabiltzen denean (mini-craps, european Seven-eleven, etab.), croupier-stickman bat egon beharko da gutxienez.

a) Mahaiburua jokoaren argitasun eta erregulartasunaren erantzulea da, eta croupierrei laguntzen die fitxak maneiatu eta dirua kutxan jartzen.

b) Croupierrek galtzaile izan diren apustuak bilduko dituzte, dagokionean apustuak kutxaren gainean kokatuko dituzte puntua adieraziz eta apustu irabazleak ordainduko dituzte. Halaber, jokalariek eskatutako billete eta fitxak aldatzeaz arduratuko dira.

c) «Stickmanak» dadoak egoera onean daudela egiaztatuko du, dadoak jokalariei emango dizkie eta jokoa garatzeko beharrezkoak diren ohartarazpenak egingo ditu.

IV.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazioak.

Jokalariek jarraian adierazitako zorte-motak baino ezin izango dituzte erabili:

A.– Zorte bakunak, beste horrenbestez ordainduko direnak.

Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 7 edo 11rekin irabazi egiten du eta 2, 3 edo 12rekin galdu. Beste zifra bat ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da, croupierrak zenbaki honi dagokion kaxaren gainean jarriko duen plaka baten bidez adieraziko duena. Win-en aldeko apustuek irabaziko dute puntua errepikatzen bada, galduko dute 7 ateratzen bada eta errepikatuko dira beste zifraren bat ateratzen bada. Dadoak «eskuz» aldatuko dira 7 ateratzen denean, galarazten baitu.

Don’t Win.

Lehendabiziko jaurtialdian jokatuko da. 2 edo 3rekin irabaziko du, 7 edo 11rekin galdu eta 12rekin emaitza baliogabea izango du. Beste zifra bar ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da eta atera den zenbakia puntua izango da. Don’t Win-en aldeko apustuek irabaziko dute 7 ateratzen bada eta galduko dute puntua errepikatzen bada.

Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzen da. Zorte honek irabaziko du hurrengo jaurtialdian 7 edo 11 ateratzen bada, eta galdu 2, 3 edo 12 ateratzen bada. Beste edozein zifra ateratzen bada, atera den zenbakia duen laukiaren gainean jarriko da apustua. Hurrengo jaurtialditik aurrera, irabaziko du zenbaki hori ateratzen bada eta galduko du 7 ateratzen bada; beste edozein zenbaki ateratzen bada, emaitza zintzilik geratuko da.

Don’t Come.

Lehendabiziko jaurtialdiaren ondorengo edozein unetan jokatzen da. 2 edo 3rekin irabaziko du, 7 edo 11rekin galdu eta 12rekin emaitza baliogabea izango du. Beste edozein zifra ateratzen bada, apustua dagokion laukian jarriko da eta, hurrengo jokalditik aurrera, irabaziko du 7 ateratzen bada eta galdu apustua jarrita dagoen puntua ateratzen bada.

Win-en alde jarritako apustuak ezin dira erretiratu eta irabazi edo galdu arte jokatu behar dira.

Field.

Partidaren edozein unetan jokatzen da eta «jaurtialdi» bakoitza erabakigarria da. Irabaziko du 2, 3, 4,, 9, 10, 11 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako emaitzek galduko dute. Bikoitza ordainduko da 2 edo 12 ateratzen bada, eta gainerako puntuazioak jokatutakoaren beste horrenbeste.

Big 6.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 6ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalariak erretiratu egin dezake.

Big 8.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du edozein modutan osatutako 8ko puntuazioa ateratzen bada eta galdu puntuazioa 7koa bada. Puntuazio hauetakoren bat ateratzen ez den bitartean apustuak jarraituko du, baina jokalariak erretiratu egin dezake.

Under 7.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik beherakoa bada eta galdu 7koa edo hortik gorakoa bada.

Over 7.

Partidaren edozein unetan jokatzen da. Irabaziko du dadoek osatzen duten puntuazioa 7tik gorakoa bada eta galduko du 7koa edo hortik beherakoa bada.

B.– Zorte anizkoitzak; partidaren edozein unetan joka daitezke.

Hard Ways.

Bikoitzez osatutako 4, 6, 8 edo 10 guztizkoen alde jokatzen da. Apustuak erabakigarria ez den jaurtialdi bakoitzaren ondoren erretira daitezke. «Aukeratutako bikoitza» ateratzen bada, irabaziko du eta 7 ateratzen bada edo zenbakiaren guztizkoa bikoitzez osatuta ez badago, galduko du. 2ko eta 5eko bikoitzak egindako apustua bider zazpi ordaintzen dira, eta 3ko eta 4ko bikoitza egindako apustua bider bederatzi.

7ko jokoa.

Apustua bider lau ordaintzen da. 7 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

11ko jokoa.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 11 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Any Craps.

Apustua bider zazpi ordaintzen da. 2, 3 edo 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 2.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 2 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 3.

Apustua bider hamabost ordaintzen da. 3 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Craps 12.

Apustua bider hogeita hamar ordaintzen da. 12 ateratzen bada irabaziko du; beste edozein emaitza ateratzen bada, berriz, galdu.

Horm.

Apustua bider lau ordaintzen da. Craps-a 11ko jokoarekin lotzen duen zorte honek irabazi egingo du 2, 3, 12 edo 11 ateratzen bada, eta galdu egingo du beste edozein emaitza ateratzen bada.

C.– Zorte elkartuak. Zorte hauek dagokien zorte bakunaren apustua –honen puntua ezaguna da– egin ondoren bakarrik joka daitezke eta haren zorteari jarraitzen diote, baina erabakigarria ez den joko baten ondoren erretiratu egin daitezke.

Win-i elkartutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren hurbilean eta kanpoaldean egingo da, irabaziko du puntuarekin, galduko du 7 ateratzen bada eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 1en truke 2, puntua 4 edo 10 bada; 2ren truke 3, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 6, puntua 6 edo 8 bada.

Don't Win-i lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean egingo da, irabaziko du 7 ateratzen bada, galduko du puntuarekin eta emaitza baliogabea izango du beste edozein guztizkorekin. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 2ren truke 1, puntua 4 edo 10 bada; 3ren truke 2, puntua 5 edo 9 bada; eta 6ren truke 5, puntua 6 edo 8 bada.

Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren gainean edo hurbil egingo da. Zorte honek Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

Don't Come-ri lotutako zortearen apustua dagokion zorte bakunaren apustu nagusiaren egingo da. Zorte honek Come zortearen baldintza berberetan irabazi, galdu edo emaitza baliogabea emango du, eta Win-i lotutako zortea bezala ordainduko da.

D.–Place Bets: partidaren edozein unetan joka daitezke 4, 5, 6, 9 edo 10 zenbakien gainean eta apustuak erabakigarriak ez diren jaurtialdietan erretiratu egin daitezke.

Right Bet: apustua jokalariaren posizioaren arabera egiten da, lerroaren gainean zangalatraba, hautatutako edozein zenbakiren aurrean nahiz atzean. Zorte honek irabaziko du puntua 7 baino lehen ateratzen bada, galduko du 7 ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 6ren truke 7, puntua 6 edo 8 bada; 5en truke 7, puntua 5 edo 9 bada; eta 5en truke 9, puntua 4 edo 10 bada.

Wrong Bet: apustua hautatutako zenbakiaren atzeko laukian egiten da eta croupierra «Wrong Bet» adierazpena daukan kontramarka baten bidez adierazten du. Irabaziko du 7 puntua baino lehen ateratzen bada, galduko du puntua ateratzen bada edo emaitza baliogabea izango du. Apustuak honela ordainduko dira: jarritako 5en truke 4, puntua 6 edo 8 bada; 8ren truke 5, puntua 5 edo 9 bada; eta 11ren truke 5, puntua 4 edo 10 bada.

2.– Apustuak.

Apustu minimoak eta maximoak kasinoaren baimenean zehaztuko dira.

Zorte bakunetan, apustu maximoa ezin izango da mahaiko minimoa bider 20 baino txikiagoa izan, ez eta minimoa bider 1.000 baino handiagoa ere.

Zorte anizkoitzetan, lor litekeen irabazia gutxienez zorte bakunetako maximoak baimendutakoaren berdina eta, gehienez ere, irabazi horren hirukoitza izateko moduan kalkulatuko da apustu maximoa.

Don't Win eta Don't Come-ri elkartutako zorteetan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren arabera finkatuko da, hau da: 4 eta 10erako, dagokion zorte bakunaren gainean egindako apustuaren zenbatekoaren % 200; 5 eta 9rako, zenbateko horren % 150; eta 6 edo 8rako, zenbateko horrexen % 120.

Right Bet-etan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren araberakoa izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren berdina izango da 4, 5, 9 eta 10erako, edo maximo honen % 120koa 6 eta 8rako.

Wrong Bet-etan, apustuaren maximoa jokatutako puntuaren araberakoa izango da eta zorte bakunetako apustuen maximoaren % 125ekoa izango da 6 eta 8rako, maximo honen % 160koa 5 eta 9rako, eta % 220koa 4 eta 10erako.

3.– Funtzionamendua.

Dado-mahai bakoitza okupa dezakeen jokalari-kopuruak ez du mugarik izango.

Dadoak jokalariei eskainiko zaizkie, partida hasterakoan, croupierren ezkerraldean dagoen jokalariarengandik hasita eta gero erloju-orratzen noranzkoari jarraituz. Jokalari batek dadoei uko egiten badie, hurrengo jokalariari eskainiko zaizkio, aurreikusitako ordenari jarraituz. «Sticknamank» bastoi baten bidez pasatuko dizkio dadoak jokalariari; dadoak aztertu behar dituenean edo eroritakoak lurretik jasotzeko baino ez ditu ukituko.

Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariak «besterik ez» iragarri bezain laster bota beharko ditu, eta ez ditu dadoak igurtzi edo eskuan gorde behar.

Jaurtitzaileak dadoak aldatzeko eska dezake jaurti baino lehen, baina ezin izango du halakorik eskatu puntutzat jo den zenbakia lortzeko behar dituen jaurtialdiak dirauen bitartean, dado batek mahaitik kanpora jauzi egin eta lurrera erortzen ez bada behintzat; kasu horretan, mahaiko gainerako lau dadoen artean aukeratu ahal izango du, jokaldia amaitzeko. Jokaldia amaitutakoan galdutako dadoa aurkituko ez balitz, mahaian beste dado-sorta bat jarri eta lehengoak erretiratuko dira.

Dadoak mahaian zehar jaurtikiko dira, bi dadoak jaurtiki dituen jokalariaren beste aldeko ertza ukitu eta mahai barruan gelditzeko moduan.

Jokaldia baliozkoa izan dadin, dadoak biraka ibili beharko dira, ez irristaka. Dadoak hautsiko balira, bata bestearen gainean jarri, fitxa baten gainean geratuko balira edo mahaitik edo honen gainean nahiz erreserbako dadoen saskian eroriko balira, edota jaurtiketa ez balitz behar bezala egingo, «jaurtialdi baliogabea» iragarriko du «stickmanak».

Jokalariren batek jaurtiketako arauak behin eta berriz betetzen ez baditu, mahaiburuak dadoak jaurtitzeko eskubidea ken diezaioke.

Jaurtialdi-kopuru jakin baten ondoren, mahaiburuak dadoak aldatzeko erabakia hartu ahalko du. «Dado-aldaketa» iragarriko du «stickmanak» eta, bastoiaz baliatuz, mahaiko sei dadoak jarriko ditu jokalariaren aurrean. Jokalariak bi dado hartuko ditu eta beste laurak, jokalarien begi-bistan, horretarako aurreikusitako kaxara itzuliko ditu.

«Besterik ez» iragarri ondoren ezin izango da apusturik egin. Dadoak jaurtikitzen dituen jokalariak bota baino lehen egin beharko du Win edo Don't win-en gaineko apustua eta, gainera, beste zorte posible guztien gainean ere joka dezake.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak irauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

07.– Puntu eta bankua, Mini eta Midi puntu eta bankua.

I.– Deskribapena.

Puntu eta bankua hainbat jokalari elkarrekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da. Beste jokalariek bankuaren alde nahiz kontra egin ditzakete apustuak. Kasu orotan establezimenduari dagokio banku gisa jardutea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52na kartako sei karta-sorta erabiliko dira, indizeekin, erdia kolore batekoa eta beste erdia bestekoa. Kartak behin baino gehiagotan erabili ahalko dira, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude.

2.– Banagailua edo «Sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Forma obalatukoa izango da bi ebaki edo tarte izango ditu mahaiaren alde handietan, bata bestearen parean, bertan mahaiburua eta bi croupierrak jartzeko. Mahaiak hainbat atal izango ditu, bananduta eta mahaiburuaren eskuinetik hasita zenbakituta; honek bat zenbakia izango du. Zenbakiak korrelatiboak izango dira, baina 13 zenbakia kendu ahal izango da. Atal bakoitzean jokalari bat egon daiteke eserita. Halaber, beste horrenbeste laukitxo daude, bankuaren alde egindako apustuak jasotzeko. Laukitxo hauen zenbakiak bat etorriko dira jokalarien atalen zenbakiekin. Jokoa mahai txikietan ere egin ahalko da.

a) «Mini» mota.

Mahai honek Black Jackekoaren antzeko dimentsio eta ezaugarriak ditu, eserita dauden 7 jokalarirentzat gehienez ere.

Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hau Hogeita bat edo «Black-Jack» jokoan erabiltzen diren mahaien antzekoak erabiltzen dituzten joko guztietan erabili ahalko da.

b) «Midi» mota.

Zirkuluerdi-formakoa izango da, eta gehienez ere 9 jokalari egongo dira eserita.

Oihal alderantzikagarriei dagokienez, bederatziko Black Jackerako aurreko puntuan adierazitakoa aplikatu beharko da.

Mahaiaren erdialdeak irekigune hauek izan beharko ditu: bat langileei emango zaizkien eskupekoentzat, eta beste bat fitxa edo plaken truke aldatuko diren billeteak sartzeko. Halaber, kartak uzteko kutxatila bat egongo da, dagoeneko erabili diren kartak bertan kokatzeko.

Era berean, mahaiaren erdian lauki bat egongo da berdinketaren aldeko apustuak biltzeko.

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak mahaiburu edo ikuskatzaile bat eta bizpahiru croupier izango ditu. Jokoa mahai bakarrean gauzatzen bada, berriz, mahaiburuak edo ikuskatzaileak croupierretako baten eginkizunak ere bete ahal izango ditu.

1.– Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa fase guztietan zuzentzea dagokio, katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe.

Horrez gain, hutsik geratzen diren lekuak betetzeko lehentasun-ordena finkatuko duen zerrenda eramango du.

Mini eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, mahaiburuak edo ikuskatzaileak gehienez ere lau mahai izan ahalko ditu bere esku, bertan jokatzen den jokoa edozein izanik ere, betiere, mahaiak sektore berean baldin badaude.

2.– Croupierrak.

Bakoitza mahaiaren barne aldeko apustuen erantzule izango da, eta apustu galtzaileak jasotzeaz eta apustu irabazleak ordaintzeaz arduratuko da. Era berean, kartak nahastea, «sabotean» sartzea eta erabili ondoren saskian ipintzea dagokie. Horrez gain, establezimenduaren alde egin beharreko kenkaria jasoko dute, eskupekoak hartu eta horretarako bideratutako zirrituan sartuko dituzte. Jokaldi bakoitzaren hasiera eta «esku» irabazlea iragarriko dituzte, eta jokalariei kasu bakoitzean jarraitu beharreko arauen berri emango diete. Halaber, «sabota» pasatuko dute, jokaldi bakoitzaren amaieran kartak jaso eta zein egoeratan dauden egiaztatuko dute.

Jokoa mahai txikian egiten denean, croupierrari edo jokalariei egokituko zaie kartak banatzea, kasinoaren zuzendaritzak erabakitakoaren arabera. Lehendabizikoa eta hirugarrena Punturako eta bigarrena eta laugarrena Bankurako izango dira, eta beste karta bat aterako dute Punturako edo Bankurako, hirugarren kartaren arauei jarraituz.

Mini Puntu eta Banka eta Midi Puntu eta Banka mahaietan, partidaren garapena croupier baten mende egongo da.

Apustu galtzaileak jaso eta irabazle suertatu direnak ordaindu ondoren, kartak ahoz behera erretiratu eta horretarako destinatutako ontzi edo kutxatila batean utziko dira.

IV.–Jokalariak.

Jokoan zenbakitutako atalen aurrean eserita dauden jokalariek eta, kasinoko zuzendaritzak horrela erabakiz gero, zutik dauden jokalariek parte har dezakete.

Jokalariek kartak banatzea aukerakoa da. Errotazio-txanda bat ezartzen da 1 zenbakidun atalaren aurrean dagoen jokalariarengandik hasita. Jokalariren batek kartak banatu nahi ez baditu, «sabota» bere eskuinaldean dagoenari pasatuko dio.

Kartak banatzen dituen jokalariak bankuaren «eskua» jokatuko du; jokalariaren «eskua» apusturik handiena egin duen jokalariari egokituko zaio; jokalariaren «eskuaren» aldeko apusturik ez balego, kartak croupierrak izango ditu. Bankuak jokaldia galtzen duenean kartak banatzeko eskubidea galduko da, eta ezarritako txandaren arabera dagokion jokalariari pasatuko zaio «sabota».

V.– Bankua.

Establezimendua da bankua eta berari dagokio apustuak kobratu eta ordaintzea. Bankuaren «eskua» irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 5erainoko kenkaria egingo da establezimenduaren alde.

Aukeran, Puntu eta Bankua jokoa beste modu batean ere garatu ahalko da: bankuaren «eskua» 6ko puntuazioarekin irabazle suertatuz gero, apustu irabazleen % 50eko kenkaria egingo da establezimenduaren alde. Gainontzeko «eskuen» konbinazio guztiak, bankurako zein punturako izan, jokatutakoaren beste horrenbeste ordainduko dira.

Posturen minimoa desberdina izan ahalko da mahai bakoitzerako, baina ezin izango da ezein kasutan Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan. Apustuen maximoa 20 edo 100 bider minimoa izan ahalko da mahai bakoitzerako, eta kasinoko zuzendaritzak apustuak mahaiko minimoaren multiploak izan daitezen erabaki ahalko du.

VI.– Jokoaren arauak.

1.– Jokalari bakoitzari bi karta ematen zaizkio hasieran. Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen araberakoa izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuen batuketan hamarrekoak mesprezatuko dira eta, jokoaren ondorioetarako, unitateen zifrak bakarrik balioko du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalariak irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da eta apustuak erretiratu ahal izango dira «berdinketan» egindakoak izan ezik, hauek establezimendutik kobratuko baitute beren irabazia, jarritako baten truke zortzi jasoz.

Jokalariaren «eskuak» eta bankuaren «eskuak» lehendabiziko bi kartak jasotzen dituztenean, hauetakoren baten puntuazioa 8 edo 9 bada, jokoa amaitutzat ematen da, eta beste «eskuak» ezin du hirugarren karta eskatu.

2.– Hirugarren kartaren arauak.

a) Jokalariaren «eskuarentzat».

– Bere puntuazioa 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 denean, karta eskatu beharko du.

– Bere puntuazioa 6 edo 7 denean, planto egin beharko du.

b) Bankuaren «eskuarentzat», jokoa hemen adierazitako taulan xedatutakoari egokituko zaio:

Puntuak Bankuaren lehen bi kartak	Jokalariaren eskuaren hirugarren karta										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
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: Hirugarren karta eskatzen duela esan nahi du.

P: Planto egiten duela esan nahi du.

VII.– Jokoaren garapena.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian zazpi karta utziz. Gelditze-karta hau azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Jarraian, croupierrak lehendabiziko karta atera eta erakutsiko du. Horren balioak erabakiko du zenbat karta baztertu eta sartuko diren saskian edo kartak uzteko kutxatilan. Kasu horretarako, hain zuzen, irudien eta hamarrekoen balioa hamar puntukoa izango da.

Croupierraren «besterik ez» agindua eta, jarraian, «kartak», «sabota» daukak jokalariari zuzentzen zaio, honek «esku» bakoitzari bi karta eman diezazkion, ahoz behera. Jokalariaren «eskuari» dagozkion lehendabiziko eta hirugarren kartak croupierrari eramango zaizkio, eta bankuari dagozkion bigarren eta laugarren kartak «sabotaren» aurrealdeko eskuineko izkinaren azpian geratuko dira. Jarraian, jokalariaren «eskuko» kartak eramango dira, «esku» horren aldeko apusturik handiena egin duen jokalariari emango zaizkio eta horrek kartak erakutsi eta gero croupierrari itzuliko dizkio; horrek guztizko puntuazioa iragarri eta kartak bere eskuinaldean jarriko ditu. Halaber, kartak banatzen dituen jokalariak erakutsiko ditu eta croupierrari eramango dizkio. Croupierrak bi kartetarako guztizko puntua iragarri eta bere ezkerraldean jarriko ditu.

Ezarritako arauei jarraikiz, jokalariak planto egin behar duenean, croupierrak iragarriko du:. «Jokalariak planto egiten du... (guztizko puntuak)»; osterantzean: «karta jokalariarentzat» esango du ozenki. Bankuaren «eskuari» arau berberak aplikatuko zaizkio.

Jokaldia amaitutakoan, croupierrak puntuaziorik handiena duen «eskua» iragarriko du, eta hau izango da irabazlea. Jarraian, apustu irabazleak ordainduko dira eta, hala badagokio, establezimenduaren mozkinari dagokion kenkaria egingo da.

Berdinketarik izanez gero, berdinketaren alde jokatu duen jokalariak ezarritako irabazia kobratuko du, zortzi baten truke.

VIII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

08.– Trenbidea, Baccara edo Chemin de Fer.

I.– Deskribapena.

Baccara-trenbidea, chemin de fer izenaz ere ezagutzen dena, hainbat jokalari elkarrekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Jokalarietako batek bankua dauka eta eserita dauden jokalari guztiek eta hauen atzean zutik daudenek haren kontra egin ditzakete apustuak.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52na kartako sei karta-sorta frantses erabiliko dira, indizerik gabe, erdia kolore batekoa eta beste erdia beste kolore batekoa.

Kartak behin baino gehiagotan erabili ahalko dira eta ez dira beste batzuekin ordezkatu beharko, betiere, egoera ezin hobean baldin badaude. Kartek bildu behar dituzten ezaugarriei eta kartak nahastu eta jokoan maneiatzeko moduari dagokienez, Joko-Kasinoen Erregelamenduan xedatutakoari jarraituko zaio.

2.– Banagailua edo «Sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. idatzi-zatiko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Forma obalatua izango du eta croupierraren posizioa adierazten duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Mahaiak hainbat atal izan beharko ditu, bananduta eta croupierraren eskuinetik hasita zenbakituta. Atal bakoitzean jokalari bakar bat egon daiteke.

Mahaiaren erdialdeak honako irekigune edo zirritu hauek izan beharko ditu: bat erdian, erabilitako kartak bertan uzteko, saski ere deitzen dena; beste bat, croupierraren eskuinaldean, etxearen mozkinetarako egiten diren kenkariak sartzeko, putzu edo «cagnotte» deitua; eta azkenik, beste bat edo, hala badagokio, bi, eskupekoak sartzeko. Bankua osatzen duen diru-kopurua croupierraren aurrean egongo da, bere ezkerraldean, eta bankua osatzen ez duten bankariaren irabaziak eskuinaldean jarriko dira (bankariak jokoan jarri ez dituenak).

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasten denetik, une orotan bertan jardungo duten ikuskatzaile bat, croupier bat eta diru-trukatzaile bat (truke-langilea) izango ditu.

1.– Ikuskatzailea.

Jokaldiaren garapena egokia izateko ardura du. Zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du eta joko mahaian planteatzen den edozein arazo konpontzea dagokio. Hutsik gera litezkeen lekuak betetzeko prest dauden jokalarien zerrenda bat eramango du.

2.– Croupierra.

Katalogoaren epigrafe honetan zehar ematen zaizkion eginkizunen kaltetan izan gabe, honako hauek bete beharko ditu: kartak kontatu, nahastu eta «sabotean» sartzea; bere palaren bitartez kartak jokalariei eramatea; jokoari dagozkion esaldi desberdinak eta jokalarien ekintzak ozenki iragartzea; putzuari dagokion kopurua kalkulatu eta dagokion zirrituan sartzea; eta erabilitako kartak eta jasotako eskupekoak horretarako destinatutako zirrituetan sartzea.

Halaber, bankua osatzen duen diru-kopurua zaindu eta kontrolatzea dagokio, baita jokalariei irabaziak ordaintzea ere. Bestalde, eskatzen duten jokalariei kasu bakoitzean aplikagarriak diren arauei buruzko orientabideak eman behar dizkie.

3.– Diru-trukatzailea.

Croupierraren parean edo atzean zutik egoten den langile honek eskatzen dioten jokalariei eta croupierrari diruaren truke fitxak ematea du eginkizun.

Horrez gain, zerbitzari laguntzaileak ere izan ahalko dira: gehienez ere bat izango da lau mahai edo frakzio bakoitzeko. Ezin izango dute jokoaren garapenarekin, karta edo fitxekin zerikusia duen ezertan parte hartu.

IV.– Jokalariak.

Mahaiko atal bakoitzaren parean jokalari bat eseri ahalko da. Ataletako gainazala fitxak uzteko eta, hala badagokio, kartak maneiatzeko erabil daiteke. Jokalari horiez gainera, nahi duten jokalari guztiek parte har dezakete, mahaiaren inguruan eta eserita dauden jokalarien atzean zutik jarrita.

Ondorio guztietarako, honako lehentasun-ordena hau ezarriko da jokalarien artean: eserita daudenek lehentasuna izango dute zutik daudenekiko; lehendabizikoen artean, atalen zenbaki korrelatiboei jarraituko zaie, bankariaren eskuinaldean kokaturik dagoenetik hasita. Zutik daudenen artean, eserita daudenen artekoen lehentasun-ordena berberari jarraituko zaio. Eserita dagoen jokalari batek «eskualdiak» irauen bitartean lekuz aldatzen badu «eskua» pasatzen utzi beharko du («agurtu»); gainera, ezingo du bere lehentasun-eskubidea erabili pasatutako «eskua» bereganatzeko, hots, bankua hartzeko, edo bankua egiteko «agurtzen» ez duen arte. Gauza bera gertatuko da «sabot» bat banatzen ari denean jokalari batek leku huts bat betetzen duenean.

Eserleku-aldaketa edo jokalari berri baten etorrera «eskualdia» amaitutakoan egiten bada, lehentasun-ordena bere horretan geratuko da.

Jokalari batek ezingo du, inolaz ere, joko-mahai batean baino gehiagotan aldi berean eserlekurik okupatu.

Hutsik geratzen diren lekuak honela beteko dira: «eskualdiak» irauen bitartean, ikuskatzaileak daukan itxarote-zerrendan izena emanda dutenek izango dute lehentasuna; «eskualdia» amaitzen denean, eserleku-aldaketa eskatu duten eseritako jokalariek.

«Eskua» hartzeari bi aldiz jarraian uko egiten dion jokalariak joko-mahaian duen lekua utzi beharko du.

Debekatuta dago zutik dauden jokalariek «eskuari» jarraitzeko lekuz aldatzea. Horrelakorik egiten duenari lehendabizi kobratuko zaio edo, hala badagokio, azkena ordaindu.

«Eskua» hartzea dagokionean mahaian ez dagoen jokalariak bere lekua galdu egingo du, eta itxarote-zerrendan lehendabiziko tokian dagoena jarriko da bere ordez.

Une baterako hutsik dagoen eserleku bat ezin izango da ezein kasutan bete.

V.– Bankua.

Bankua hasiera batean croupierraren eskuinaldean dagoen jokalariari esleituko zaio (1. atalaren parean eserita dagoenari), eta atalen zenbakikuntza-ordenari jarraituz txandakatuko da.

Edozein jokalarik, eserita nahiz zutik dagoela, bankuaren edozein pasetan, bankariarekin elkartea osa dezake, honek onartzen badu, bankariaren eskueran diru-kopuru jakin bat jarrita. Bankariaren elkartekideak ezingo du inoiz jokoan parte hartu eta bankariaren baldintza berberetan irabazi edo galduko du.

Jokalariak irabazten duen bitartean bankua bere eskuetan izan ahalko du, baina galtzen duenean bere eskuinaldean dagoen jokalariari eman beharko dio. Gauza bera gertatuko da bankua norberaren borondatez uzten denean. Jokalariren batek bankua hartu nahi ez badu, bankuak ezarritako ordenaren arabera jarraituko du txandaka. Dena den, bankua hartzen duen jokalariak, borondatez utzi duenaren kopuru berarekin hartu beharko du gutxienez.

Eserita dauden jokalarietako inork bankua eskuratu nahi ez badu, zutik daudenei eskainiko zaie eta, inork eskuratzen ez badu, bankua utzi edo «eskua» pasatu duen jokalariak berriz hartu ahal izango du diru-kopuru berberaren truke. Jokalari bakar batek eskuratzen duen pasatutako «eskuak» lehentasuna izango du elkarte gisa eskuratutakoarekiko. «Eskua» pasa duen bankariak elkartea osa dezake geroztik eskuratu duen jokalariarekin.

Errotazio-txandan bankua inork eskuratzen ez duenean, enkantean jarri eta eserita nahiz zutik dauden jokalarien artean eskaintza handiena egiten duenari esleituko zaio. Eserita dauden jokalariek eskaintza berdinen kasuan baino ez dute lehentasuna izango zutik daudenekiko.

Zutik dagoen jokalariren batek bankua eskuratzen badu («eskua» hartzen du) eta berriz pasatzen badu, eserita dauden jokalariaren artean bankua eduki duen azken jokalariaren eskuinaldean eserita dagoen jokalariari eskainiko zaio lehenbizi. Bankua eskuratzen duen jokalaria eserita badago pasatzen duenean, bere eskuinaldean eserita dagoen jokalariari eskainiko zaio lehendabizi.

Bankua esleitu ondoren, berau osatzen duen guztizko kopurua jokalariak handitu egin dezake eskainitako kopuruari dagokionez, baina inoiz ez kopuru hori urritu.

Esleitutako bankua aurreko bankua baino handiagoa bada, «eskua» pasa baino lehen bankua egin duen jokalariak kartak hartzeko eskubidea izango du, nahiz eta bere apustua beste jokalari batzuena baino txikiagoa izan, baina jokaldi baterako besterik ez.

«Eskua» pasatzen duen bankariak eta bere elkartekideak ezingo dute pasa berri duten «eskuaren» enkantean parte hartu. Hurrengo bankariak «eskua» pasatzen duenean, ordea, parte hartu ahal izango dute, eta horrela ondoz ondo.

Jokalarietako batek ere ez badu bankua eskuratzen, «eskua» pasa duen bankariaren eskuinaldean dagoen jokalariarengana itzuliko da, eta honek mahaian ezarritako minimoaren truke onartu beharko du. Horrela egiten ez badu, bere lekua utzi egin beharko du

Pasatutako «esku» bat bereganatu duen jokalariak galtzen duenean, «sabota» «eskua» pasatu duen bankariaren eskuinaldean eserita dagoen jokalariarengana itzultzen da.

Bankua eskuratzen duen jokalariak kartak behin eman behar ditu gutxienez. Kartak emateari uko egiten badio, bankua enkantean jarriko da, baina jokalari horrek ezin izango du eskaintzarik egin, ez eta aurreko bankariak ere, «eskua» pasatu baldin badu behintzat. Lehendabiziko jokaldi honetan puntu-berdinketarik izanez gero, bankua arau orokorraren arabera utzi ahalko da.

Puntuaren minimoak edo posturen minimoak, hots, bankuaren kontra puntu gisa jokatu ahal izateko kopuru minimoak, ez du zertan berdin-berdina izan mahai desberdinetarako, eta ezin izango du ezein kasutan Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutako minimoa baino txikiagoa izan.

Puntuaren maximoa edo jokalari bakoitzak joka dezakeen kopuru maximoa jokaldi bakoitzean bankuan dagoen kopuruaren baliokidea izango da. Jokalari bat kopuru maximo horretara iristen denean, «bankua egin duela» esaten da.

Bankuaren maximoak punturako baimendutako minimoa bider ehunen baliokidea izan beharko du, eta bankuaren minimoa ezin izango da puntuaren minimoa baino txikiagoa izan. Kasinoek eskaera egin ondoren, bankuak maximo mugaturik gabe jokatzea baimendu ahal izango da.

Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruen gaineko % 5erainokoa izan daitekeen kopuruan finkatuko da.

«Garajea» jarraian adierazitako kasuak edo zirkunstantziak biltzen direnean bankariak jokotik baztertzen duen kopurua edo kopuru-multzoa da:

a) Borondatezko «garajea».

Bankariak lortzen dituen irabaziak normalean bankua osatzen dute, baina bankariak bere borondatez har dezake irabazi horiek jokotik baztertzeko erabakia, betiere, hauen baturak puntuaren minimoa bider berrogeita hamarren baliokidea den kopurua gainditzen badu. Kasu honetan «garajea» osatuko du.

b) Derrigorrezko «garajea».

Bankuaren zenbatekoak puntuen balioen batura gainditzen duen neurrian bankariak jokotik baztertu behar duen kopurua da.

c) «Sasi-garajea».

Bankurako baimendutako kopuru maximoa gainditzen duelako, hots, puntuaren minimoa bider ehunetik gorakoa delako, bankariak jokoan jarri ezin duen bankuaren zatia da.

d) «Garajea» baztertzea.

Bankuak maximo mugaturik gabe jokatzen badu, bankariak «garajeari» uko egin diezaioke, «todo va» («guztia jokoan») iragarriz.

VI.– Jokoaren arauak.

Jokoaren balioa karta bakoitzari emandako puntuen araberakoa izango da; puntu hauek kartak inskribatuta dituenak dira, 10ekoaren eta irudien kasuan izan ezik, ez baitute inolako zenbaki baliorik izango, eta batekoak puntu bat balioko du. Puntuen batuketan hamarrekoak mesprezatu egiten dira eta unitateen zifrak bakarrik balio du. Bederatziko puntuazioa edo zifra horretatik hurbilenekoa daukan jokalariak irabaziko du. Berdinketarik izanez gero, jokaldia baliogabetzat joko da.

Bankariak hasieran eta txandaka bi karta emango dizkio ezkutuan berarekin lehiatzen den jokalariari eta beste bi karta emango dizkio bere buruari, hauek ere ezkutuan. Lehendabiziko kartak jasota, puntuazioa zortzi edo bederatzikoa bada, hauek agerian jarri eta jokoa erakutsiko da eta beste lehiatzaileak, halaber, bere jokoa erakutsi beharko du.

Gainerako kasuetan, bankuarekin lehiatzen den jokalariak hirugarren karta bat eskatu ahalko du edo aski duela pentsatu, eta hurrenez hurren «karta» eta «ez» hitzez baliatuz emango du aditzera. Jokalariaren jarduketak honako arau hauei jarraituko die:

6 edo 7 daukanean planto egin behar du.

Jokalariak bankua egiten badu, ez zaizkio arau horiek aplikatuko eta askatasun osoa izango du karta eskatu edo nahikoa duelako planto egiteko, betiere, joko-zuzendariak partida hasi baino lehen baimentzen badu. Jarraian, bankariak aukeratu ahalko du, hots, karta eskatu edo ez, zero («baccara») daukanean izan ezik, kasu horretan derrigorrezkoa izango baita hirugarren karta eskatzea. Aurrekoak ez bezala, hirugarren karta agerian emango da beti. Jokoaren amaieran jokalari bakoitzaren puntuazioa iragarri, kartak agerian jarri eta apustuak ordaindu edo, hala badagokio, erretiratu egingo dira.

Jokalari guztiek jokoaren arauei buruzko argibideak eska diezazkiokete croupierrari eta horrek derrigorrez eman beharko dizkie. Jokalariak 5eko puntuazioa badu eta croupierrari aholkua eskatzen badio, honek planto egiteko esango dio.

Bankariak, nahi badu, bankuaren jokaldi-taula eskatu ahalko dio croupierrari; horrelakoetan, taula horretan ezarritakoari jarraitu beharko dio.

VII.– Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da mahaian gutxienez lau jokalari izatea, eta kopuru honi partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak kartak nahastu eta jarraian jokalariei eskainiko dizkie, honela esanez: «jaun-andreak, badoaz kartak». Kartak edozein jokalarik nahastu ahalko ditu eta, era berean, croupierrari itzultzen dizkiotenean, horrek azkeneko aldiz nahastuko ditu. Hori egin ondoren, kartak bere ezkerraldean dagoen jokalariari pasako dizkio, eta horrela ondoz ondo, jokalariren batek karta-piloa pikatzen duen arte.

Jarraian, karta-piloaren barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, honen azpian zazpi karta utziz. Karta horren agerpenak gainontzekoenak zehaztuko ditu. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua esleitu ondoren, bankariak jokoan jarri den diru-kopurua iragarriko du, croupierrari fitxetan emango zaiona, horrek mahai gainean jar ditzan, bere ezkerraldean. Jarraian, honek kopurua iragarriko du, eta jokalariei adieraziko die joka dezaketen zifra maximoa dela; horretarako, «...euro daude bankuan» adierazpena erabiliko du.

Bankua egin nahi duten hainbat jokalari baldin badaude, IV. idatzi-zatian ezarritako lehentasun-ordenari jarraituko zaio.

Jokalari batek bakarrik egindako bankuak, zutik egon arren, lehentasuna du elkarte gisa egindako bankuarekiko.

Eserita edo zutik dauden jokalarietako inork ez badu bankua egiteko asmorik, banku partziala iragar daiteke, «bankua mahaiarekin» adierazpenaren bidez, horretarako, posturaren kopuruak bankuaren erdia izan beharko du. Horren ostean, croupierrak gonbita egingo die gainerako jokalariei, beren apustuekin bankako kopurua osa dezaten «beste apusturik ez» esaldiarekin apustuak egiteko denbora amaitutzat eman arte.

«Bankua mahaiarekin» iragarri duen jokalariak kartak hartzeko eskubidea izango du, zutik egon arren, beste jokalariren batek «mahaiarekin eta azkena osaturik» esaldia esaten ez badu behintzat, beste erdia osatzeak lehentasuna ematen baitu. «Bankua mahaiarekin» egitea gertakari bakantzat joko da eta ez du hurrengo jokaldirako lehentasunik emango, bakarrik egin ez bada behintzat.

Bankua edo «bankua mahaiarekin» inork egiten ez duenean, eserita dauden jokalarien artean apusturik handiena duen jokalariari emango zaizkio kartak. Apustu-berdinketarik izanez gero, jokalarien arteko lehentasun-ordena orokorrari jarraituko zaio. Debekatuta dago eserita dagoen jokalari batek bere apustua zutik nahiz eserita dauden beste jokalari batzuenarekin elkartzea.

Banku-eskaerak ez du lehentasunik kartak banatuta daudenean, jokalariak bankua errepikatzen duenean izan ezik («banku jarraitua»). Izan ere, kasu honetan kartak banatu ondoren ere egin dezake, betiere beste jokalari batek ordurako kartak eskuan ez baditu. Bankua egin eta galdu duen jokalariak «banku jarraitua» eskatzeko eskubidea izango du.

«Banku jarraituaren» kasuan, croupierra nahasi eta kartak beste jokalari bati ematen badizkio, kartak erreklamatu ahal izango dira oraindik ikusi ez badituzte (karta ikusitzat hartzen da tapizetik altxatzen denean).

«Banku jarraituaren» eskaera kartak banatu eta beste jokalari bati eman ondoren egiten bada, azken honek lehentasuna izango du kartak hartu eta ikusi baditu.

«Banku jarraitua» behar bezala iragarri eta croupierrak «banku jarraitua» iragarri duen jokalariari eman baino lehen beste jokalari batek kartak hartzen baditu, croupierrak kendu egingo dizkio, ikusi baditu ere, eta dagokion jokalariari emango dizkio.

Bertan behera utzitako «banku jarraitu» oro berreskuratu egin daiteke bankariak eta beste jokalari batek edo batzuek puntuazio berdinak dituztenean.

Bankua inork egiten ez duenean eta bankuaren kontrako apustua jokalari batek bakarrik egiten duenean, honek «banku jarraiturako» eskubidea izango du.

Apustuak egin ondoren, eta croupierrak «beste apusturik ez» aditzera eman ondoren, bankariak kartak «sabotetik» atera eta banan-banan banatuko ditu txandaka, kontrako jokalariarengandik hasita. Kartak croupierrak eramango dizkio palaren bitartez. Bankariak formalki debekatuta izango du croupierrak «beste apusturik ez» iragarri baino lehen kartak banatzea; hala eta guztiz ere, esaldi hori esan ondoren egindako posturak erretiratzeko eskatu ahalko dio croupierrari.

Kartak begiratu eta, hala badagokio, hirugarrena eskatu ondoren, bakoitzak bere jokoa erakutsiko du eta croupierrak irabazleari ordainduko dio. Irabazlea bankaria izan bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kenkaria egin eta horren zenbatekoa horretarako bideratutako zirrituan sartuko du.

Bankariaren irabaziak bankura pasatuko dira, V. paragrafoan aurreikusitakoaren arabera jokotik baztertzeko erabakia hartzen ez badu behintzat. Kasu horretan, croupierrak mahai gainean jarriko ditu, bere eskuinaldean.

«Sabot» bateko kartak amaitu direnean, croupierrak karta-piloa nahastu, pikatu eta «sabotean» sartuko du. Eskualdi bateko jokaldia irabazten duen bankariak hurrengoan bankari izateko eskubidea izango du, orduan bankua osatzen zuen kopuruaren adinakoa eskaintzen badu.

Puntuak guztira **Bankuaren lehen bi kartak**	**Jokalariaren eskuaren hirugarren karta**										
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**P**
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**	**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: Karta eskatzen duela esan nahi du.

P: Planto egiten duela esan nahi du.

O: Aukera egin daitekeela esan nahi du.

Jokalariren batek eskatuz gero, «eskualdiaren» amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII.– Jokoan egindako hutsak eta arau-hausteak.

1.– Debekatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariak derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. Salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalariak ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabiltezintzat jo eta baztertu egingo dira, eta jokalariek ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

2.– Croupierraren hutsak.

Croupierrak kartak banatzen ari direnean ustekabean kartaren bat agerian jartzen badu, jokalariek bankari eta puntuari buruzko jokoaren arauei jarraitu beharko diete. Puntuko bi kartak agerian geratzen badira, bankariak bankuaren jokaldi-taulan xedatutakoari jarraitu beharko dio, eta karta eskatu beharko du aukerako kasuetan. Croupierrak kartak banatzen ari direnean egin ditzaketen beste edozein hutsegitek jokaldia baliorik gabe utziko du, betiere, bankariari eta jokalariari kalterik sortu gabe zuzentzerik ez badago.

Croupierra nahasi eta puntuak «ez» esan duenean «karta» iragartzen badu, jokaldia taularen arabera lehengoratuko da. Bankariak 0, 1, 2, 3, 4 edo 5 badauka eta karta bat atera badu, hori esleituko zaio; bi karta atera baditu, lehendabizikoa esleituko zaio eta bigarrena baztertuko da; 6 edo 7 badauka, ateratako edozein karta baztertuko da.

3.– Bankariaren hutsak.

Bankariak puntuari bi karta eta bere buruari beste bi eman ondoren, bosgarren karta bat ateratzen badu, berarentzat onartu beharko du, baldin eta puntuak hirugarren karta eskatzen ez badu.

Bankariak hasierako banaketan bere buruari bi karta baino gehiago ematen badizkio, zero puntuazioa («baccara») daukala kontuan hartuko da, nahiz eta beste karta bat eskatzeko eskubidea izan.

Hirugarren karta ematerakoan bankaria nahasi eta kontrako jokalariari bi karta ematen dizkionean, bi horietatik puntuaziorik handiena osatzen duen karta esleituko dio. Bankariak bere buruari karta bat eman beharrean bi ematen dizkionean, kontrakoa gertatuko da.

Puntuaren lehendabiziko bi kartak banatzerakoan bankariak kartaren bat saskian erortzen uzten badu, puntuak jokaldia 9 punturekin erakusten duela kontuan hartuko da. Hau puntuaren hirugarren kartarekin gertatzen denean, 9ko puntuazioa duela kontuan hartuko da. Kasu honetan, bankariak hirugarren karta hartzeko eskubidea izango du, 7 daukanean izan ezik.

Banatzen ari den bitartean bankariak lehendabiziko edo hirugarren karta agerian uzten badu, biak puntuari zuzentzen zaizkionez gero, bankariak berari dagokion karta agerian jarri beharko du. Bankaria nahasi eta kontrakoari zuzendutako bi kartak agerian jartzen dituenean, bere bi kartak agerian jartzeaz gain, bere jokoa bankuaren jokaldi-taularen arabera egokitu beharko du derrigorrez.

Bankariak puntuaren ondoren hitz egin behar du beti. Puntuak erabakirik hartu baino lehen bankariak bere jokoa erakusten badu, jokalariek beren apustuak erretiratu ahal izango dituzte. Bankariak 8 edo 9 puntu izan eta kartak eman edo eskaintzen dituenean, jokaldia erakusteko eskubidea galduko du.

Bankariak kartaren bat beste jokalari guztiek argi eta garbi ikusi baino lehen saskian sartzen badu, jokaldia galdu egingo du.

Jokaldia amaitu eta apustuak kobratuta edo ordainduta daudenean, ezin izango da bankariaren kontrako inolako erreklamaziorik egin.

IX.– Jokalarien hutsak.

Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta eskuan denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora luzeegia erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hau hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Puntua nahastu eta «ez» esan beharrean «karta» esaten badu, edo alderantziz, bankariak karta eman edo ukatzeko eskubidea izango du, jokalariak «baccara» daukanean izan ezik. Nolanahi ere, karta atera baino lehen erabaki beharko du bankariak.

Puntuak dagokionean jokoa erakustea ahazten badu, eskubide hori galduko du; karta eskatu badu, bankariak hartuko du erabakia. 9ko puntuazioa izanik jokoa erakustea ahazten duen puntuak galduko du bankariak jokoa erakutsi eta 8 puntu baditu.

Puntuak jokoa iragartzerakoan egiten duen beste edozein huts zuzenduko da eta, bidezkoa bada, huts horren ondorioz jokoan jarritako kartak baztertuko dira. Bankua egiten duen jokalariaren kasua arau honen salbuespentzat joko da eta bere hutsaren ondorioak jasan beharko ditu, bere lehendabiziko bi kartekin zero, «baccara», daukanean izan ezik, kasu horretan beti izango baitu hirugarren karta eskatzeko aukera.

Kartak ikusi baino lehen jokalariak saskian botatzen baditu, bere jokaldia galtzailetzat joko da.

Puntuen apustuak agerian jarri beharko dira mahai gainean, eta eurek zaindu beharko dituzte. Arau hori betetzen ez bada, ezingo da inolako erreklamaziorik onartu. Posturak marraren gainean kokaturik daudenean, erdia jokatuko dute; jokalariak beste edozer iragartzen duenean, croupierrak berehala egin beharko du aldaketa, eta jokalariak ezingo du kontrakorik adierazi.

Jokoen Katalogoaren epigrafe honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzailearen iritzipean jarriko dira eta horrek dagokion erabakia hartuko du.

X.– Berariazko arauak

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

09.– Bi oihaleko «Baccara».

I.– Deskribapena.

Bi oihaleko «baccara», bankua den jokalari bat beste hainbat jokalarirekin lehian jartzen dituen karta-jokoa da, zirkulukoak deitzen direnetakoa. Bankua den jokalariaren kontra bai joko-mahaiaren inguruan eserita dauden jokalariek eta bai hauen atzean zutik daudenek egin ditzakete apustuak.

Bankua edo banku frantsesa izenaz ere ezagutzen da eta bi modalitate izan ditzake: Banku mugatua eta banku libre edo irekia. Lehendabiziko kasuan, bankariak mahai gainean dagoen eta bankua une bakoitzean osatzen duen kopuruaz baino ez du erantzungo. Banku libre edo banku irekian, horren titularrak postura guztien aurrean erantzun beharko du, inolako mugarik gabe.

Banku mugatuan muga edo zifra maximo bat izango da bankua osatu edo eratzeko, nahiz eta jokatzen ari diren bitartean bankariak bere irabaziekin adjudikazio-kopuru maximo hori gainditu.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

52 kartako karta-sorta frantsesak erabiliko dira, indizerik gabe. Derrigorrezkoa izango da karta-sortak beti estreinatzekoak izatea. Sei karta-sorta beharko dira, hiru kolore batekoak eta beste hiru beste kolore batekoak, bai banku librean bai banku mugatuan.

2.– Banagailua edo «sabot».

Katalogo honen 03 epigrafeko II. paragrafoko 2. zenbakian xedatutakoari jarraituko zaio.

3.– Joko-mahaia.

Forma obalatua izango du eta croupierraren posizioa adieraziko duen ebaki edo tarte txiki bat izango du mahaiaren alde handietako batean. Horren parean bankaria jarriko da eta bere eskuinaldean izango du lehendabiziko oihala; oihal horrek hainbat atal izango ditu, bankariarengandik hurbilen dagoenetik hasita zenbakituta eta, horrenbestez, 1 zenbakia izango du horrek. Bankariaren ezkerraldean bigarren oihala egongo da; horrek ere lehendabiziko oihalak adina atal izango du, lehendabiziko oihaleko azken atalaren zenbakiaren hurrengotik hasi eta korrelatiboki zenbakituta; bankariarengandik hurbilen dagoen atalak izango du oihal horretako lehendabiziko zenbakia.

Horrez gain, oihal bakoitzak beste oihalean egin nahi diren posturak jasotzeko mugatutako gainazal bat edukiko du. Gainazal hori oihalaren gainerako zatitik bereizten duen marran jartzen diren apustuek erdibana jokatuko dute bi oihaletan.

Mahaiaren zati librean lehendabiziko zirritu bat izango da erabilitako kartak sartzeko, saskia deitzen zaiona; bigarren zirritu bat, croupierraren eskuinaldean, bankariaren irabazietatik etxearen mozkinetarako egindako kenkariak sartzeko, putzua edo «cagnotte» izenekoa; eta hirugarren zirritu bat, edo bi, eskupekoak jasotzeko.

III.– Langileak.

Langile hauek beharko dira: ikuskatzaile edo mahaiburu bat, croupier bat eta, aukeran, diru-trukatzaile bat eta laguntzaile bat. Ikuskatzaileari edo mahaiburuari, croupierrari eta diru-trukatzaileari katalogo honen 08 epigrafeko III. paragrafoko 1, 2 eta 3. zenbakietan xedatutakoa aplikatuko zaie, hurrenez hurren.

IV.– Jokalariak.

Jokalariei «puntu» izena ere ematen zaie. Bakoitza mahaiko atal zenbakidunetako batean eseri ahalko da. Halaber, jokalari gehiago ere eseri ahalko dira, beste horien atzean, mahaiko atalen artean.

Era berean, eserita dauden jokalarien atzean zutik dauden jokalari guztiek apustuak egin ahalko dituzte oihaletan.

Apustuen ondorioetarako, jokalarien arteko lehentasun-ordena ondokoa izango da: oihal beraren barruan, lehendabizi bankariarengandik hurbileneko atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariak; jarraian, gainerako jokalariak, eserita daudenen ordena berari jarraikiz.

Bi oihaletan bankua iragartzen bada, zozketa egingo da oihalen arteko lehentasuna ezartzeko.

Atal zenbakidunetan eserita dauden jokalariek baino ezin izango dituzte kartak maneiatu; horretarako, errotazio-txanda bat ezarriko da oihal bakoitzaren zenbaki-ordenaren arabera. Bankuak

irabazten duenean, jokalariak ezarritako txandari jarraiki utzi beharko ditu kartak. Zutik edo kartak maneiatzeko eserita egonik bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egongo da.

Eserleku bat okupatu nahi duten jokalariek ikuskatzaileak mahai bakoitzean daraman itxarote-zerrendan eman beharko dute izena.

V.– Bankua.

1.– Ikuskatzaileak, irekitzerakoan, bankariaren izena eta bankuaren zenbatekoa aditzera emango ditu. Bankaririk ez badago, ikuskatzaileak enkantean jarriko du bankua eta eskaintza onena egiten duenari esleituko dio.

Eskaintza berdinen kasuan, esleipena zozketa bidez egingo da.

Esleipena eskualdi baterako edo batzuetarako egin ahal izango da, eta joko-zuzendariak hala erabakiz gero, egun baterako edo batzuetarako izango da. Bankuaren zenbatekoa partidari hasiera eman baino lehen gordailatu beharko da kasinoaren kutxan, eskudirutan edo banketxe batek jaulkitako txekeen bidez.

Lehendabiziko jokaldia egin ondoren, bankariak bankua bertan behera utzi ahalko du, erretiratzen duen kopurua iragarriz. Bankariak irabazi eta erretiratzen bada, «sabot» horrek dirauen artean ezingo du berriz bankari izan.

Bankuan fondorik geratzen ez denean, porrot egin duela ulertuko da. Kasu horretan, bankariak jarraitzeko eskubidea dauka, hasierakoa bezalako beste gordailu bat edo handiagoa eginez, edo bankua bertan behera utzi ahalko du. Bankuarekin jarraitzea erabakitzen badu, «sabota» aldatu ahalko du.

Nolanahi ere, bankariak bankua bertan behera uzten duenean, ikuskatzaileak beste jokalari bati eskainiko dio, hasierako kopuru berberaren truke. Inork onartzen ez badu, enkantean jarriko da edo, hala badagokio, berriz zozketatuko da, eta gero «sabot» berri bat hasiko da. Eskaintzailerik aurkezten ez bada, partida amaitutzat emango da.

Posturen minimoa eta maximoa baimenean ezarrita egongo dira. Minimoak desberdinak izan ahalko dira joko-mahai baterako eta besterako.

Bankua osatzen duen kopuruak mugatuta izan beharko du banku mugatuaren modalitatean. Baimenean bankuaren maximoa eta minimoa finkatuko dira.

2.– Banku librean ez da muga maximorik izango bankurako, eta establezimenduak ezin izango die jokalariei maximorik ezarri. Banku librearen modalitatean edozein jokalari izan ahalko da bankari, baldin eta establezimenduaren kutxan bertan edo establezimenduko zuzendaritzak aurrez onartutako kreditu-entitateren baten kutxan behar adinakotzat jotzen den gordailua egin duela justifikatzen badu. Honela, apustu guztiak ordaindu ahal izango ditu, establezimenduaren erantzukizuna ezein unetan estutasunean jarri gabe.

Banku libreko «baccara» establezimendu bakoitzeko mahai batean bakarrik gauza daiteke, eta gehienez ere tartean afalordua izango duten bi joko-saiotan. Saio bakoitzean bi eskualdi jokatuko dira.

3.– Establezimenduaren mozkinetarako kenkaria bankariak jokaldi bakoitzean irabazitako kopuruen gaineko % 2an finkatzen da banku mugaturako, eta % 1,25ean banku librerako.

VI.– Jokoaren arauak.

Katalogo honen 08 epigrafeko VI. paragrafoan bildutako arauak orokorki aplika daitezke. Horren kaltetan izan gabe, jarraian zehazten diren egokitzapen edo moldaketak ezarriko dira.

Bi jokalari, oihal bakoitzetik bat, bankariaren kontra lehiatzen dira, IV. idatzi-zatiko 5. paragrafoan ezarritako txandari jarraikiz.

Lehendabiziko bi karten puntuazioa 0, 1, 2, 3 edo 4koa baldin bada, jokalariek hirugarren karta eskatu beharko dute; puntuazio hori 5ekoa bada, karta eskatu ahalko dute edo planto egin; eta, azkenik, puntuazioa 8 edo 9koa bada, kartak erakutsi beharko dituzte. Partidaren hasieran bankua egiten duen jokalaria arau horretatik salbuetsita egongo da.

Bankariak karta eskatu ahalko du edo planto egin, croupierrari bankuaren jokaldi-taula eskatzen dionean izan ezik; kasu horretan, taulari jarraitu beharko dio, betiere bi oihaletarako gauza bera adierazten bada. Bankuaren jokaldi-taula katalogo honen 08 epigrafean bildutakoa da.

Lehendabiziko bi kartekin lortutako 8ko puntuazioak beti irabaziko dio hirugarren karta erabiliz lortutako 8 edo 9koari.

Eserita nahiz zutik dagoen edozein jokalarik eska dezake bankua, behin eta partida bakoitzaren hasieran. Bankuak bi oihalak hartuko ditu, baina jokoa bi jokalari egongo balira bezalaxe garatuko da eta, horrenbestez, jokalariak ezin izango ditu bigarren oihaleko kartak ikusi lehendabiziko oihalean jokatu arte. Joko baliogabea izanez gero, jokaldia beste bi aldiz errepikatu ahalko da. Bi jokalarietako batek ere ezer irabazi edo galdu ez duenean ulertuko da joko baliogabea izan dela.

Puntuek debekatuta daukate elkartea osatuz jokatzea.

VII.– Jokoaren garapena.

Jokoa hasi ahal izateko ezinbesteko baldintza da oihal bakoitzean gutxienez bi jokalari izatea, eta kopuru horri partidak dirauen bitartean eutsi beharko zaio.

Kartak kontatu, nahastu eta karta-piloa pikatzeko eragiketak egin ondoren, barnealdean blokeo-karta edo gelditze-karta bat jarriko da, beste kartetatik ongi bereizteko moduko kolorekoa, horren azpian 10 karta utziz. Karta hori azaltzen denean partida amaitutzat emango da eta ezin izango da beste jokaldirik egin, une horretan jokatzen ari dena izan ezik.

Bankua V. idatzi-zatian ezarritakoaren arabera adjudikatu ondoren, bankariak jokoan jarritako diru-kopurua fitxetan entregatuko dio croupierrari, horrek zain dezan. Ondoren, posturak egingo dira bi oihaletan, IV. idatzi-zatiko 3. paragrafoak ezartzen duen lehentasun-ordenaren arabera, croupierrak «besterik ez» esaldiaren bidez apustuak egiteko denbora amaitu dela adierazten duen arte. Apustuak ezin izango dira berehala jarri bankariaren eta croupierraren eskuinaldean edo ezkerraldean.

Jokalariaren eremua eta apustuen eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako apustuek erdia jokatuko dute. Era berean, oihal bateko apustuen eremua eta beste oihaleko eremua bereizten dituen marraren gainean jarritako posturek bi oihaletan jokatuko dute. Kasu horretan, zangalatraba dagoen apustu baten erdiak apustu-unitateen kopuru bakoitia ordezkatzen duenean, frakzio handienak lehendabiziko oihalean jokatzen duela kontuan hartuko da.

Bankariak, orduan, kartak «sabotetik» atera eta banan-banan emango ditu, bigarren oihala eta bankua. Kartak croupierrak jokalariei eramango dizkie palaren bitartez. Dagokien jokalariek izango dituzte kartak eta horiek jokatuko dute bankuaren kontra, IV. idatzi-zatiko 5. paragrafoan ezarritako

txandaren arabera. «Eskua» daukan jokalariak, bere puntuazioa ikusi ondoren, jokoa erakusten duela nahiz ez, kartak mahai gainean utzi beharko ditu. Kartak ikusi ondoren, oihal bakoitzean «esku» diren jokalariek dagokien ordenan hitz egin beharko dute, bankariak baino lehen beti. Jokaldia amaitutakoan, croupierrak kartak banandu eta puntua iragarriko du. Bankariak bi oihalei erakutsi beharko die bere puntua.

Jarraian, croupierrak postura irabazleak ordaindu eta galtzaile suertatu direnak erretiratuko ditu; bankariak bi oihaletan irabazten badu, edo oihal batean lortzen duen irabazia bestean izan duen galera baino handiagoa bada, croupierrak «cagnotte» edo putzuari dagokion kopurua horretarako destinatutako zirrituan sartuko du. Bankariaren irabaziak bankuaren jabetzara pasatuko dira. Jokalariren batek eskatuz gero, «eskualdiaren» amaieran kartak kontrolatu egingo dira.

VIII.– Jokoan egindako hutsak eta arau-hausteak.

1.– Debekatuta dago apustuak egiteko denbora amaitu baino lehen kartak banagailutik ateratzea. Ateratzen diren kartak ezingo dira ezein kasutan berriz «sabotean» sartu, eta behar ez bezala atera dituen jokalariak derrigorrez jarraitu beharko du jokaldia. Salbuespenezko kasuren batean ikuskatzailearen iritziz arau hori zorrozki aplikatu behar ez bada, ateratako karta edo kartak derrigorren baztertu beharko dira eta pasatutako «eskua» hartzen duen jokalariak ezin izango ditu erabili.

«Sabotetik» ateratzerakoan agerian azaltzen diren karta guztiak erabiltezintzat jo eta baztertuko dira, eta jokalariek ezin izango dituzte beren apustuak urritu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan bi karta edo gehiago elkarrekin itsatsita azaltzen badira, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Kartaren bat lurrera erortzen denean, croupierrak edo establezimenduko beste edozein langilek baino ezin izango dute jaso, eta bere balioari eutsiko dio. Jarraian, berriz ekingo zaio jokaldiari.

«Eskua» daukan jokalariaz bestelakoren bat nahastu eta kartak hartu eta hitz egin badu, jokaldiari eutsi egingo zaio, eta hurrengo jokaldian kartak zegozkion jokalariari pasatuko zaizkio.

2.– Bankariaren hutsak.

Banaketa irregularren kasu guztietan jokaldia zuzendu egingo da, zuzenketa nabarmenki egin badaiteke; bestela, jokaldia baliorik gabe utziko da.

Bankariak «ez» esan duen oihal bati karta ematen badio edo eskatu duen oihal bati kartarik ematen ez badio, jokalarien hutsei buruzko arauen arabera lehengoratuko da jokaldia.

Kartak banatzerakoan oihal bateko kartak agerian jartzen badira, idatzi-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoaren arabera burutuko da jokaldia, eta apustuak ezin izango dira handitu, murriztu edo erretiratu.

Kartak banatzerakoan karta batzuk ikusi gabe saskian erortzen badira, jokaldia baliorik gabe geratuko da kartak galdu dituen oihalerako edo bi oihaletarako, kartak bankariari badagozkio. Hirugarren apustuetakoren bat bada, ikusi baldin bada, croupierrak berreskuratuko du eta jokaldiak aurrera jarraituko du.

3.– Lehengoratutako jokaldietan bankariak egin beharrekoa.

Oihal batek bankariari joko maximoa erakusten dionean, bankuaren jokaldi-taulari jarraitu beharko dio beste oihalari dagokionez, hirugarren karta eskatuz aukerako bi kasuetan.

Bankuaren jokaldi-taulak bi oihaletarako gauza bera adierazten duenean, bankariak jarraitu beharko dio.

Taulak oihal batean karta eskatzeko eta bestean planto egiteko adierazten duenean, bankariak askatasun osoa izango du planto egin edo karta eskatzeko, baldin eta hutsa jokalari batek edo croupierrak egin badu. Hutsa bankariarena izan bada, ordea, bost puntu edo gutxiago baditu karta eskatu beharko du derrigorrez eta bestelako kasuetan planto egin beharko du. Eskatu ez duen oihal bati karta ematea edo oihal bati besteari dagokion karta ematea ez da bankariaren hutsegitea izango eta, beraz, ez du hirugarren karta eskatzeko eskubidea galduko.

4.– Jokalarien hutsak.

Lehendabiziko oihalak bost puntu baino gutxiago izanik «ez» esaten badu eta bigarren oihalak karta hartu badu, hau lehendabiziko oihalera itzuliko da; orduan, bigarren oihalari hurrengo karta emango zaio, bankariak jaso badu nahiz ez badu, eta honek idatzi-zati honetako 3. zenbakian xedatutakoaren arabera jardungo du.

Lehendabiziko oihalak sei puntu edo gehiago izanik karta eskatzen badu, hartutako karta bigarren oihalera joango da, horrek karta eskatu badu, edo bankariarengana, idatzi-zati horretako 3. zenbakian bildutako arauen arabera.

Lehendabiziko oihalak «karta» esan ondoren «ez» esaten badu, edo alderantziz, croupierrak zer nahi duen zehazteko esan beharko dio jokalariari eta bere puntuazioa egiaztatuko du. Puntuazioa bostekoa bada, lehendabiziko hitza zuzentzat joko da; beste punturen bat badauka, jokaldia aurreko paragrafoetako arauen arabera lehengoratuko da.

Zortzi edo bederatzi puntu izanik «ez» esaten duen jokalariak bere jokoa erakusteko eskubidea galtzen du; karta eskatzen badu, jokaldia aurreko paragrafoen arabera lehengoratuko da.

Bigarren oihalaren eta bankariaren artean arau berberak aplikatuko dira oihal horren hutsen kasuan.

5.– Formalki debekatuta dago jasotako kartak poliki ikustea eta «eskuan» denbora luzez edukitzea. Bere jokoa iragartzen denbora gehiegi erabiltzen duen edozein jokalarik ezin izango du kartak edukitzen jarraitu.

Croupierrak ez beste inork ezingo die aholkurik eman. Arau hau hausten denean, jokaldi-taulan xedatutakoari jarraituko zaio.

Bankariaren edo oihaletako baten kartak erakutsi gabe saskira botatzen badira, beren puntuazioa zero (baccara) zela kontuan hartuko da. Hutsegite hori croupierrak egin badu, kartak jasoko dira eta puntuazioa berriz eratuko da kartak saskira bota dizkioten jokalariaren eta kartak ikusi dituzten beste jokalarien testigantzaren arabera.

Berea ez den puntu bat iragartzen duen bankariak hirugarren karta eskatu ahalko du, betiere, beste jokalariek beren puntuak erakutsi ez badituzte. Osterantzean, idatzi-zati honetako 3. zenbakiko hirugarren paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Jokaldia amaitu eta apustuak ordaindu edo kobratuta daudenean, ezin izango da inolako erreklamaziorik egin.

Jokoen katalogo honetan aurreikusten ez diren kasuak mahaiko ikuskatzaileak erabakiko ditu.

IX.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

10.– Zori-erruleta.

I.– Deskribapena.

Zori-erruleta zorizko jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimendu antolatzailearen kontra jokatzen dute eta irabazteko aukera gurpil birakari baten mugimenduak erabakitzen du.

II.– Jokoaren elementuak.

Zori-erruleta apustuen serieak marraztuta dituen mahai batean jokatzen da.

Erruletak, erdian tatxet handia du; 152 cm-ko diametroa du eta 8 hazbeteko egurrezko zutoina du oinarri eta zutoin horri, aldi berean, egurrezko oinarri sendoak eusten dio. Metalezko berrogeita hamalau banaketa ditu (laukitxoak); horietako bakoitzak postura bati lotutako sinboloa du marraztuta.

Mahaiak lauki-kopuru zehatza du, eta horiek dauden konbinazio posible guztiak adierazten dituzte. Jokalariak honako konbinazioen artean hauta dezake: 24, 15, 7, 4, 2 eta Jokerra.

Mahaiak kutxa bat izango du, eskudirua sartzeko, eta beste kutxa bat, apustuetarako.

III.– Langileak.

Hauexek dira langileak:

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea mahaia zuzentzeaz arduratzen da. Lau mahai bakoitzeko, mahaiburu edo ikuskatzaile bat egon ahalko da, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra egongo da, eta hori ordainketak egiteko eta apustu galtzaileak baztertzeko ardura izango du; halaber, gurpila birarazteko ardura ere izango du. Hori guztia croupier laguntzaileak ere egin ahalko du, egoerak hala eskatzen badu.

IV.– Jokalariak.

Partida bakoitzean, jokalari-kopuru zehaztugabeak parte har dezake.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Hauexek dira aukerak: apustua 24 posiziotan eginda, irabazleak berdindu egiten du; apustua 15 posiziotan eginda, irabazleei 1 ordaintzen zaie jokatutako 1en truke; 7 posiziotan eginda, 5 ordaintzen zaizkie jokatutako 1en truke; 4 posiziotan eginda, 10 ordaintzen zaizkie jokatutako 1en truke; 2 posiziotan eginda, 20 ordaintzen zaizkie jokatutako 1en truke; eta bi Jokerretan 45 ordaintzen zaizkie jokatutako 1en truke.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Apustuen maximoa eta minimoa Jokoa Arautzeko Agintaritzaren baimenean finkatuta daude.

3.– Jokoaren funtzionamendua.

Apustuak jokalariek egiten dituzte, croupierrak «egin itzazue apustuak» esaten duen unetik aurrera. Horiek, fitxen bidez, jokalariak aukeratutako mahaiaren laukietako batean jartzen dira.

Jarraian, gurpila biratu egiten da, eta, gelditu aurretik, hainbat buelta emango ditu. Gurpilak, biratzen ari denean, indarra galtzen joan ahala, croupierrak honakoa galdetuko du: «egin dituzue apustuak?». Jarraian, «besterik ez» esango du. Harrezkero, abisu horren ostean egindako edozein apustu atzera botako da eta croupierrak fitxak bueltatuko dizkio apustua berandu egin dituenari. Gurpila lauki batean geldirik geratzen den unean, croupierrak emaitza jakinaraziko du, eta ozenki esango du posizio irabazlea.

Croupierrak, orduan, apustu galtzaile guztiak jasoko ditu, eta mahai gainean utziko ditu apustu irabazleak, eta horiei irabazitakoa gehitu die. Irabazten duen jokalariak berreskuratu egingo du, nolanahi ere, bere apustua eta jokotik erretira dezake.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo bere ordezkariaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

11.– Karta-uzterik gabeko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Karta-uzterik gabeko Pokerra Joko Kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Karta-uzterik gabeko Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena edo txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, zenbait karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira. Sabot mota horren arabera egindako karten banaketa bost-bosnaka egin ahalko da.

2.– Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren mahaiaren antzeko neurri eta ezaugarriak izango ditu, apustuen laukiak hiru espaziotan banatuta: bat, hasierako posturarako; beste bat, bigarren apusturako; hirugarrena, kartak uzteko.

Aukeran, gainera, jokalari bakoitzeko lauki bat izan ahalko du, asegururako, edo tarte bat, hala badagokio, karruselaren aseguruaren apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta.

Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita.

. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra: partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken horien gehienezko kopurua zazpikoa da.

2.– Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolanahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalariak aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

3.– Jokalari batek, lauki hutsak egonez gero, horietan jokatu ahalko du, baina eserita dagoen laukiko kartak baino ezingo ditu ikusi; gainerakoetan, apustuak bikoiztu ahalko ditu, kartak ikusi gabe, apustu itsua eginez.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute. Adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta hamarreko hirusta. Apustua bider 100 ordaintzen da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute. Adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta). Apustua bider 25 ordaintzen da.

c) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute. (adibidez, 4 Errege). Apustua bider 20 ordaintzen da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpiko eta 2 zortziko). Apustua bider 7 ordaintzen da.

e) Kolorea. Korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4ko, 7ko, 8ko, Dama hirusta). Apustua bider 5 ordaintzen da.

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota). Apustua bider 4 ordaintzen da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute (adibidez: hiru Dama). Apustua bider 3 ordaintzen da.

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota). Apustua bider 2 ordaintzen da.

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalariak apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino handiagoa bada, eta, bestela, galdu egingo du eta bere apustuari eutsiko dio, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero. Croupierrak eta irabazleak jokaldi bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

Biek Pokerra badute, handiena duenak irabaziko du. Adibidez: Errege Pokerrak irabazi egiten dio Dama Pokerrari.

Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko kartaz osatuta daukanak irabaziko du (Pokerrean bezala).

Biek Pare Bikoitzak dauzkatenean, balio handieneko kartaz osatutako parea daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, bigarren pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

Biek Parea daukatenean, balio handienekoa daukanak irabaziko du, eta, berdinak badira, balio handieneko karta daukanak (karta handiagoetarako deskribatutakoaren arabera).

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Apustuen maximoa izan daiteke posturaren minimoa bider 10, 20, 25 edo 50 adinako kopuruan.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta Bankurako bosna kartaren banaketa osatu arte, baina Bankurako azken karta agerian emango da. Kartak banagailu edo «sabot» automatikoaren bidez nahastu eta banatuz gero, croupierrak bosnaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzako, eta berarentzat izango dira azken bostak, horietako azkena agerian emanez.

Jokalariek beren kartak ikusiko dituzte eta jokoarekin aurrera egiteko aukera izango dute, (joan) «banoa» esanez, edo erretiratzeko (paso egin), «paso» esanez. «Joan» aukeratzen dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta, horretarako, zenbateko horren bikoitza gehitu beharko dute, bigarren apusturako laukian. «Paso egin» aukeratzen dutenek hasierako apustua galduko dute, eta esan eta orduantxe erretiratuko du croupierrak.

Jokalariek «joan» ala «paso egiteko» erabakia hartu ondoren, croupierrak bankuaren lau karta estaliak agerian jartzen ditu.

Bankuak jokatuko du, baldin eta, bere karten artean, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat baditu, edo konbinazio handiagoa; bestela, hasieran egindako apustuaren kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalari bakoitzari (1 jarritako 1en truke).

Bankuak jokatzen badu, hots, gutxienez, Bateko bat eta Errege bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarienekin konparatuko ditu eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, bigarren apusturako jokoaren arauei buruzko 1. paragrafoan ezarritakoaren arabera, hasierako postura beste horrenbestez ordainduz (1 jarritako 1en truke).

Jokalari batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustuak, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Berdinketa izanez gero, 1. paragrafoan xedatutakoari jarraituko zaio.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urraketak apustu osoaren galera ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

VI.– Joko osagarrien aukerak.

1.– Jackpota.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Sari berezia lortu nahi duten jokalarientzako apustu osagarri independentea da, eta hori jokalariak lortutako jokaldiaren eta une horretan jackpotak pilatutako zenbatekoaren araberakoa izango da, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Mailaz mailakoan jokatzeko, jokalari bakoitzak horretarako zenbatekoa gordailutu beharko du. Era berean, zenbait mahairentzako mailaz mailakoa egon ahalko da. Joko-modalitate horren garapena mahaian ikusteko modukoa den leku batean azaldu beharko da, eta saria eta zenbatekoa dakarten konbinazioak adierazi beharko ditu.

Jackpota lortzeko aukera ematen duten konbinazioak honakoak dira:

Eskailera Gorena, mahai guztien metaketa lortzen duena.

Kolore Eskailera, metaketaren ehuneko hamar lortzen duena.

Pokerra, mahai guztien metaketaren ehuneko bost lortzen duena.

Jackpoterako apustuaren maximoa mahaiko minimoaren erdia izango da.

Jokaldi berean, kolore-eskailera bi edo gehiago, poker bi edo gehiago edo kolore-eskailera eta pokerra egonez gero, dagokionaren ehuneko hamar edo bost ordainduko da, lehenik eta behin jokaldirik handienari eta, berdinketarik egonez gero, lehenengo, balio handieneko konbinazioa ordainduko da. Kolore-eskailerak berdinak izanez gero, jokalari bakoitzari Jackpoten hasierako zenbatekoaren ehuneko hamar ordainduko zaio.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

2.– Asegurua.

Asegururako, jokalariak horretarako laukian, kartak banatzen hasi aurretik, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa ez den apustua gordailutu beharko du. Karta-uzterik gabeko pokerraren funtzionamendu-arauen artean, eta jarraian adierazitako konbinazioren bat egonez gero, lehenengo bost karten bidez, jokalariak aukera izango du honako ordainketa hauetarako:

Full: Ezarritako zenbateko bakarra bider 100.

Poker: Ezarritako zenbateko bakarra bider 300.

Kolore-eskailera: Ezarritako zenbateko bakarra bider 1.000.

Eskailera Gorena: Ezarritako zenbateko bakarra bider 2.000.

3.– Karta bat erostea.

Jokalariak aukera du karta osagarri bat erosteko, esku bakoitzaren hasieran jasotako bost kartetatik bat bazter utziz. Karta hau Bankuari erosiko zaio, erosketa horretarako interesa duen jokalariaren hasierako apustuaren zenbateko berean. Horretarako, interesdunari joko-txanda

dagokionean, bazter utzitako karta hasierako apustuaren zenbateko berarekin batera gordailutuko du, eta eskubidea izango du karta osagarria jasotzeko agerian. Karta hori bezeroari emango zaio, bazter utzitakoa erretiratu ondoren.

Jackpot eta aseguruaren joko osagarrien aukerak ez dira bateragarriak izango, karta osagarriaren erosketaren joko osagarrien aukerarekin; beraz, jokalari batek jackpot edo aseguruaren apustua egiten badu eta, gero, karta osagarri bat erosi nahi badu, azken horri egindako apustuak erabakiko du automatikoki jackpot edo aseguruaren aurretik egindako apustuaren galera.

VII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

12.– Pokerra karta-uztearekin.

I.– Deskribapena.

Pokerra, karta-uztearekin, zorizko jokoa da. Parte-hartzaileek bost karta erabiltzen dituzte eta establezimenduaren kontra jokatzen dute; horrela, horrek lortutako balioa baino handiagoa duen konbinazioa lortzea dute helburu.

II.– Jokoaren elementuak.

2.1.– Kartak. Karta-uzteko pokerrean Black-Jack edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako berrogeita hamabi karta-sortarekin jokatuko da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena edo txikiena izan dezake.

Jokoaren zuzendariaren irizpidearen arabera, bi karta-sorta erabili ahalko dira, eta horiek jokaldi bakoitzean jarriko dira jokoan, txandaka.

2.2.– Joko-mahaia.

Joko-mahaiak Black-Jack edo Hogeita baterako erabiltzen diren mahaien neurri eta ezaugarri bertsuak izango ditu.

Apustuetako sei laukiak hiru espaziotan banatuta egongo dira: bat, hasierako apusturako; beste bat, bigarren apusturako, eta aurrean hirugarrena, kartak uzteko. Aukeran, gainera, sei lauki izan ahalko ditu, Jackpoten apusturako edo sei tarte, hala badagokio, Jackpoten apustuen kontrola automatikoa edo eskuzkoa den kontuan hartuta. Jokoen arloan eskumena duen Sailak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak.

2.3.– Kartak nahasten dituena. Kartak nahasteko mekanismo automatikoak erabili ahalko dira.

III.– Langileak.

3.1.– Mahaiburua. Jokoa kontrolatzeko eta horren garapenean gertatzen diren arazo eta gertakarien gainean ebazteko ardura izango du; Kasinoko jokoen zuzendariak ebatzi ahalko du mahaiburu bakar bat, gehienez, lau mahairen arduradun izatea, horietan egiten den jokoa gora-behera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

3.2.– Croupierra. Partida bakoitza zuzentzeko ardura izango du, eta karta-sortako kartak nahasi, jokalariei banatu, konbinazio irabazleen saria ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratzeko eginkizuna bete beharko du. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

Joko honetan mahaiaren tapetean adierazitako apustuen plazaren kopuru bereko edo txikiagoko jokalari-kopuruak hartu ahalko du parte, eta, nolanahi ere, gehienez, seik.

Halaber, dagozkion laukien aurrean eserita ez dauden jokalariek ere jokoan parte hartu ahalko dute; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimena izanik, eta, nolanahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, apustu maximoaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da lau baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalariak aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

5.1.– Konbinazioak. Jokoaren konbinazio posibleak, balio gehien dutenetik gutxien dutenera ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo berean balio handiena duten bost kartek osatzen dute, honako ordena korrelatiboaren arabera: (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10). Apustua bider 100 ordainduko da.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost kartek osatzen dute, ordena korrelatiboan, hori balio handiena duen kartarekin bat etorri gabe. Apustua bider 25 ordainduko da.

c) Poker. Balio bereko lau kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 20 ordainduko da.

d) Full. Balio bereko hiru kartak eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 7 ordainduko da.

e) Kolorea. Palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 5 ordainduko da.

f) Eskailera. Bost kartek osatzen duten konbinazioa da, ordena korrelatiboan eta palo desberdinetakoak. Apustua bider 3 ordainduko da.

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartek osatzen duten konbinazioa da. Apustua bider 2 ordainduko da.

h) Pare Bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta aurrekoak ez bezalako balio bereko beste bik ere. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

i) Zortziko pareak edo handiagoak. Balio bereko bi kartak osatzen duten konbinazioa da, eta 8 puntu baino gehiagokoa. Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Nolanahi ere, jokalariak apustuak irabaziko ditu, baldin eta bere konbinazioa croupierrarena baino balio handiagokoa bada, eta, bestela, galdu egingo du, eta bere apustua mantenduko du, baina saririk irabazi gabe, berdinketarik gertatuz gero.

Jokalari batek zenbait konbinazio baditu bere «eskuaren» barruan, altuena baino ez da ordainduko.

5.2.– Croupierrak eta irabazleak karten konbinazio bera badute, apustua irabaziko du balio handieneko kartek osatzen duten konbinazioa duenak, honako arauak kontuan hartuta:

a) Biek kolore-eskailera daukatenean, edozein palotakoa, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

b) Biek Pokerra daukatenean, apustua balio handienekoa duenak irabaziko du.

c) Biek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

d) Biek Kolorea daukatenean, balio handieneko karta duenak irabaziko du.

e) Biek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

f) Biek Hirukoa daukatenean, balio handieneko karten bidez osatuta duenak irabaziko du.

g) Biek Pare Bikoitza daukatenean, balio handieneko kartaz osatutako parea daukanak irabaziko du; bienak berdinak izanez gero, beste pareak erabakiko du eta, azkenik, geratzen den karta handiagoa duenak.

h) Biek 8ko pareak edo handiagoak dituztenean, balio handienekoa duenak irabaziko du eta, berdinak izanez gero, gainerakoen artean balio handieneko kartak.

VI.– Apustuen maximoak eta minimoak.

6.1.– Arau orokorrak. Jokalarien apustuak, Joko Kasinoaren fitxen bidez baino ez adieraziak, mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan egin beharko dira.

Kasinoko Joko zuzendariak apustuen minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendutako fluktuazio-bandaren arabera.

6.2.– Fluktuazio-bandak. Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20, 25 edo 50.

VII.– Jokoaren garapena.

7.1.– Kartak atera eta banatzea. Paketea zabaltzeko, kartak gordailutik ateratzeko eta horiek nahasteko, Joko Kasinoetan aplikatu beharreko araudiak jasotako arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egin beharko dituzte, eta, hala badagokio, Jackpoten apustuak, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esaeraren bidez, eta kartak atzealdez banatzen hasiko da, banan-banan, jokalariei, harik eta bost karta jaso arte; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Aldi berean, Bankurako kartak ere emango ditu.

Kartak nahasteko gailua automatikoa bada, banaketa erabilitako eta behar bezala homologatutako mekanismoak zehaztu bezala egingo da.

7.2.– Apustuen prozesua. Jokalariei eta bankuari kartak banatu ondoren, horiek aztertu ondoren, aukeratu ahalko dute partidan parte hartzen jarraitu –«banoa» esaeraren bidez– ala, bestela, partida utzi –«paso» esaeraren bidez–. Partidan parte hartzen jarraitu nahi dutenek hasierako apustua bikoiztu beharko dute, eta horren bikoitza den kopurua gehitu eta apusturako bigarren laukian gordailutu beharko dute. Partida uztea erabaki dutenek, hasierako apustuaren zenbatekoa galduko dute, eta zenbateko hori mahaitik kenduko du croupierrak, jokalariak hala iragartzen duenean.

7.3.– Partidaren amaiera.

Jokalariek parte hartzea erabaki ondoren, edo partidatik erretiratzeko erabaki ondoren, partidan jarraitzen duen bakoitzak eta ezarritako hurrenkerari jarraikiz, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, jokaldi handiagoa lortu ahal izateko. Croupierrak, lehenengo, utzitako kartak kenduko ditu eta, gero, berriak emango ditu,, laukiz lauki, bere ezkerretik hurbilen dagoen laukitik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraikiz. Jokalariek mantentzen dituzten kartak, zein kargak uztean lortutako kartak ezingo dira ikusi, berriro, modu indibidualean, eta croupierrak azalduko dizkie horiek, karten uztea amaitu ondoren, jokalari guztiei, erkaketa egiteko.

Gero, croupierrak bankuaren lehen bost kartak erakutsiko ditu, eta, jokaldia ikusi ondoren, gehienez, bi karta utzi ahalko ditu, honako arauei jarraikiz:

1.– Eskailera edo jokaldi handiagoa badu, ez du kartarik utziko.

2.– Hirukoa badu, hirukoari ez dagozkion gainerako biak utziko ditu.

3.– Pare bikoitza badu, pareei ez dagokien karta utziko du.

4.– Parea badu, baliorik txikiena duen parea ez bezalako bi kartak utziko ditu.

5.– Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean palo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du, nahiz eta ondoz ondoko balioko lau karten konbinazioa izan.

6.– Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu eta bere karten artean ondoz ondoko balioko eta 2 baino balio handiagoko edo bereko lau karta baditu, gainerako karta utziko du.

7.– Aurretik azaldutako jokaldirik ez badu, balio gutxieneko bi kartak utziko ditu. Croupierrak karta uzteko eragiketa amaitu ondoren, jokoarekin aurrera jarraitzeko kalifikatuko da, baldin eta karten artean zortziko pareen jokaldia edo handiagoa badu.

Horrela izan ezean, jokalari bakoitzari fitxen bidez ordainduko zaio hasieran apustu egindako zenbatekoaren antzekoa. Aitzitik, bankuak jokatzeko nahikoa balioko kartak baditu (zortziko parea edo handiagoa), croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, eta berarenak baino handiagoak diren konbinazioak ordainduko ditu, 5.1. paragrafoan ezarritako arauen arabera, bigarren apustuari dagokionez. Hasierako apustuak beste horrenbestez ordainduko dizkiete konbinazio irabazleak dituzten jokalariei.

Bankuarena baino balio txikiagoko karten konbinazioak dituzten jokalariek dagozkien laukietan gordailututako apustuak galduko dituzte, eta osorik erretiratuko ditu croupierrak. Berdinketarik gertatuz gero, 5.2. paragrafoan ezarritakoa beteko da.

Croupierrak apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleak ordaindu ondoren, Jackpotenak barne, halakorik egonez gero, partida amaitutzat joko da, eta beste bati emango zaio hasiera, hala badagokio.

VIII.– Joko osagarrien aukerak.

8.1.– Sari berezia edo Jackpota.

Jackpot izeneko apustu osagarri, boluntario eta independentea egongo da. Helburua da sari berezia lortzea, jokalariak lortzen duen jokaldiaren araberakoa baino ez, eta croupierrak dituen kartak gorabehera eta une horretan jackpotak metatutako zenbatekoa gorabehera, establezimenduaren alde baimendutako kenkariaren ondoren. Jackpotean jokatzeko, jokalariak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustua egiten den aldi berean, gordailutzeko laukian edo zirrituan gordailutu beharko du, hurrengo paragrafoan zehaztu den bezalaxe, erabakitako zenbatekoa; zenbateko hori ezingo da izan, inolaz ere, mahaiaren minimoaren erdia baino handiagoa, eta mahaiaren ageriko lekuan adieraziko da. Proposatutako konbinazioren bat lortuz gero, jokalariak dagokion sari berezia jasoko du.

Apustuaren modalitate honen aplikazioa eskumenekoa izango da, Joko Zuzendaritzaren irizpidearen arabera, Kasino bakoitzarentzat.

Jackpoten apustua egin ahal izateko, nahitaezkoa da mahaiaren hasierako apustua egin izana.

Sarien zerrendak mahaiaren ageriko leku batean egon beharko du eta ordainketak honakoak dira:

a) Ordainketak, karta-uzterik egin gabe:

– Poker... Jackpoten balioaren % 5.

– Kolore-eskailera... Jackpoten balioaren % 10.

– Eskailera Gorena... Jackpoten balioaren % 100.

Eta, aukeran, Joko Kasino bakoitzaren irizpidearen arabera, aplikatzeko:

b) Ordainketak, uzteak eginda:

– Poker... Jackpoten balioaren % 0,5.

– Kolore-eskailera... Jackpoten balioaren % 1.

– Eskailera Gorena... Jackpoten balioaren % 10.

Sari berezia edo Jackpota finkoa edo mailakakoa izan daiteke.

a) Finkoa izanez gero, Jackpota osatuko duen zenbateko minimoa Jackpoten apustuaren balioa bider 2.000 izango da. Kasu honetan, mahaiak sei lauki izan beharko ditu, Jackpoten apusturako.

b) Mailakakoak izanez gero, Jackpoten balioa hasiko da, gutxienez, apustuaren zenbatekoa bider 1.000ko zenbatekoan, eta handitzen joango da, esku bakoitzean jokatutako zenbatekoen arabera, ehuneko zehatzean, eta joko-arloan eskumena duen Sailak baimenduta.

Aipatutako mailakatzea honako moduren batean egin ahalko da:

b.1.– Eskuzko sarrerako apustuetan. Croupierrak edo mahaiburuak, jokaldi bakoitza amaitzean, esku horretan Jackpoten apustuari jokatutako zenbatekoa sartuko du bisore batean, eta dagokion ehunekoa automatikoki gehituko zaio uneko metatuari.

b.2.– Sarrera automatikokoak. Jokalari bakoitzak, kartak banatu aurretik eta hasierako apustuaren aldi berean, Jackpoten balio bereko fitxa sartu beharko du mahaiak horretarako izango dituen sei zirrituetako batean. Zirritu horrek joko-makinen mekanismoaren antzeko mekanismo elektronikoa izan beharko du; horrek, fitxa sartu dela antzeman ondoren, baimendutako ehunekoa metatzeko, Jackpoten zenbateko osoa erakusteko baliatutako bisorean.

Zenbait jokalarik jokaldi berean Eskailera Gorena lortuz gero, karta-uzterik gabe, Jackpoten zenbateko osoa beren artean banatuko da, zati beretan.

Kolore Eskailera edo Pokerra lortuz gero, karta-uzterik gabe, % 10 edo % 5 ordainduko da, lehenik eta behin metatuarena, balio handiena duen jokaldiari, eta, gero, gainerako zenbatekoari dagokion ehunekoa, balio txikiagoko sariak dituztenei. Kolore Eskailerak berdinak izanez gero, jokalari bakoitzari jokaldi horretako Jackpoten hasierako zenbatekoaren % 10 ordainduko zaio.

Karta-uzterik gabe lortutako Jackpoten sariak karta-uzteaz lortutako sarien aurretik ordainduko dira, betiere.

Sariak banatu ondoren, ordaindutako zenbatekoak mahaiaren kontabilitate-liburuan gordailutu beharko dira, eta bisorean dagokion kenkaria.

8.2.– Karrusela.

Mahaian egindako jokaldia gorabehera, baldin eta, Joko Kasinoak eskatuta, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimentzen badu, karta-uztea duten Poker mahai batzuk edo guztiak elkarren artean konektatu ahalko dira.

Saria osatuko duen zenbatekoa izango da hura osatzen duten mahai guztien Jackpoten batura.

10.– Arau komunak.

10.1.– Hutsak. Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

10.2. artikulua.– Debekuak.

Debekatuta dago karten gaineko informazioa trukatzea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII.– Berariazko arauak

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

13.– Trijoker pokerra.

I.– Deskribapena.

Trijokerra kontrapartida izenekoen karta-jokoa da, Joko Kasinoetan baino ez dagoena; bertan, jokalari guztiek establezimenduaren aurka jokatzen dute, karta zehatzen konbinazioak irabazteko aukeraren arabera. Irabazteko jokaldi minimotzat ezartzen da J parea irabaztea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Trijoker Pokerra «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena edo txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, jokalarientzako zazpi espaziotan banatuta. Espazio bakoitzak hiru lauki ditu apustuak egiteko; horietatik, bik, gutxienez, 1 eta 2 erreferentzia-zenbakia dute. Gainera, lauki bi ditu bereizita, jokalari guztiei bi karta komunak jartzeko bertan, eta irekigune bat, eskupekoak sartzeko.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra:

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

Zazpi jokalarik parte hartu ahalko dute, gehienez, eta jokalari bakoitzak lauki batean baino ezingo du jokatu; debekatuta egongo da bere kartak gainerako jokalariei erakustea edo bere jokaldia azaltzea, eskuak irauten duen bitartean. Ezingo dute mahaiaren inguruan zutik dauden jokalariek parte hartu.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute. (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta hamarreko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute. (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute. (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpiko eta 2 zortziko).

e) Kolorea. Korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4ko, 7ko, 8ko eta Dama hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. Balio bereko hiru kartak osatzen dute. (Adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa. (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama). Apustuaren beste horrenbeste ordainduko da.

Ordainketa-taula, goranzko ordenan, honakoa da:

a) J parea edo handiagoa: 1 jarritako 1en truke.

b) Pare bikoitza: 2 jarritako 1en truke.

c) Hirukoa: 3 jarritako 1en truke.

d) Eskailera bakuna: 5 jarritako 1en truke

e) Kolorea: 8 jarritako 1en truke.

f) Full: 11 jarritako 1en truke.

g) Poker: 50 jarritako 1en truke.

h) Kolore-eskailera: 200 jarritako 1en truke.

i) Kolore-eskailera Gorena: 500 jarritako 1en truke.

2.– Arau orokorrak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez baino ezin daitezke egin eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Minimoa eta maximoa jokalari bakoitzaren hiru laukientzat dela ulertzen da.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

3.– Fluktuazio-bandak.

Hasierako apusturako fluktuazio-banden muga maximoa honakoa izango da: funtzionamendu-baimen egokietan jasotako bandetan ezarritako minimoa bider 10, 20 edo 30.

4.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

Kartak nahastu ondoren, croupierrak jokalariei proposatuko die beren apustuak egitea. Jokalari bakoitzak hiru apustu berdin egin beharko ditu; bat bere sailean dauden hiru laukietako bakoitzean. Apustuak egin eta croupierrak «besterik ez» esan ondoren, kartak banatzen hasiko zaie jokalariei, agerian daudela, banan-banan eta txandaka,bere ezkerretik hasita. Jarraian, karta bat jarriko du bere aurrean dagoen laukian eta bere ezkerrean, agerian. Gero, jokalari bakoitzari bigarren karta banatuko die, estalita, eta beste karta bat jarriko du, estalita, bere eskuinaldean dagoen laukian. Gero, hirugarren karta banatuko dio jokalari bakoitzari, estalita. Hutsen bat tarteko, jokalarien kartaren bat agerian utziz gero, eskuak aurrera jarraituko du. Jokalari guztientzakoak diren eta croupierraren aurrean dauden bi karta komunetako bat agerian geratzen bada, jokaldiarekin aurrera egingo da, J edo handiagoa izan ezean; kasu horretan, esku osoa baliorik gabe utziko da.

Jokalari bakoitzak bere kartak ikusi ondoren eta bere txanda egokitu ahala, 1 zenbakiko apustua erretiratzeko edo jokoan uzteko aukera izango du. Jokalari guztiek 1 zenbakiko apustuaren helburua aukeratu ondoren, croupierrak bere ezkerretara dagoen laukiko karta erakutsiko du. Karta hori komuna izango da jokalari guztientzat eta horietako bakoitzaren eskuaren zati da. Lehenengo karta komunaren balioa ezagutu ondoren, jokalari bakoitzak 2 zenbakiko bere apustua erretiratu edo jokoan uzteko aukera izango du, lehenengo apustuaren helburua gorabehera. Jarraian, croupierrak eskuineko laukian dagoen bigarren karta erakutsiko du. Karta hau, halaber, komuna izango da jokalari guztientzat, eta konbinazioen zati izango da. Une honetara arte, jokalariek apustu bat, bi edo hiru izan behar ditu jokoan, aurreko erabakien arabera.

5.– Jokaldiaren amaiera.

Mahai bakoitzean ikusgai egongo den ordainketa-taulak jasotakoaren arabera, croupierrak apustu irabazle bakoitza ordainduko du, ezarritako proportzioan, eta galtzaileak kobratuko ditu, bere eskuinetik hasita. Oraindik hiru jokaldi jokoan dituen eta jokaldia irabazten duen jokalariak hiru apustuetan ezarritako proportzioa kobratuko du. Bere jokaldia irabazlea ez bada, jokoan dauden apustuak galduko ditu.

Amaitzean, croupierrak kartak erretiratuko ditu, horiek egiaztatu ondoren.

Saioa amaitzean, mahaiburuak edo ikuskatzaileak azken hiru jokaldiak iragarriko ditu.

VI.– Arau komunak.

1.– Hutsak.

Kartak banatzerakoan, edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da, epigrafe honen V.4. paragrafoan zehaztutakoa salbu.

Kartek beti egon beharko dute mahai gainean.

2.– Debekuak.

Jokalariek debekatuta dute karten gaineko informazioa trukatzea, behar baino lehenago agerian uztea edo jokaldien gaineko aholkua eskatzea.

VII.– Berariazko arauak

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

14.– Pai Gow Pokerra.

I.– Deskribapena.

Kontrapartida izenekoen karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute. Mahaian eserita dagoen jokalari bakoitzari zazpi karta banatuko zaizkio; horien bidez, bi «esku» egin behar ditu: bata, bi kartakoa («esku» txikia edo baxua); bestea, bost kartakoa («esku» handia edo altua).

Helburu du, ezarritako jokalarien bi «eskuez», Bankuaren bi «eskuak» gainditzea. Jokalariaren bi «eskuak» Bankuaren «eskuak» baino handiagoak izan beharko dira. Jokalariaren «esku» batek Bankuarenak bezalako puntuazioa lortzen badu, berdinketatzat joko da, eta Bankuak berdinketa guztiak irabaziko ditu. Jokalari batek «esku» bat irabazten badu, baina bestea galtzen badu, berdinketatzat joko da, eta apustuak bere horretan geratuko dira; jokalariak berreskuratu ahalko ditu. Lortu ahalko den bi karten «esku» handiena Bateko bi izango dira, eta bost karten altuena, bost Bateko. «Esku» irabazleak beste horrenbestez ordainduko dira, zehaztutako komisio-portzentajea izan ezik. Galtzaileei apustuan jarritako dirua erretiratuko zaie.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

Pai Gow Pokerrean 52 kartako karta-sorta tradizionalaz eta Joker batez jokatzen da. Hori eskailera, kolorea edo kolore-eskailera osatzeko baino ezingo da Bateko gisa erabili.

2.– Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokorako erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, baina jokoaren berezko tapetearekin; bertan, gehienez, apustuak jartzeko 6 lauki izango dira. Eta beste hainbeste toki egongo dira bi laukitan banatuta: bata, «esku» handia jartzeko; bestea, «esku» txikirako. Gainera, «Black-Jack» edo Hogeita bata jokorako erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, fitxak trukatzeko eta komisioari dagokion zenbatekoaren kenkaria egiteko.

Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

3.– Godaleta eta dadoak.

20 eta 25 mm bitarteko aldea duten hiru dado erabiliko dira, kolore berekoak eta gainazalak leunduta dituztela. Dadoak godalet edo ontzi baten barruan jarriko dira, bota baino lehen astintzeko.

III.– Langileak.

1.– Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoaren zuzendaritza dagokio, fase guztietan, eman dakiokeen beste funtzioren bat gorabehera. Mahaiburuak edo ikuskatzaileak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten diren jokoak gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

2.– Croupierra.

Kartak nahastu eta banatzeko, apustu galtzaileak kobratzeko eta irabazleak ordaintzeko eta kartak batu eta kontrolatzeko ardura dauka, jokoa eta partida amaitu ondoren. Jokoaren fase guztien berri emango du, jokalariei eskudirua trukatuko die eta, hala dagokionean, komisioaren kenkaria egingo du, establezimenduaren onurarako.

3.– Jokalariak.

Tapetean markatuta dagoen leku-kopuruarekin bat datorren jokalari-kopuruak parte hartu ahalko du jokoan, eserita. Gehienez ere, sei jokalarik parte har dezakete.

Jokalari baten «esku» bakoitza indibidualki kontuan hartuko da eta kartak banatu eta eskatzeko ordena arruntari jarraituko dio. Lauki bakoitzaren aurrean dagoen jokalari bakoitza bertan agintzen duena izango da, eta ezingo dizkie bere kartak erakutsi gainerako apustu-egileei.

IV.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

1.– Bost Bateko: bost Batekok osatzen dute konbinazio hau (lau Bateko eta Jokerra).

2.– Eskailera gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10ekoa). Bigarren eskailerarik altuena honakoek osatzen duten konbinazioa da: Batekoa, 2, 3, 4 eta 5.

3.– Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute (8, 9, 10, Jota eta Dama).

4.– Pokerra: balio bereko lau kartak osatzen dute. (lau Errege).

5.– Full: balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere. (3 zortziko eta 2 bederatziko)

6.– Kolorea: korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute. (8, 9, 10, Dama, Bateko hirusta).

7.– Eskailera: palo desberdinetako bost karta korrelatibok osatzen dute.

8.– Hirukoa: balio bereko hiru kartak osatzen dute; gainerako biek ez dute parerik osatzen. (3 zortziko, Dama eta Erregea)

9.– Pare bikoitza: balio berekoak ez diren bi karta-parek osatzen dute. (2 bederatzi, 2 Jota eta 1 Bateko)

10.– Parea: balio bereko bi kartak osatzen dute. (2 Errege, 8, 9 eta Batekoa)

11.– Kartarik handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalariak irabaziko du.

V.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko Kasinoak, saio bakoitzaren hasieran, mahai bakoitzerako finkatuko du apustuen zenbatekoa, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Esanahiak:

– Irabazia: apustua beste horrenbestez ordaintzen da, eta portzentaje-atxikipen bat egiten zaio kasinoarentzako komisio gisa.

– Galera: apustua galdu egiten da.

– Partida baliogabea: bezeroak oso-osorik berreskuratzen du apustua.

Komisio-portzentajea % 5ekoa izan daiteke, gehienez, establezimenduaren arabera, eta jokalariei partida hasi baino lehen jakinaraziko zaie.

VI.– Jokoaren arauak.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

Croupierrak karta-sorta bezero bati emango dio, mozteko. Jarraian, kartak banatu aurretik, jokalariek hasierako apustuak egingo dituzte, horretarako dauden laukietan, joko-mahai bakoitzaren minimo eta maximoen mugen barruan. Gero, croupierrak apustuak itxiko ditu, «besterik ez» esanez, godaleta hartuko du –bertan hiru dado egongo dira–, astindu egingo du eta dadoak mahai gainera botako ditu; azkenean, dadoak gehitzean lortutako emaitza esango du, zehazteko zeinek jasoko duen lehenengo «eskua».

Bankariaren posizioa, 7 posizioren eta 6 jokalariren kasuan, beti izango da 1, 8 edo 15. Croupierrak bankariaren posiziotik kontatuko du. Eragiketa hori egin ondoren, croupierrak kartak jokalari bakoitzaren aurrean jarriko ditu (bera barne), erloju-orratzen noranzkoari jarraikiz, dadoek adierazitako hasierako puntutik.

Croupierrak kartak nahastuko ditu eta aurrerakina duen erretiluan dauden jokalariak adina «esku» egingo ditu; «esku» horiek ahoz behera dauden zazpi kartakoak izango dira. Horrela, soberan daudenak egiaztatuko dira, eta horiek erabilitako karten edukiontzian jarriko ditu.

Bankua croupierra zein edozein jokalari izan ahalko da. Hori dela eta, jokalari bakoitzari Bankua eskainiko zaio, eta jokalariak onartu edo paso egin ahalko du; azken kasu horretan, hurrengo jokalariari eskainiko zaio. Croupierrak Bankua onartu beharko du, bere txanda heltzen denean. Bere txanda agortuta, berriro ere jokalariei eskainiko zaie, eta horrela egingo da, hurrenez hurren. Bankua duenak zirkulu zuria izango du, identifikatzeko.

Jokalari bakoitzak bi «esku» osatuko ditu: bi kartako «esku» txikia edo baxua; bost kartako «esku» handia edo altua. «Esku altuak» «esku baxuak» baino balio handiagoa izan behar du. Croupierrak ezingo ditu bere kartak ikusi, harik eta jokalari guztiek, Bankua duenak barne, beren

«eskuak» horretarako laukietan ezarri arte, kartak ahoz behera daudela. Horren ondoren, croupierrak buelta emango die bere kartei eta «esku» biak fitxen erretiluaren aurrean jarriko ditu, kartak ahoz gora daudela. Bankua duenaren «eskuak», lehenik eta behin, croupierrak dituenarekin konparatuko dira. Hainbat aukera dituen konparazio-koadroa honakoa da:

Kasua	Esku altua	Esku baxua	Bezer. emaitza	Ordainketak eta kobrantzak
1	Handiagoa	Handiagoa	Irabazia	Apustu osoa berreskuratzen du
2	Handiagoa	Txikiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
2b	Txikiagoa	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3	Handiagoa	Berdina	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
3b	Berdina	Handiagoa	Partida baliogabea	Apustu osoa berreskuratzen du
4	Txikiagoa	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
4b	Berdina	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du
5	Berdina	Berdina	Galera	Apustu osoa galtzen du
6	Txikiagoa	Txikiagoa	Galera	Apustu osoa galtzen du

1. kasua: Bezeroaren bi «eskuek» croupierraren bi «eskuei» irabazten diete => Irabazi egiten du.

2 eta 2b kasuak: Bezeroaren «esku» batek croupierraren «esku» bati irabazten dio eta besteak galdu egiten du => Partida baliogabea.

3 eta 3b kasuak: bezeroak «esku» bati irabazten dio, baina bestean berdina du =>Partida baliogabea.

4 eta 4b kasuak: Bezeroak «esku» bat galtzen du eta bestea croupierraren berdina du => Galdu egiten du.

5. kasua: Bezeroak croupierraren berdinak ditu bi «eskuak» => Galdu egiten du.

6. kasua: Bezeroak galdu egiten ditu bi «eskuak» => Galdu egiten du.

Croupierrak 1 zenbakiko bezeroaren kasua ebazten duenean, 2. kasuarekin hasiko da, eta, horrela, hurrenez hurren. Txanda bakoitzean, balio ez duten kartak erabilitako karten edukiontzian bilduko dira.

«Esku» irabazleak ahoz gora utziko dira, apustuen zirkuluaren azpian. Galtzaileei croupierrak apustua erretiratuko die eta kartak gordailutuko ditu, horretarako dagoen edukiontzian.

VII.– Oharrak.

1.– Bankua duen jokalariak bere kartak erakusten dituenetik aurrera, beste jokalariek ezin izango dituzte beren kartak ukitu

2.– Jokalariek ezin dizkiete beren kartak edo osatu dituzten «eskuak» beste jokalariei erakutsi. Bestalde, ezin dute beste jokalariekin hitz egin, «eskuak» erakusten diren arte.

3.– Behar ez bezala osatutako edozein «esku» galtzailetzat joko da beti.

VIII.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

15.– Hiru kartako pokerra edo Tripokerra.

I.– Deskribapena.

«Hiru kartako Pokerra» kontrapartida izenekoen karta-jokoa da, Joko Kasinoetakoa baino ez; bertan, parte-hartzaileek establezimenduaren aurka jokatzen dute.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Hiru kartako Pokerra» «Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen aurretik; alegia, seriearen balio handiena ala txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Black-Jack» edo Hogeita batean jokoan erabiltzen direnen neurri eta ezaugarri bertsuetakoa izango da, 3 espaziotan banatutako apustuen zazpi laukirekin. «PAR PLUS» laukiaren alde apustua egin nahi duten interesdun guztientzako lehenengo espazioa; beste bat, «AURRE» apusturako eta hirugarrena, «2. APUSTU»rako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak Damarekin edo Handiagoarekin jokatuko du»

Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira abian, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia izango du eta bere kontabilitate-liburu bereziak. Aukera hori joko guztietan baliatu ahalko da, baldin eta horietarako erabiltzen diren mahaiak eta Black Jack jokorako erabiltzen dena antzekoak badira.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea. Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra. Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua trukatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua zazpikoa da.

2.– Zutik dauden jokalariak.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolanahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalariak aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Eskailera Gorena: Palo bereko hiru karta altuenek osatzen dute. Adibidez: Bateko, Errege eta Dama Pika.

b) Kolore-eskailera. Palo bereko hiru karta korrelatiboek osatzen dute. Adibidez: Errege, Dama eta Jota Hirusta.

c) Hirukoa: Balio bereko hiru kartak osatzen dute. Adibidez, 3 Errege.

d) Eskailera: Hiru karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. Adibidez, 5, 6, 7.

e) Kolorea. Korrelatiboak ez diren palo bereko hiru kartak osatzen dute. Adibidez, Bateko, 9ko eta 5eko Bihotzak.

f) Parea: Balio bereko bi kartak eta balio bera ez duen beste batek osatzen dute. Adibidez, 2 Dama eta 7ko bat.

Jokalariak eta Bankuak antzeko konbinazioak dituztenean, balio handiagokotzat joko da, honako arauei jarraikiz:

a) Eskailera lortzen denean, balio handieneko karta duena.

b) Hirukoa lortzen denean, balio handieneko hiru kartak dituena.

c) Kolorea lortzen denean, balio handieneko karta duena.

d) Parea lortzen denean, balio handieneko parea duena, eta, berdinketa gertatuz gero, gainerakoetatik kartarik handiena duena.

Karta guztiak egiaztatu ondoren, konbinazioak balio berekoak badira, berdinketatzat joko da.

2.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira. Joko zuzendariak mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

3.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

Kartak banatu aurretik, jokalariek apustuak egin beharko dituzte, joko-mahai bakoitzeko minimo eta maximoen mugen barruan. Jarraian, croupierrak apustuak itxiko ditu «besterik ez» esanez, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari, bere ezkerretik hasita eta erloju-orratzen noranzkoari jarraikiz. Era berean, karta emango zaio Bankuari, harik eta esku bakoitzarentzako eta Bankuarentzako hiru kartak banatu arte. Kartak banagailuak edo «sabot» automatikoak nahastu eta banatuz gero, croupierrak hirunaka banatuko ditu, jokoan dagoen «esku» bakoitzarentzat, eta berarentzako izango dira azken hirurak.

Bere kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» edo «erretiratu». Jokaldiarekin jarraitu nahi ez duten jokalariek «croupierrari» jakinaraziko diote eta beren kartak ahoz behera utziko dituzte. Jarraian, «croupierrak» jokalari horien apustuak erretiratuko ditu eta beren kartak jasoko ditu.

Jokaldiarekin aurrera jarraitu nahi duten jokalariek beren kartak «2. apustua» izeneko laukian jarriko dituzte, eta, horien gainean, Aurre apustuaren balio bereko fitxak jarriko ditu. Jokalariek «Joan» edo «Erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak erakutsiko ditu.

Bankuak, jokatu ahal izateko, bere karten artean, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa izan beharko ditu; bestela, Aurre posturako kopuruaren adinako beste horrenbeste ordainduko dio jokalari bakoitzari (1 jarritako 1en truke). «2. apustuak» ez du aldaketarik izango.

Bankuak jokatzen badu, alegia, gutxienez, Dama bat edo konbinazio handiagoa badu, croupierrak bere kartak jokalarien kartekin erkatuko ditu, une horretara arte jokoan egongo direnekin, eta berea baino konbinazio handiagoak ordainduko ditu, Aurre eta «2. apustua» beti 1 jarritako 1en truke ordainduko dela kontuan hartuta. Hala ere, bonusa dago Aurre apustuan, eta, croupierraren «esku»aren maila gorabehera, honela ordainduko da:

Eskailera	1 jarritako 1en truke
Hirukoa	4 jarritako 1en truke
Kolore-eskailera:	5 jarritako 1en truke

Croupierrarena baino konbinazio txikiagoa duten jokalariek galdu egingo dituzte beren apustu guztiak «esku» horretan, eta croupierrak oso-osorik erretiratuko ditu.

Balio bereko bi konbinazio erkatzen direnean, kartarik handiena duenak irabaziko du; hiru kartek oso antzeko balioa izanez gero, berdinketatzat joko da eta jokalariak apustuei eutsiko die.

Kartak banatzerakoan edozein huts gertatuz gero, hau da, karta-kopuruan hutsen bat izan edo kartaren bat agerian azalduz gero, jokaldi osoa baliorik gabe geratuko da.

Debekatuta dago jokalariek elkarri beren kartei buruzko informazioa ematea edo kartak behar baino lehen erakustea; debeku honen edozein urraketak apustu osoa galtzea ekarriko du.

Apustu galtzaileak erretiratu eta irabazleei dagozkien sariak ordaindu ondoren, jokaldia amaitutzat eman eta beste bat hasiko da.

I.– «Par Plus» apustua.

«Hiru kartako Pokerrean» apustu osagarria dago edo gainerakoaren mendekoa ez dena, «Par Plus» izenekoa. Apustu hau egiteko, postura jarri beharko da, horretarako dagoen lauki batean, kartak banatzen hasi aurretik. Horren helburua da sari berezia lortzea, jokalariaren karten mailaren bidez bakarrik lortzen dena, croupierrak dituenek eraginik izan gabe.

«Par Plus» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

a) Eskailera Gorena: 50 jarritako 1en truke.

b) Kolore-eskailera: 40 jarritako 1en truke.

c) Hirukoa: 30 jarritako 1en truke.

d) Eskailera: 6 jarritako 1en truke.

e) Kolorea: 3 jarritako 1en truke.

f) Parea: 1 jarritako 1en truke.

VI.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

16.– Texas Pokerra.

I.– Deskribapena.

Texas Pokerra joko-kasinoetan soilik jokatzen den karta-jokoa da, kontrapartidakoak deitzen direnetakoa. Parte-hartzaileek establezimenduaren kontra jokatzen dute, eta jokoak croupierrak lortzen duen jokaldia baino hobea lortzea du helburu. Hainbat konbinazio irabazle daude.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioa, handienetik txikienera ordenatuta, honakoa da: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa kartarik txikiena gisa erabil daiteke, 2aren aurretik, edo handiena bezala, Erregearen ondoren; alegia, seriearen balio handiena edo txikiena izan dezake.

2.– Joko-mahaia.

«Black Jack» jokoaren ezaugarri bertsuak izango ditu, laukiak hiru espaziotan bereizita: bat, «Aurre» posturarako; beste bat, «2. apusturako» eta hirugarrena, «Texas Bonus» TXB izeneko apustu osagarrirako. Mahaiaren erdian, honako esaldia irakurri beharko da: «Bankuak 4ko parearekin edo handiagoarekin jokatzen du».

Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimena eman ahalko du, interesa duen Kasinoak aurretik hala eskatuta, oihal alderantzikagarriko mahaiak instalatzeko; horrela, mahai bakar batean, hainbat joko jarri ahalko dira funtzionamenduan, betiere, aurreko jokoa itxita. Gero, joko berria hasiko da, aurrerakin berriarekin. Aukera hori baliatuz gero, oihal bakoitzak bere zenbakia eta bere kontabilitate-liburu espezifikoak izango ditu.

III.– Langileak.

a) Mahaiburua edo ikuskatzailea.

Jokoa kontrolatzeko eta jokoak iraun bitartean gertatzen diren arazoak ebazteko ardura duena. Mahaiburuak, gehienez, lau mahai izan ditzake bere ardurapean, horietan egiten den jokoa gorabehera, baldin eta horiek sektore berekoak badira.

b) Croupierra.

Partida zuzentzen du; kartak nahastea, jokalarien artean banatzea, postura galtzaileak erretiratzea eta irabazle suertatzen diren posturak ordaintzea du eginkizun. Jokoaren fase guztiak azalduko ditu eta eskudirua aldatuko die jokalariei.

IV.– Jokalariak.

1.– Eserita.

Jokoan parte har dezakeen jokalari-kopuruak bat etorri behar du tapetean markatutako apustuen plaza-kopuruarekin; azken hauen gehienezko kopurua bederatzi da.

2.– Zutik dauden jokalariak.

Halaber, zutik dauden jokalariek ere jokoan parte har dezakete; horretarako, jokalari baten «esku» bakoitzaren gainean egingo da apustu, horren baimenaz eta, nolanahi ere, mahaiburuak horretarako emandako baimenaz, gehienezko apustuaren mugak kontuan hartuta. Lauki bakoitzeko apustu-kopurua ez da bi baino gehiagokoa izango.

Lauki bakoitzaren aurrean eserita dagoen jokalariak aginduko du bertan eta ezin izango dizkie bere kartak gainerako apustu-egileei erakutsi, ez eta jokatzen ari den partidari buruzko iruzkinik egin ere.

V.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

Konbinazio posibleak, handitik txikira ordenatuta, honako hauek dira:

a) Kolore-eskailera Gorena. Palo bereko bost karta korrelatiborik altuenek osatzen dute. (adibidez: Bateko, Errege, Dama, Jota eta hamarreko hirusta).

b) Kolore-eskailera. Palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute. (adibidez: 4, 5, 6, 7 eta 8ko hirusta).

c) Poker. Balio bereko lau kartak osatzen dute. (adibidez, 4 Errege).

d) Full. Balio bereko hiru kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa (adibidez: 3 zazpiko eta 2 zortziko).

e) Kolorea. Korrelatiboak ez diren palo bereko bost kartak osatzen dute (adibidez: Bateko, 4ko, 7ko, 8ko eta Dama hirusta).

f) Eskailera. Bost karta korrelatibok osatzen dute, horiek guztiak palo berekoak ez direla. (adibidez: 7, 8, 9, 10 eta Jota).

g) Hirukoa. balio bereko hiru kartak osatzen dute. (Adibidez: hiru Dama).

h) Pare bikoitza. Balio bereko bi kartak osatzen dute, bai eta balio bereko beste bik ere, baina aurrekoa ez bezalakoa. (adibidez: 2 Errege eta 2 Jota).

i) Pareak. Balio bereko bi kartak eta hiru desberdinek osatzen dute (adibidez: 2 Dama).

j) Karta handiagoak. Aurreko konbinaziorik gertatzen ez denean, baina jokalariaren kartak croupierrarenak baino handiagoak direnean. Kartak handiagoak direla ulertzen da, lehenik eta behin, balio handieneko karta kontuan hartuta, hurrengoaren berdina bada, eta horrela, hurrenez hurren.

VI.– Ordainketa-taula.

«Aurre» apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

a) Eskailera Gorena: 100 jarritako 1en truke.

b) Kolore-eskailera. 20 jarritako 1en truke.

c) Poker. 10 jarritako 1en truke.

d) Full. 3 jarritako 1en truke.

e) Kolorea. 2 jarritako 1en truke.

f) Eskailera edo jokaldi txikiagoa: 1 jarritako 1en truke.

«Texas Bonus» TXB apustuaren ordainketa-taula honakoa da:

Bateko paretik hasi eta Eskaileraraino, 7 jarritako 1en truke.

Kolorea edo jokaldi handiagoa, 25 jarritako 1en truke.

«2. apustuko» posturak, irabazleak badira, beste horrenbestez ordainduko dira, 1 jarritako 1en truke.

VII.– Jokoaren garapena.

Kartak gordailutik atera, paketea zabaldu eta kartak nahasteko, Joko Kasinoen Erregelamenduko arauak beteko dira.

Kartak jasotzeko, jokalari bakoitzak, joko-mahai bakoitzerako ezarritako minimo eta maximoen mugen barruan, bere apustua egingo du horretarako laukian: «Aurre» izenekoan. Era berean, TXB (Texas Bonus) izeneko apustu osagarria egin ahalko du, sigla horiez markatutako laukian. Jarraian, croupierrak, «besterik ez» esan eta apustuak itxiko ditu, eta kartak banatzen hasiko da, banan-banan, ahoz behera, «esku» bakoitzari; bere ezkerretik hasiko da eta erloju-orratzen noranzkoari jarraituko dio. Halaber, karta emango zaio Bankuari, «esku» bakoitzarentzako eta

Bankurako bina kartaren banaketa osatu arte. Jarraian, croupierrak, «Flop» izeneko lehenengo hiru karta komunak erakutsiko ditu.

Ordutik aurrera, kartak ikusi ondoren, jokalariek bi aukera izango dituzte: «joan» ala «erretiratu». Jokalariak aurrera jarraitu nahi badu, «Aurre» hasierako apustua bikoiztu beharko du, «2. apustua» izeneko laukian. Jokalariak jokaldian jarraitzeari uko egin nahi badio, «Ez noa» esango du. Kasu horretan, jokalariak «Aurre» apustua galduko du, bai eta TXB apustua ere, egin baldin badu.

Jokalariek «Joan» edo «Erretiratu» aukeratu ondoren, «croupierrak» bere kartak adieraziko ditu. Texas Bonus-eko irabazleren bat? Irabazlerik egonez gero, bere kartak erakutsiko dira; horrela, irabazleak ordaindu eta apustu galtzaileak erretiratu egingo dira. TXBaren apustua egin duen jokalariak lehenengo bost kartekin –bere biak eta «Flop»en erakutsitako hirurak– Bateko parearen konbinazioa edo jokaldi handiagoa badu, «Texas Bonus» jokoaren irabazle izango da, eta apustu-mota horretarako ordainketa-taulan ezarritako kopurua kobratuko du.

Jarraian, croupierrak beste bi karta erakutsiko ditu, parte-hartzaile guztientzat berdinak izango direnak, «Turn eta River» izenekoak; horiek aurrekoen («flop» izenekoen) ondoren jarriko ditu. Gero, croupierrak bere bi kartak erakutsiko ditu, ordura arte estalita egon direnak. Esku bakoitza, jokalariena eta croupierrarena, bi esku propioen eta guztientzako bost karta komunen arteko konbinazio posiblerik onenaz osatuko da.

Jokoan sartzeko, croupierrak bere jokaldian, gutxienez, lauko parea edo konbinazio handiagoa izan beharko du. Croupierra tartean sartzen ez bada, «Aurre» apustua ordaindu beharko du, apustu horri dagozkion ordainketa-taulen arabera. «2. apustuak» berdin jarraituko du, ez du ez galduko, ez irabaziko.

Croupierra tartean sartzen bada, bere jokaldia parte-hartzaileen jokaldiarekin erkatuko du, eta honako kasuak gertatu ahalko dira:

Croupierrak eta beste edozein parte-hartzailek karta berak izanez gero, ez dago ez irabazlerik ez eta galtzailerik ere; berdinketa egongo da, beraz, apustuei eusten zaie.

Croupierrak jokalariak baino jokaldi hobea izanez gero, azken horrek «Aurre» eta «2. apustua» apustuak galduko ditu.

Jokalariak croupierrak baino jokaldi hobea badu, orduan, jokalariak «aurrea» kobratuko du, horretarako ezarritako ordainketa-taulari jarraikiz. «2. apustua» beti ordainduko da beste horrenbestez (1 jarriko da 1en truke).

VIII.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak fitxen bidez bakarrik egin daitezke eta joko-mahai bakoitzerako ezarritako mugen barruan egin behar dira.

Joko zuzendariak mahaien minimo eta maximoak ezarri ahalko ditu, Jokoa Arautzeko Agintaritzak baimendu dion fluktuazio-bandaren arabera.

Apustuen maximoa izango da mahaiko apustuaren minimoa bider 10, 20, 30 edo 50.

IX.– Jokoaren disfuntzioak.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu hauetan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo zaio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

a) Jokalariek kartak ez badituzte arauz ezarritako modu eta ordenan jasotzen.

b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.

c) Croupierrari dagokion karten bat agerian badago.

d) Karta-sorta osatzen duten kartetako bat falta bada.

e) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

3.– Jokalariaren akatsak.

a) Jokalari batek bere kartak beste jokalari baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biei erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera honek tartekoren batekin aurrera jarraituz gero, mahaiburuak edo ikuskatzaileak mahaitik bota ahalko ditu.

b) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

X.– Berariazko arauak.

Era berean, kontrapartidako mahai bat etenda geratuz gero, bezerorik gabe, aldi baterako itxi ahalko da saioak dirauen bitartean. Horretarako, mahaiaren aurrerakinak mahaian egon beharko du, giltzapean, eta hori Jokoaren zuzendariaren edo horren ordezkoaren esku egongo da. Partidari berriro ere ekiteko, nahitaez, croupierrak egon beharko du, bai eta mahaiburuak edo ikuskatzaileak ere. Aldi baterako itxi den mahaiko eskudirua eta eskupekoak ezingo dira bertatik atera, harik eta mahai hori behin betiko itxi arte.

17.– Zirkuluko Pokerraren aldaeren arau orokor eta komunak.

I.– Deskribapena.

Zirkulu pokerra karta-jokoa da eta zenbait jokalari elkarren artean jartzen ditu aurrez aurre. Jokoaren helburua da karta batzuekin ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea.

II.– Jokoaren elementuak.

1.– Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita bata jokoan erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 52 karta-sortarekin jokatzen da. Horien balioak, handienetik txikienera ordenatuta, honakoak dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 eta 2. Batekoa erabili ahalko da, kartarik txikiena balitz bezala, jokatzeko baliatzen den txikienaren aurretik edo Bateko gisa, Erregearen atzetik.

2.– Joko-mahaia.

Aldeetako batetik obalatua da, eta sargunea du kontrako aldean, croupierra bertan hartzeko. Mahaiak espazio edo bereizitako atal batzuk izan ahalko ditu, croupierraren eskuinetik hasita. Atal bakoitzak eserita dagoen jokalari bana hartuko du.

Mahaiak honako irekiguneak edo zirrituak izan ahalko ditu: bat, etxearen onurarako kenkarientzat, putzu edo cagnotte izenekoa; beste bat, eskupekoak sartzeko; hirugarrena, mahaian bertan fitxen truke aldatutako dirua sartzeko. Gainera, Hogeita batean edo «Black jack»en erabiltzen den erretiluaren antzekoa izango du, croupierraren aurrean, fitxak trukatzeko eta establezimenduari dagokion zenbatekoa kentzeko.

3.– Mozkina.

Establezimenduaren mozkina lortu ahalko da jarraian deskribatutako hiru aukeretako bat hautatuta:

a) «Pot»aren gaineko portzentajea; hori ez da, inolaz ere, % 5 baino handiagoa izango, eta apustuen tarteetako batean aplikatuko da. Hau, kopuruaren aldetik, mugatu egin ahal izango du Kasinoko Zuzendaritzak.

b) Mahaiaren edo gainerakoaren maximoaren % 10 eta 20 bitarteko portzentajea, saio bakoitzeko, jokatzen den poker modalitatearen arabera. Saiotzat hartzen da jokaldiko ordubete gehi azken bi eskuak. Saioak luzatzeko, ordu ez osoetan, portzentajea beti izango da saio erdiko zatietan.

c) Mahaiaren minimoaren % 20 eta 50 bitarteko portzentajea; hori esku bakoitzaren apustuen lehenengo tartearen hasieran aplikatuko da, jokalari bakoitzeko.

Kasinoko Joko Zuzendaritzak aurretik zehaztu ahalko du partida bakoitzaren iraupena, baldin eta jokalariei horren berri ematen badie. Kasinoak eskumen hori erabiltzen ez badu, partidaren iraupenak, behintzat, partida hasten duen jokalari bakoitzak eskua birritan eduki ahal izateko behar bestekoa izan beharko du.

III.– Langileak.

Joko-mahai bakoitzak, partida hasteko unean, etengabean izango du croupierra bere zerbitzura. Jokaldia zein gunetan egiten den, gune hori mahaiburuak, ikuskatzaileak edo baliokideak kontrolatu ahalko du.

1.– Mahaiburua, ikuskatzailea edo baliokidea.

Jokoaren garapena egokia izateko ardura du. Kasinoko zuzendaritzaren ordezkari gisa jarduten du. Berari dagokio joko-mahaietan gertatutako edozein gatazka konpontzea, eta hutsik gera daitezkeen plazak bete nahi dituzten jokalarien zerrenda egin beharko du.

2.– Croupierra.

Aurrerago emango zaizkion egitekoak gorabehera, honakoak ere izango ditu: kartak zenbatu, nahastu eta jokalariei banatzea; jokaldiaren faseak eta jokalarien jarduerak ozenki eta modu argian esatea; establezimenduari dagokion onura kalkulatzea eta sartzea, mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; eskupekoak mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; dirua fitxen truke aldatzea eta diru hori mahaian horretarako dagoen zirrituan sartzea; jokaldia kontrolatzea eta ikuskatzea, jokalari batek ere txandatik kanpo apusturik ez egiteko; «pot» osatzen duen batura kontrolatzea eta zaintzea eta hura ordaintzea. Era berean, jokalariei jokaldiaren une bakoitzean aplikatu beharreko arauen gaineko zalantzak ebatziko dizkie, eta, jokalariren batekin arazorik izanez gero, jokaldiaren garapenaren gaineko arduradunari jakinarazi beharko dio.

IV.– Jokalariak.

Joko-mahaiaren espazio edo atal bakoitzaren aurrean, jokalari bat baino ezingo da eseri. Espazioen azalera erabili ahalko da fitxak jartzeko eta, hala badagokio, kartak mantentzeko.

Partida bakoitzaren hasieran, postuak zozketatuko dira.

Partida hasita badago, jokoaren garapenaren gaineko arduradunak emango du mahaiko postua, leku librerik baldin badago.

Jokalari batek, berak eskatuta, atsedena har dezake, gehienez, hiru jokaldiz edo eskuz, partida bakoitzeko, mahaiko postua galdu gabe.

V.– Debekuak.

Erabat debekatuta dago jokalari batek mahaia uztea, beste jokalari bat ardurapean utzita, apustu berak egiteko; izan ere, jokalari bakoitzak bere kabuz jokatuko du. Bestalde, ez dira honako jarduerak onartuko:

a) Binaka jokatzea, nahiz eta aldi baterako besterik ez izan.

b) «Pot»a borondatez jokatzea.

c) «Pot»a borondatez banatzea.

d) Jokalarien artean ados jartzea.

e) Jokaldia hasi ondoren, beren gaineratikoa handitzeko fitxak erosi edo gehitzea.

f) Jokalarien artean dirua prestatzea.

g) Gaineratikoaren fitxak gordetzea.

h) Kartak mahaitik erretiratu edo croupierraren eta beste jokalarien begi-bistatik urruntzea.

i) Jokalariaren beraren kartak ez direnak ukitzea.

j) Jokaldiak dirauen bitartean, jokalarien artean jokaldiei buruzko iruzkinak egitea, baita beste jokalari batzuen kartak begiratzea ere, nahiz eta «esku» horretan jokatzen ez aritu.

VI.– Jokoaren arauak.

1.– Konbinazio posibleak.

a) Kolore-eskailera gorena: palo bereko bost karta korrelatibo altuenek osatzen dute. (Batekoa, Erregea, Dama, Jota eta 10).

b) Kolore-eskailera: palo bereko bost karta korrelatibok osatzen dute. (5, 6, 7, 8 eta 9).

c) Poker: balio bereko lau karta dituen bost kartaren konbinazioa da. (Lau Dama eta 5a)

d) Full: bost kartaren konbinazioa da; horietatik, hiru karta balio berekoak dira eta beste biak lehenengoak ez bezalakoak, baina beren artean balio berekoak. (Hiru 8 eta Bi 5).

e) Kolorea: palo bereko bost karta ez korrelatibok osatzen dute konbinazio hau. (9, 5, Dama, Jota eta Bateko hirusta).

f) Eskailera: palo desberdinetako bost karta korrelatibok osatzen dute.

g) Hirukoa: bost kartaren konbinazioa da; horietatik, balio bereko hiru karta eta gainerako biak, parea osatu gabe. (hiru 5, 3 bat eta 7 bat)

h) Irudiak: honakoek osatu beharreko bost kartaren konbinazioa da: Batekoa, Erregea, Dama edo Jota. Konbinazio hau poker estaliko aldaeretan baino ez da erabiliko.

i) Pare Bikoitza: bost kartak osatzen duten konbinazioa da, alegia, balio bera ez duten karten bi parek. (Bi 5, bi Dama eta Erregea).

j) Parea: balio bereko bi karta dituen bost kartaren konbinazioa da. (bi 7, 5 bat, Dama bat eta Bateko bat).

k) Kartarik handiena: «esku» batek aurreko konbinazioetako bat ere ez duenean, kartarik handiena duen jokalariak irabazten du.

52 karta baino gutxiagorekin jokatzen den Pokerraren aldaeretan, Kolorea Full baino garrantzitsuagoa izango da.

2.– Berdinketak.

Jokalariek Poker daukatenean, balio handienekoa duenak irabaziko du. (Errege Pokerrak Dama Pokerra gainditzen du)

Jokalariek Full daukatenean, balio handieneko hiru karta berdinak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Eskailera daukatenean, edonolakoa izanik, balio handieneko karta daukanak irabaziko du.

Jokalariek Kolorea daukatenean, baliorik handieneko karta duenak irabaziko du.

Jokalariek Hirukoa daukatenean, baliorik handieneko kartak dituenak irabaziko du.

Jokalariek Irudiak dauzkatenean, parerik altuena duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

Jokalariek Pare Bikoitza daukatenean, baliorik handiena duten kartek osatzen duten pareak irabaziko du; bat badatoz, bigarren parea hartuko da kontuan eta, azkenik, geratzen den baliorik handieneko karta.

Jokalariek Parea daukatenean, baliorik handieneko Parea duenak irabaziko du, eta, bat badatoz, gainerakoetatik baliorik handiena duen karta hartuko da kontuan.

3.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Jokalarien apustuak, fitxen bidez soilik adieraziak, Kasinoari baimendutako minimo eta maximoaren mugen barruan egin behar dira.

a) Muga horiei buruzko arau orokorrak.

Mahaiaren minimoa eta maximoa bertan jokatuko den pokerraren modalitatearen araberakoa izango dira. Minimoa alda daiteke, maximoaren % 20 eta 40ren artean, eta «aurre» (hasierako apustua) mahaiaren minimoaren % 50 izango da, gehienez.

Hiru mugarekin joka dateke:

1) Split Limit: apustuaren maximoa botearen erdiak mugatzen du.

2) Muga duen botea: apustuaren maximoa boteak mugatzen du.

3) Mugarik gabeko botea. Ez dago mugarik apustu maximorako; minimoa ezingo da, sekula, baimendutakoa baino txikiagoa izan, eta horrek mahaian ikusteko moduan egon beharko du, nabarmen.

b) Arau bereziak.

Kasinoko zuzendariak, baimendutako mugen barruan, mahai baten apustuaren muga alda dezake, hori abian jarri ondoren, jokalariei aurretik abisu emanda.

VII.– Jokoaren garapena.

Partida hasi ahal izateko, nahitaezkoa izango da mahaian, gutxienez, lau jokalari egotea; gutxieneko kopuru hori partida osoan mantendu beharko da.

1.– Kartak banatzea.

Partida bakoitzaren hasieran, croupierrak argiro adierazi beharko du, disko biribilaren bidez (marka edo eskua), nork daukan eskua, eta jokalariaren aurrean jarri beharko du. Eskuak erloju-orratzen noranzkoan egingo du bira, beste karta-banaketa bati ekiten zaion bakoitzean.

Croupierrak jokoa garatzeko erabili beharreko karta guztiak daudela egiaztatu ondoren, honela jardungo du:

a) Kartak «Chemin de Fer» edo «Baccara» jokoan egiten den antzera nahastu eta gero multzokatu egingo ditu.

b) Kartak nahastu egingo ditu, mahaiko jokalari batek ere kartak ez ikusteko moduan.

c) Kartak nahasteko eta banatzeko, «sabot» automatiko bat erabili ahal izango da, behar bezala homologatuta badago.

Jokatzen ari den poker motaren arabera, kartak, halaber, beste jokalari batek ere nahastu ahalko ditu, baldin eta partidaren arduradunak horretarako baimena ematen badio; baina azken karta-nahastea, aurreko puntuetan ezarritako moduren batean, beti egingo du croupierrak.

Pikatzeko unean, piloko kartaren bat agerian geratzen bada, berriro nahastu beharko da.

Pikatzea egitean, honako baldintzak bete beharko dira:

a) Esku bakarra erabiltzea.

b) Pikatzearen noranzkoak zuzena izan behar du eta gorputzetik urrundu behar da.

c) Esku libreak ezingo du karta-sorta ukitu, harik eta, pikatu ondoren, berriro karta-pilaketak egin arte.

d) Esku libreak ezingo du jokalarien bista oztopatu, ezingo dutela pikatzearen prozedura ikusi.

Pikatzea egin ondoren, jokaldian parte hartzen duten jokalariek, aurretik, poker motaren arabera, «aurre» edo «itsu» izeneko apustua egin beharko dute; hori kasinoak ezarritakoa izango da, eta, jarraian, croupierrak kartak banatzen ditu erloju-orratzen noranzkoari jarraikiz.

Croupierra kontuz ibili beharko da, kartak banatzean, jokalariek horiek ikus ez ditzaten. Hori dela eta, horiek banatzean, ezingo ditu altxatu, mahaiaren gainetik bota beharko ditu.

2.– Apustuen tarteak edo txandak.

Jarraian, apustuak hasiko dira eta croupierrak adieraziko du nori dagokion apustua egitea, jokatzen ari den poker aldaeraren arabera. Apustu guztiak «Pot» izeneko mahaiaren leku komun batean taldekatzen dira.

Apustuen txanda heltzen denean, jokalariek honako aukerak izango dituzte:

a) «Erretiratu» eta jokoa utzi. Horretarako, bere asmoa jakinarazi beharko du, bere txanda denean, eta kartak mahai gainean jarri beharko ditu; kartak ahalik eta gehien urrundu beharko ditu jokoan erabiltzen ari diren kartetatik. Kasu honetan, croupierrak kartak erretiratuko ditu; horiek ez ditu inork ikusi beharko.

Jokalari batek erretiratzeko erabakia hartzen duenean, ezingo du «Pot»ean parte hartu; beraz, egin dituen apustu guztiei uko egingo die eta ezingo du jokoari buruzko inolako iritzirik azaldu, ez eta beste jokalarien kartak begiratu ere.

b) «Paso egitea». Apustua egiteko txanda duen edozein jokalarik apusturik ez egitea erabakitzen badu, «paso» esan beharko du, baldin eta aurretik jokalari batek ere apusturik egin ez badu apustuen tarte horretan. Jokoan parte hartzen ari den edozein jokalarik itxaron egin dezake beste jokalariren batek apustu egiteko erabakia hartu arte; kasu horretan, jokoan parte hartzen jarraitu nahi badu, apustua berdindu edo igo egin beharko du.

c) Apustua «berdintzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, horien balioa beste edozein jokalariren balioaren berdina izan dadin, baina ez handiagoa.

d) Apustua «igotzea». Horretarako, «pot»ean fitxa-kopuru jakin bat sartu beharko du, berdintzeko, gehi beste fitxa-kopuru bat, apustua igotzeko. Horrek aukera emango die eskuinean dauden jokalariei, aurretik deskribatutako ekintzaren bat egiteko.

Pokerraren aldaeraren arabera eta apustuen tarte bakoitzean, jokalariak apustua igotzeko aldiak mugatuta egon daitezke, baina jokalari bi baino ez badaude, ez da horretarako mugarik egongo.

Apustuen amaieran, eskuan dirauten jokalari guztiek (aktiboak) fitxa-balio berbera jarrita eduki beharko dute «pot»ean, beren gaineratikoa guztizko baliora iristen ez denean izan ezik; orduan, zati proportzionala jokatuko baitute.

Apustuen txanda amaitzen denean, apustua jokalari bakar batek egin eta beste guztiek paso egin badute, apustua egin duen jokalariak «eskua» automatikoki irabazi eta «pot»a eskuratuko du; horretarako, ez du zertan kartak erakutsi.

Apustua egin aurretik, jokalari bakoitzak bere fitxak dagokion mahaiaren espazioaren barruan bildu ahalko ditu. Jokalari batek apustua egin duela ulertuko da, fitxak bere espazioa mugatzen duen lineatik harago jartzen dituenean edo, hain argi ez dauden egoeretan, croupierrak fitxak «pot»ean sartzen dituen unetik, baldin eta jokalariak horretarako eragozpenik jarri ez badu.

Jokalari batek ezingo du apusturik egin, gainerako jokalarien erreakzioa ikusi eta apustua igo. Apustuak argiro eta berehala egin behar dira, jokaldi horren gaineko zalantzarik simulatu gabe.

Jokalariek dirua behar beste fitxetan izan beharko dute, «eskua» amaitzeko. Hori izan ezean, apusturako zenbatekoaren proportzionalaz jokatuko dute.

Eskua jokatzen ari diren jokalariek behar beste baino ez dute hitz egingo, eta, gainera, apustuen tarte bakoitzean, ezingo dituzte egin konbinazio maximoa balute bezala, beste jokalariak nahasteko eta engainatzeko asmoz. Jokalariren batek aurretik deskribatutako moduren batean jardunez gero, croupierrak atentzioa emango dio eta, berriro eginez gero, partidako arduradunak partidan parte hartzen jarraituko duen erabakiko du, eta erabaki hori ezingo da atzera bota.

Jokalari batek ere ezingo du beste jokalari batek egiten duen jokaldian eragin edo berori kritikatu. Mahaiaren inguruetan ezingo da jokalaririk egon, partidaren garapena ikusten, kasinoko langileak salbu.

Croupierrak, uneoro, kendutako kartak eta karta-uzteak kontrolpean izan beharko ditu. Jokalari batek ere ez du horiek ikusteko baimenik, partidak iraun bitartean. Croupierrak banatzeko dituen gainerako kartek elkarrekin eta ordenatuta egon beharko dute, jokaldi osoan, banatzeko unean izan ezik.

Croupierrak karta-sorta ahalik eta posiziorik horizontalenean izan beharko du, horrekin lekualdaketarik egin gabe, eta horren goialdeak beti egon beharko du jokalariek ikusteko moduan. Karta-sorta eskuan ez daukanean, une oro babestu beharko du; horretarako, mahaiko maniobra-fondoko fitxa jarri beharko du.

3.– Konbinazio irabazleen ordainketak.

Apustuak berdindu ondoren, apustuen azken tartean, aurretik erretiratu ez den jokalari bakoitzak bere kartak erakutsi beharko ditu, duen konbinazioa ikusi ahal izateko moduan, konbinazio irabazlea ezarri ahal izateko.

Azken apustua egin duen jokalariak, lehenik eta behin, kartak erakutsiko ditu eta, jarraian, horren ezkerretik hasita, jokalariei erakutsiko dizkie, bata bestearen atzetik.

Ez da beharrezkoa izango jokalari batek daukan konbinazioa esatea bere kartak erakustean, eta ez da kontuan hartuko esan duena; izan ere, croupierrak ezarriko du erakutsitako konbinazioen balioa eta berak adieraziko du zein jokalarik duen konbinaziorik handiena, eta, hala badagokio, jokalariek gaizki adierazitako konbinazioak zuzenduko ditu.

Croupierrak egiaztatu ondoren jokalari guztiek irabazlearen kartak aztertu ahal izan dituztela eta konbinazio irabazlearen aurkako adierazpenik egin ez dutela, croupierrak «pot»a emango dio hari eta kartak mahaitik erretiratuko ditu.

Balio bertsuko konbinazio irabazle bi edo gehiago egonez gero, croupierrak «pot»a oso balio bertsuko konbinazioak dituzten jokalarien artean banatuko du, gaineratikoen araberako proportzioan.

Croupierrak «eskualdian» ematen dituen kartak berak jokaldia erakusteko adierazten duenean baino ez dira erakutsiko.

Jokalariek berek baino ezingo dituzte beren karta estaliak ikusi, eta beste inork ikus ez ditzan ardura daukate.

Jokalariek, «esku» bakoitzari hasiera eman baino lehen, mahai gainean dituzten fitxak edo dirua baino ezin izango dute jokatu.

VIII.– Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Oro har, kartak banatzen diren bitartean, jarraian adierazitako kasuren bat gertatuz gero, banaketan hutsa egon dela kontuan hartuko da, eta, kasu horietan, karta guztiak batuko ditu croupierrak, eta beste «esku» bati ekingo dio.

Kontuan hartuko diren kasuak honakoak dira:

a) Jokalariek kartak ez badituzte arauz ezarritako modu eta ordenan jasotzen.

b) Jokalari batek behar baino karta gehiago edo gutxiago jasotzen baditu eta hutsa zuzendu ezin bada apustuak hasi aurretik.

c) Eskua hastean, jokalari batek ez dagokion karta bat jasotzen badu eta ikusi duela egiaztatu bada.

d) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

e) Karta-sortan kartaren bat falta dela ikusten bada.

f) Karta-sorta akastuna dela ikusten bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak esku akastuna adierazten badu, «kartek argi uzten dutela» usteko da, eta mahaiaren gainean dauden horien konbinazioa hartuko da kontuan.

b) Croupierrak, kartak banatzean, orduan ez dagoen jokalari bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko. Jokalaria garaiz heltzen ez bada, esku hori jokatzeko txanda heltzen denean, bere kartak erretiratu egingo dira eta jokatzeari utziko dio.

c) Croupierrak, kartak banatzean, eskua jokatuko ez duen jokalari bati edo hutsik dagoen mahaiaren posizio bati karta bat ematen badio, ez da banaketan egindako huts gisa ulertuko; croupierrak kartak banatzen jarraituko du, ohi bezala, jokalari edo hutsik dagoen posizio hori barne, eta, banatzen amaitu ondoren, posizio horietako kartak jasoko ditu.

3.– Jokalariaren hutsak.

a) Jokalariak berehala hartu beharko ditu erabakiak, partidaren garapena ez atzeratzeko; bestela, croupierrak atentzioa emango dio, eta, horrelakorik berriro eginez gero, partidaren arduradunak partidatik kanporatu ahalko du.

b) Jokalari batek, apustua egitean, bere kartak karta-uzteekin nahasten baditu, bere apustua beste jokalaririk berdinduko ez duelakoan, «eskua» jokatzen jarraitzeko aukera galduko du, croupierrak edo partidaren arduradunak «eskua», zalantzarik gabe, berregin ahal badute izan ezik. Oro har, beti saiatuko gara «eskua» berregiten eta, horrenbestez, «pot»a jokatzen.

c) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, apustua berdintzeko, «pot»ean fitxa-kopuru nahikoa sartzen ez badu, ez du erretiratzeko eskubiderik izango; apustua berdintzeko beharrezkoak direnak baino ezingo ditu gehitu.

d) Jokalari batek, hutsen baten ondorioz, «pot»ean fitxa bat edo gehiago sartzen baditu, beharrezkoa baino zenbateko handiagoz, eta apustua handitzeko asmoaren berri eman ez badu, apustua berdindu baino ez duela egiten ulertuko da, eta hortik gora jarritako zenbatekoa itzuli egingo zaio.

e) Jokalari batek, akatsen bat tarteko, bere kartak erakusten baditu, baliozko izaten jarraituko du jokaldiak.

f) Jokalari batek apustua txandaz kanpo egiten badu, hori baliozkotzat joko da; baina, apustuen txandara heltzen denean, ezingo du handitu.

g) Jokalari batek edo gehiagok, kartak banatzean, «pot»ean «aurre»a jarri ezean, «eskua» baliozkotzat joko da, eta «aurre»a jarri beharko dute, «eskua»n parte hartu nahi badute. Hasierako apustua zein jokalarik jarri ez duen edo duten zehaztu ezin den kasuetan, eskua «pot» murriztuarekin jokatuko da.

h) Jokalari batek bere kartak beste jokalari baten kartekin kontaktuan jartzen baditu, borondatez edo borondaterik gabe, biei erretiratuko zaizkie kartak, eta ezingo dute jarraitu eskuan parte hartzen. Egoera hori inplikatuetako batekin errepikatzen bada, partidaren arduradunak mahaitik kanporatu ahalko du.

i) Jokalari bati apustu egiteko txanda pasatzen bazaio, horrek croupierrari jakinarazi beharko dio, berehala. Partidaren arduradunak egoera aztertuko du eta erabaki egokia hartuko du, eta hori ezingo da atzera bota.

IX.– Zirkuluko pokerraren aldaerak.

Zirkuluko pokerraren aldaerek epigrafe honen aurreko ataletan azaldutako printzipioak betetzen dituzte. Zirkuluko pokerraren aldaera hauek, Katalogo honetan jasotakoak, honakoak dira:

5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

Omaha.

Texas Hold'em

Five Stud Poker

Seven Card Stud Poker.

Poker Sintetikoa.

Atal honetan aipatutako pokerraren aldaera bakoitzaren arau espezifikoak epigrafe honen hurrengo ataletan jaso dira, eta berariaz ezarri ez den guztirako, aipatutako arau orokorrak eta komunak, epigrafe honen I. ataletik VIII. atalera bitartekoetan jasotakoak, aplikatuko dira.

17.1.– 5 kartako poker estalia, karta-uztearekin.

I.– Jokoaren elementuak:

Kartak. Jokalari-kopuruaren arabera, 52 edo 32 kartarekin jokatu ahalko da.

II.– Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Croupierra kartak banatzen hasi aurretik, «eskua» duen jokalariak «pot»a hasi beharko du, mahaiko apustu minimoarekin; era berean, «bigarren eskua» duen jokalariak aurretik aipatutako apustu minimoa bikoiztu beharko du. Gainerako jokalariek, kartak ikusi ondoren, honako aukera izango dute: jokotik erretiratu eta hura uztea, apustua berdintzea, apustua egitea edo apustua igotzea.

«Itsua» izeneko apustua ere egongo da. Horretan, apustua egingo da, eta hori izango da, gutxienez, «bigarren eskuak» egindakoaren bikoitza; berdina egin dezakeen lehenengoa «bigarren esku»aren osteko jokalaria izango da. Horrek egin ezean, gainerakoek ezingo dute egin; horrek eginez gero, hurrengoak beste «itsu» bat egin ahalko du, gutxienez aurrekoaren kopurua bikoiztuta eta, horrela, hurrenez hurren. Itsuak baliozkoak izango dira, baldin eta croupierra kartak banatzen hasten bada.

III.– Karta-uzteak.

Jokalariek karta-uzte bakarra egiteko eskubidea izango dute, eta hori, gehienez, lau kartakoa izango da eta, gutxienez, kartarik gabekoa; kasu horretan, jokalariak ozenki esango du «aski» dela. Lau karta uzten dituen jokalariak, lehenik eta behin, hiru karta jasoko ditu eta, gainerako parte-hartzaileek beren karta-uzteak itzuli ondoren –hiru kartakoak edo gutxiagokoak–, laugarren karta jasoko du. Baldin eta, jokalari bakoitzari bost kartak banatu ondoren, dagozkion karta-uzteak berdintzeko nahikoa karta ez badago, pilotik geratzen diren kartak banatu ondoren, croupierrak jokalari guztien karta-uzteak erabiliko ditu, eskua betetzeko, baina, karta-uztea itzultzeko jokalari bakarra faltaz gero, kasu horretan, gainerako jokalarien karta-uzteak erabiliko dira, berea izan ezik, bere bost kartak betetzeko.

IV.– Jokoaren hutsak eta arau-hausteak.

Croupierraren hutsak

Croupierrak karta-sorta jokaldia amaitu aurretik erretiratzen badu, karta gehiago banatu behar direla ohartu gabe, ahal den neurrian, karta-sortaren goiko aldea hartu eta falta diren kartak banatu beharko ditu. Bestela, erabili ez diren kartak nahastu beharko ditu, karta-uztekoak izan ezik. Berriro pikatuko da eta croupierrak lehenengo karta ezabatu beharko du, banatzen hasi aurretik.

17.2.1.– Omaha ageriko pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalariak eskuan dituen lau kartetatik bi aukeratu beharko dira eta jokalari guztientzako komunak diren eta mahai gainean dauden bost kartetatik hiru.

II.– Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Jokaldian parte hartu nahi duten jokalari guztiek «aurre»a jarri ondoren, croupierrak lau karta emango dizkie jokalariei agerian, banan-banan. Jarraian, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen tartea amaitu ondoren, croupierrak piloko lehenengo karta erreko du; hori ez da karta-uztekoekin nahastuko, eta ez dute jokalariek ikusiko. Hurrengo hiru kartak mahaiaren erdian jarriko ditu, eta horiekin apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berriro «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako hiru karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurreko hiruren ondoan; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitzean, berriro «erreko» da hurrengo karta, eta aurretik aipatutako lau karta horiei beste bat gehituko zaie, mahaiaren erdian, aurrekoaren ondoan; horrela, apustuen laugarren eta apustuen azken tarteari ekingo zaio.

17.2.2.– Bost kartako Omaha Pokerra.

I.– Definizioa.

Bost Kartako Omaha jokoa zirkuluko pokerraren modalitate bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalari bakoitzak eskuan dituen bost karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalari guztientzako komunak diren bost kartetatik beste hirurekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Jokoaren modalitate honetan, Omaha jokoa arautzen duten arau berak aplikatuko dira, baina, bestean ez bezala, jokalari bakoitzari bost karta banatuko zaizkio, estalita.

2.– Bost Kartako Omaha jokoan, gehienez, zortzi jokalarik parte hartu ahalko dute.

3.– Joko Zuzendaritzak lehenengo karta komuna erakutsi ahalko die jokalariei, kartak banatzeko unean. Kasu horretan, apustuen lehen txanda edo tartea ageriko karta komun batekin egingo da.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren araberakoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV.– Jokoan egindako huts edo arau-hausteak.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.2.3.– Omaha Hi&Low Pokerra.

I.– Definizioa.

Omaha Hi&Low jokoa zirkuluko pokerraren aldagai bat da eta berrogeita hamabi kartako karta-sorta batekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta baliorik handieneko konbinazioa lortzea; horretarako, jokalari bakoitzak eskuan dituen lau karta estalietatik bi aukeratuko ditu, mahaiko jokalari guztientzako komunak diren kartetatik beste hirurekin batera.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Zirkuluko pokerraren modalitate honi Omaha modalitatea arautzen duten arau berak aplikatuko zaizkio, baina Omaha Hi&Low botea edo «pot»a balio handieneko konbinazioa eta balio txikieneko konbinazioa duten bi jokalariek irabaziko ahalko dute, hurrenez hurren.

2.– Balio gutxieneko konbinaziora jokatu ahal izateko, jokalarientzako hiru karta komun egon beharko dira, 8aren maila berekoak edo gutxiagokoak. Batekoa balio handieneko zein txikieneko konbinaziorako erabili ahalko da.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoen mugak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren araberakoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV.– Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Omaha jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.3.1.– Texas Hold´em Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Stud Card Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, bost kartakoa; horretarako, jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II.– Jokoaren arauak: jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen desberdintasun bakarra da croupierrak, partidaren hasieran, jokalari bakoitzari lau karta banatu beharrean, jokalari bakoitzari bi karta baino ez dizkiola banatuko.

17.3.2.– Doble Hold´em Pokerra.

1.– Definizioa.

Doble Hold'em jokoa zirkuluko pokerraren aldaera da, eta berrogeita hamabi kartako karta-sortarekin jokatzen da, eta horren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea; horretarako, jokalari guztientzako karta komunen lerro bikoitzean jokaldi bakoitzean dauden zazpi kartetatik edozein aukeratuko da.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Kartak banatu aurretik, jokalariek ezinbesteko apustuak egin beharko dituzte, «aurre» edo «itsuak», mahai horretarako Joko Zuzendaritzak aukeratutako modalitatearen arabera.

2.– Croupierrak bi karta estali banatuko dizkio jokalari bakoitzari, eta banan-banan banatuko ditu.

3.– Kartak banatzen amaitu ondoren, apustuen lehen tartea edo txanda irekiko da, eta, lehenik eta behin, txanda guztietan, eskua duen pertsonak hitz egin beharko du, eta, horrelakorik ezean, eskuaren ezkerrean dagoen jokalariak.

4.– Apustuen txanda itxi ondoren, Croupierrak piloko lehen karta «erreko» du, karta-uztekoekin nahastu gabe, eta, aldi berean, jokalari guztientzako hiru karta komuneko bi ilara erakutsiko ditu (Flop); horrela, apustuen bigarren txanda irekiko da.

5.– Aurreko apustuen txanda amaitu ondoren, piloko lehen karta «erreko» da, eta bi karta erakutsiko dira, bat lerro bakoitzerako (Turn), eta horiek aurreko hiruren ondoan jarriko dira; horrela, enbidoko hirugarren txanda irekiko da. Laugarren eta azken txanda (River) modu berean egingo da.

6.– Jokalariek ahalik eta balio handieneko konbinazioa egin beharko dute, bi lerrootan. Botea edo «pot»a bitan banatuko da, eta jokalariek biak irabazteko aukera izango dute.

III.– Apustuen muga maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak mahairako Joko Zuzendaritzak hautatutako aukeraren araberakoak izango dira, honako hauen artean:

a) Mugatua edo «Fixed».

b) Mugatutako botea edo «Pot limit».

c) Mugarik gabekoa.

IV.– -Jokoan egindako huts edo arau-hausteak.

Joko-modalitate honi, arau-hausteen eta hutsen kasuan, Texas Hold´em jokoaren arau berak ezarriko zaizkio.

17.4 Five Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Seven Card Stud Pokerraren aldaera da, eta jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea, jokalari bakoitzak dituen bost karten artean.

II.– Jokoaren elementuak:

Kartak.

Karta-sorta osoko 52 kartarekin jokatu beharrean, 32 kartarekin jokatzen da. 52 karta horietatik, honakoak kentzen dira: 2, 3, 4, 5 eta 6. Jokoan aritzeko, honako kartak utziko dira: Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9, 8 eta 7.

III.– Jokoaren arauak.

Jokoaren garapena.

Croupierrak jokalari bakoitzari karta estali bat eta agerian beste bat banatuko dizkio; horrela, apustuen lehen tarteari ekingo zaio.

Apustuen lehen tartea amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen bigarren tarteari ekingo zaio.

Apustuen tarte hau amaitu ondoren, croupierrak beste karta bana emango die jokalariei, agerian; horrela, apustuen hirugarren tarteari ekingo zaio.

Apustu horiek amaituta, croupierrak beste karta bat emango du, agerian; horrela, apustuen laugarren eta azken tarteari ekingo zaio.

Pokerraren aldaera honetan, konbinaziorik handiena duen jokalaria hasiko da apustuak egiten.

17.5 Seven Card Stud Poker Ageriko Pokerra.

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta konbinaziorik handiena lortzea zazpi kartarekin, kontuan hartuta karta horietatik bostek baino ez dutela balioa, jokaldia erakutsi ondoren.

II.– Jokoaren arauak.

1.– Apustuen maximoak eta minimoak.

Tarte, txanda edo aldi bakoitzean apustuen muga maximoak, botearen arabera, honakoak izan daitezke:

a) Split Limit: apustuen lehen bi tarteetan, mugarik txikienarekin jokatzen da, eta, gainerako hiruretan, mugarik handienarekin. Agerian utzitako lehen bi kartak parea badira, mugarik handienarekin jokatuko da.

b) Mugatutako botea: apustuen azken bi tarteetan, mugak honako balioak ditu:

a.– Seigarren karta ematean dagoen botearen erdiaren parekoa.

b.– Zazpigarren karta ematean dagoen botearen parekoa.

Apustuen tarte bakoitzean, jokalari bakoitzak bere apustua igo ahalko du, gehienez, hiru aldiz, eta tarte bakoitzarentzat ezarritako mugei jarraikiz.

2.– Jokoaren garapena.

Omaha Pokerrarekin dagoen alde bakarra da partidaren hasieran croupierrak lau kartak eman beharrean, jokalariei bi karta baino ez diela emango.

17.6 Ageriko Poker Sintetikoa

I.– Deskribapena.

Jokoaren helburua da ahalik eta baliorik handiena duen karta-konbinazioa lortzea, eta, horretarako, honako bost kartak erabiliko dira: croupierrak jokalariei banatutako bina karta eta croupierrak joko-mahaian jarritako bost karta komunetako hiru.

II.– Jokoaren elementuak.

Kartak.

«Black-Jack» edo Hogeita batean erabiltzen direnen ezaugarri bertsuetako 28 kartarekin jokatzen da, palo bakoitzeko Batekoa, Erregea, Dama, Jota, 10, 9 eta 8koa bakarrik erabiliz, balioaren eta garrantzi-hurrenkeraren arabera.

Batekoa kartarik txikiena izango balitz bezala erabil daiteke, 8aren aurretik, edo kartarik handienaren pareko, Erregearen ondoren.

III.– Apustuen maximoak eta minimoak.

«Gaineratiko» izeneko hasierako gutxieneko kopuruaz jokatzen da. Gaineratikoa amaituz gero, gehiago jarri ahalko dira, honako eskalari jarraiki:

a) Hasierako gaineratikoa: 10 - 200 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

b) Berriz jartzeak: 5 - 100 bider mahaiko apustu minimoaren zenbatekoa.

IV.– Jokoaren garapena.

Jokalari guztiek Kasinoak adierazitako «aurre» izeneko apustua egin ondoren, croupierrak bi karta banatuko dizkio jokalari bakoitzari, estalita, eta bost karta komunetako lehenengoa erakutsiko du.

Une horretatik aurrera, eskua duen jokalariak apustuen lehenengo txandari ekingo dio. Apustuak egin ondoren, bigarren karta erakutsiko du. Jarraian, apustuen bigarren txanda irekiko da, eta apusturik altuena egiten duen jokalariak irekiko du; horrela egingo da, hurrenez hurren, harik eta bosgarren eta azken karta erakutsi arte eta apustuen azken txanda hasi arte.

Apustuak amaitu ondoren, kartak erakutsiko dira, eta azken apusturik altuena egin duen jokalaria hasiko da; «pot»a ordainduko zaio irabazleari edo irabazleen artean banatuko da, baldin eta balio bereko jokaldi bat baino gehiago badago.

V.– Jokoaren garapeneko disfuntzioak.

1.– Banaketan egindako hutsak.

Kartak banatzerakoan jarraian adierazitako kasuren bat gertatzen bada, croupierrak karta guztiak jaso eta berriz hasiko du «eskualdia»:

a) Jokalariei ez badizkiete kartak araudi bidez ezarritako ordenan ematen.

b) Jokalari bati dagozkionak baino karta gutxiago edo gehiago ematen badizkiote.

c) Kartaren bat agerian azaltzen bada.

2.– Croupierraren hutsak.

a) Croupierrak apustu-tarte bakoitzean bost karta komunetako bat baino gehiago agerian jartzen baditu, lehendabizikoa hartuko da baliozkotzat eta besteen ordez erabili ez diren karta-sortako kartak emango dira; behar hainbat karta ez badago, «eskualdia» baliogabetzat joko da.

b) Apustu-txanda amaitu baino lehen croupierrak bost karta komunetako bat agerian jartzen badu, karta hau baliogabetzat joko da eta bere ordez karta-sortan geratzen direnetako bat jarriko da.

III. ERANSKINA, UZTAILAREN 27KO 120/2016 DEKRETUAREN

APUSTUAK BAIMENDUTA DITUZTEN EKITALDIAK

1.– Urpeko jarduerak.

Urpeko arrantza

Kirol-urpekaritza

Igeriketa hegalekin

Apnea

Sorospena

2.– Xakea.

3.– Atletismoa.

Aire zabaleko pista

Krosa

Errepideko lasterketa

Pista estalia

4.– Badmintona.

5.– Saskibaloia.

6.– Eskubaloia.

Eskubaloia

Hondartzako eskubaloia

7.– Beisbola eta softballa.

Beisbola

Softballa

8.– Billarra.

9.– Bola-jokoa.

Petanka

Bowlinga

Palma bola-jokoa

Palentziako bola-jokoa

Leongo bola-jokoa

Bolatokia

Arabako bola-jokoa

Hiru olako bola-jokoa

Toka

Pasaboloa

Hiru txirlo

Calva

10.– Boxeoa.

Boxeoa

Kickboxinga

Full-Contacta

Thaiboxinga

Aiki-Wudoa

11.– Ehiza eta arrantza.

Ehiza

Erakustxakurrak

Ibilbidea

Ehiza xehea txakurrarekin

Oilagor-ehiza

San Hunberto

Ehiza arkuarekin

Arrantza

Kontinentala

Itsasokoa

12.– Txirrindularitza.

Ziklo-krosa

Trialsina

Mendiko bizikleta

Pista

Errepidea

BMX

Gimnasioko txirrindularitza

Castinga

13.– Aire-kirolak.

Parapentea

Delta hegala-hegaldi askea

Paraxutismoa

Motordun hegaldia

Beladun hegaldia

Hegaldi akrobatikoa

Aerostazioa

14.– Neguko kirolak.

Eski alpetarra

Iraupen-eskia

Eski-jauziak

Eski artistikoa eta akrobatikoa

Snowboarda

Telemarka

Mushinga-lera txakurrarekin

Curlinga

Izotz gaineko lasterketak

Skyboba

15.– Motor-kirolak.

Automobilismoa

Mendia

Rallyak

Zirkuitua

Autokrosa

Krosa

Kartinga

Slaloma

Klasikoak

Quadak

Motoziklismoa

Triala

Moto txikiak

Motokrosa

Enduroa

Abiadura

Stadium motokrosa

Turismoa

Motonautika

Uretako motorrak

16.– Esgrima.

17.– Uretako eskia.

18.– Futbola.

Futbola

Areto-futbola

Hondartzako futbola

19.– Gimnastika.

Artistikoa

Erritmikoa

Ohol-jauziak

Minitramp bikoitza

Kirol-aerobica

20.– Golfa.

21.– Halterofilia.

22.– Herri kirolak.

Soka tira

Harri-jasotzea

Trontza

Aizkora

Idi probak

Zaldi probak

Asto probak

Sega

Lokotx apustua

Txinga eroatea

Ingude altxatzea

Orga jokoa

Zaku lasterketa

Lasto jasotzea

Ontzi eroatea

Lasto botatzea

Harri-zulatzaileak

23.– Hipika.

Oztopo-jauziak

Lehiaketa osoa

Heziera

Raida

Ibilaldia

24.– Hockeya.

Aretokoa

Belarretakoa

25.– Judoa.

Judoa

Kendoa

Aikidoa

Wu-Shua

Jiu-Jitsua

Borroka

Sanboa

26.– Karatea eta taekwondoa.

Karatea-Kumitea

Karatea-Katak

Kenpoa

Kung-Fua

Tai-Jitsua

Taekwondoa

Penckat-Silat´

27.– Mendia.

Orientazioa

Mendiko eskia

Mendi-lasterketak

Eskalada haitzetan

Kirol-eskalada

Alpinismoa

Mendiko ibilaldiak

Ibilaldiak

Amildegi-jaitsiera

Espeleologia

28.– Igeriketa.

Igeriketa igerilekuan

Waterpoloa

Sinkronizatua

Distantzia handikoa

Jauziak

Aquagima

29.– Padela.

30.– Patinajea.

Hockeya

Lasterketak

Artistikoa

Lerroan

Skate boarda

Izotz gaineko hockeya

Izotz gaineko patinaje artistikoa

31.– Euskal pilota.

Plaza librea

Trinketa

Ezkerreko hormako frontoia

Frontenisa

32.– Piraguismoa.

Ur lasaietakoa

Ur-amiletakoa

Kayak surfa

Kayak poloa

33.– Arraunketa.

Eserleku finkoa

Eserleku mugikorra

Arraunergometroa

34.– Errugbia.

Errugbia

Zazpiko errugbia

35.– Squasha.

36.– Surfa.

Body boarda

Surf boarda

37.– Mahai-tenisa.

38.– Tenisa eta berari lotutakoak.

39.– Tiroa.

Zehaztasuneko tiro olinpikoa

Plater-tiro olinpikoa

Uso-tiroa

Helize-tiroa

Arku-tiroa aire zabalean

Arku-tiroa aretoan

40.– Triatloia.

Triatloia

Neguko triatloia

Duatloia

41.– Bela.

Olinpikoak

Olinpiko ez direnak

Kruzeroak

Windsurfa

42.– Boleibola.

Aretokoa

Hondartzakoa

43.– Eranskin honetako aurreko epigrafeetan ageri ez diren beste kirol edo lehiaketa modalitate batzuk.

44.– Erregelamendu honetan xedatutakoaren arabera baimenduta dauden kirolaz besteko gertaerak.

45.– Loteriekin eta zozketekin lotutako gertaerak.

46.– Zenbakiei buruzko jokoekin lotutako gertaerak.

47.– Galgo- eta zaldi-lasterketen edota bestelako kirol-ekitaldien emanaldi birtualak.

IV. ERANSKINA, UZTAILAREN 27KO 120/2016 DEKRETUARENA

ZALDIAK ARITZEN DIREN KIROL EDO LEHIAKETA JARDUERETAN OINARRITUTAKO APUSTUEN MODALITATEAK.

1.– Hipodromoko apustu soila.

Apustulariak lasterketa bateko zaldi bat hautatzen du. Bi modalitate daude: «irabazlea» eta «aurrean».

a) Hipodromoko apustu soila «irabazlea» modalitatean egitea hautatzen den zaldiak lasterketa irabaziko duela jokatzea da, behin betiko sailkapena kontuan hartuta. Apustu-mota hau hiru jaberen zaldi bana gutxienez lehiatzen diren lasterketetan egin daiteke. Zaldieria bereko edo jabe beraren zaldi bat baino gehiago badago, denak bat balira bezala jokatuko da.

b) Kanpoko apustu soila «aurrean» modalitatean egitea hautatzen den zaldia behin betiko sailkapenaren arabera ondoko postuetako batean helduko dela jokatzea da:

– Lehenengo edo bigarren, zaldi kopurua sei eta hamar bitartekoa bada, biak barne.

– Lehenengo, bigarren edo hirugarren, lasterketan hamaika zaldi edo gehiago badaude.

Beraz, bost zaldi edo gutxiagoko lasterketetan ezin izango da egin hipodromoko apustu soilik «aurrean» modalitatean.

2.– Kanpoko apustu soila.

Apustulariak lasterketa bateko zaldi bat hautatzen du. Bi modalitate daude: «irabazlea» eta «aurrean».

a) Kanpoko apustu soila «irabazlea» modalitatean egitea hautatzen den zaldiak lasterketa irabaziko duela jokatzea da, behin betiko sailkapena kontuan hartuta. Apustu-mota hau bi jaberen zaldi bana edo lagun ez diren bi zaldi gutxienez lehiatzen diren lasterketetan egin daiteke. Jabe beraren zaldi bat baino gehiago badago edota lagun diren zaldiak badaude, denak bat balira bezala jokatuko da.

b) Kanpoko apustu soila «aurrean» modalitatean egitea hautatzen den zaldia behin betiko sailkapenaren arabera ondoko postuetako batean helduko dela jokatzea da:

– Lehenengo edo bigarren, zaldi kopurua lau eta zazpi bitartekoa bada, biak barne.

– Lehenengo, bigarren edo hirugarren, lasterketan zortzi zaldi edo gehiago badaude.

Beraz, hiru zaldi edo gutxiagoko lasterketetan ezin izango da egin kanpoko apustu soilik «aurrean» modalitatean.

3.– Apustu kateatu soila.

Hainbat lasterketaren (saio berean zein desberdinetan) sailkapenen arabera «irabazlea» edo «aurrean» modalitateetan egindako apustu soil batzuen segida da. Lasterketa bateko apustuaren irabazia edo itzulkina hurrengoan ezarriko da berez.

Apustulariek apustu bakoitzaren emaitzako saritik edo itzulkinetik hurrengo apustuan zenbat berrinbertitzea nahi duen hauta dezake, erdia edo zati bat (gehieneko kopurua dago). Erdiak berrinbertitzea hautatuz gero, apustu guztien berrinbertsioen batura goitik biribilduko da apustua-

ren gutxieneko multiplora iristeko. Apusturako ezarritako gutxieneko zenbatekora iristen ez diren irabazi eta itzulkin soberakinak ez dira berrinbertituko eta apustulariei emango zaizkie.

4.– Apustu bikia: irabazlea.

Apustulariak lasterketa bateko bi zaldi hautatzen ditu eta behin betiko sailkapenean lehen bi postuetan izango direla jokatzen du. Apustu-mota hau hiru jaberen zaldi bana gutxienez lehiatzen diren lasterketetan egin daiteke.

Zazpi zaldi baino gutxiago aritzen badira, saria jasotzeko, lehenengo bi sailkatuak apustuan ezarritako ordena berean sailkatu behar dira (apustu biki ordenatua).

Lasterketan zazpi zaldi baino gehiago aritzen badira, nahikoa da lehen bi postuetan sailkatzen diren bi zaldiak hautatzea, ordena ere asmatu gabe (apustu biki ordenatu gabea).

Hala ere, enpresa ustiatzaileak lasterketako zaldien kopurua aldatu ahal izango du apustu bikia ordenatua edo ordenatu gabea izateko, jendeari jakinarazi ondoren.

5.– Apustu bikia: aurrean.

Apustulariak lasterketa bateko bi zaldi hautatzen ditu eta behin betiko sailkapenean aurreko hiru postuetan izango direla jokatzen du.

6.– Kanpoko apustu bikia (couplé).

Apustulariak lasterketa bateko bi zaldi hautatzen ditu eta modalitatea zehazten du: kanpoko bikia (Couplé) «irabazlea» edo kanpoko bikia (Couplé) «aurrean».

a) Kanpoko apustu bikia (Couplé) «irabazlea» modalitatean eginez gero, saria jasotzeko hautatutako zaldiak lehen eta bigarren sailkatu behar dira.

b) Kanpoko apustu bikia (Couplé) «aurrean» modalitatean eginez gero, saria jasotzeko hautatutako zaldiak lehen hiru postuetan sailkatu behar dira.

7.– 4tik 2 apustua.

Apustulariak lasterketa bateko bi zaldi hautatzen ditu eta lehen lau postuetan helduko direla jokatzen du.

8.– Apustu bikoitza.

Bi lasterketatan zaldi bana hautatu eta bakoitzak berea irabaziko duela jokatzen da. Apustu-mota honetan muga bat bakarrik ezarri da lasterketan aritzen diren zaldien kopuruan: bik korritu behar dute gutxienez. Apustu hauek saio bereko bi lasterketetan egin behar dira baina ez da beharrezkoa segidakoak izatea.

9.– Apustu hirukoitza.

Hiru lasterketatan zaldi bana hautatu eta bakoitzak berea irabaziko duela jokatzen da.

Inork asmatzen ez badu irabazle-konbinazioa, banatzeko fondoa beste saio bateko apustu hirukoitzeko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

10.– Hiruko apustua.

Apustulariak lasterketa bateko hiru zaldi hautatzen ditu eta behin betiko sailkapenean lehen hiru postuetan izango direla jokatzen du; ordenak ez du eraginik.

Inork asmatzen ez badu, banatzeko fondoa saio bereko edo beste saio bateko beste lasterketa bateko hiruko apustuko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

11.– Kanpoko hiruko apustua.

Apustulariak lasterketa bateko hiru zaldi hautatzen ditu eta behin betiko sailkapenean lehen hiru postuetan izango direla jokatzen du; ordenak ez du eraginik.

Inork asmatzen ez badu, fondoa lehen, bigarren eta laugarren sailkatu diren zaldien konbinazioa hautatu dutenen artean banatuko da; hala ere saridunik ez badago, lehen, hirugarren eta laugarren sailkatu diren zaldien konbinazioa hautatu dutenen artean; eta hala ere ez badago, bigarren, hirugarren eta laugarren sailkatu diren zaldien konbinazioa hautatu dutenen artean. Hala eta guztiz ere inork asmatu ez badu, dirua itzuliko zaie apustulariei.

12.– Hiru ordenatuta apustua (tripleta).

Apustulariak lasterketa bateko hiru zaldi hautatzen ditu eta behin betiko sailkapenean apustu-txartelean ezarritako ordena berean izango direla jokatzen du.

Inork asmatzen ez badu konbinazioa, banatzeko fondoa saio bereko edo beste saio bateko beste lasterketa bateko mota bereko apustuko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

13.– Hirukotea (Tiercé).

Lasterketa bateko hiru zaldi hautatzen dira eta zein ordenatan helduko diren zehazten da txartelean; hautatutako zaldiak lehen hiru postuetan heltzen badira, saria ordaintzen da.

Zaldiak apustulariak ezarritako ordena berean helmugaratzen badira, «ordenatuta» modalitateko dibidendua jasotzen du.

Aldiz, hautatutako zaldiak apustuan ezarritako ordenan ez beste batean heltzen badira, «ordenatu gabe» edo «oinarrizkoa» deritzon modalitateko dibidendua ordaintzen da.

Banatzeko fondoa erdi bana egingo da aurreko bi modalitateen artean.

14.– Apustu laukoitza (Jackpot).

Lau lasterketatan zaldi bana hautatu eta bakoitzak berea irabaziko duela jokatzen da.

Inork asmatzen ez badu irabazle-konbinazioa, banatzeko fondoa beste saio bateko apustu laukoitzeko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

15.– Apustu bikoitz bikia.

Apustu honetan lau zaldi hautatzen dira eta binaka taldekatzen dira ordenatu gabe motako bi apustu biki egiteko, bakoitza lasterketa batean oinarrituta; saria jasotzeko bi apustu bikietan asmatu behar da. Apustu hauek saio bereko bi lasterketetan egin behar dira baina ez da beharrezkoa segidakoak izatea.

Inork asmatzen ez badu konbinazioa, banatzeko fondoa saio bereko edo beste saio bateko beste lasterketa bateko apustu biki bateko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

16.– Lau ordenatu gabe apustua.

Lasterketa bateko lau zaldi hautatzen dira eta behin betiko sailkapenean lehen lau postuetan helmugaratuko direla jokatzen da; ordenak ez du eraginik.

Inork asmatzen ez badu konbinazioa, banatzeko fondoa saio bereko edo beste saio bateko beste lasterketa bateko mota bereko apustuko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

17.– Lau ordenatuta apustua.

Lasterketa bateko lau zaldi hautatzen dira eta behin betiko sailkapenean apustu-txartelean ezarritako ordena berean izango direla jokatzen da.

Inork asmatzen ez badu konbinazioa, banatzeko fondoa saio bereko edo beste saio bateko beste lasterketa bateko apustu-mota honetako fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

18.– Laukotea (Quarté).

Lasterketa bateko lau zaldi hautatzen dira eta zein ordenatan helduko diren zehazten da txartelean; hautatutako zaldiak lehen lau postuetan heltzen badira, saria ordaintzen da.

Zaldiak apustulariak ezarritako ordena berean helmugaratzen badira, «ordenatuta» modalitateko dibidendua jasotzen du.

Aldiz, hautatutako zaldiak apustuan ezarritako ordenan ez beste batean heltzen badira, «ordenatu gabe» edo «oinarrizkoa» deritzon modalitateko dibidendua ordaintzen da.

Banatzeko fondoa erdi bana egingo da aurreko bi modalitateen artean.

19.– Laukote plusa (Quarté Plus).

Lasterketa bateko lau zaldi hautatzen dira eta zein ordenatan helduko diren zehazten da txartelean; hautatutako zaldietako hiru, gutxienez, lehen hiru postuetan heltzen badira, saria ordaintzen da.

Hautatutako lau zaldiak apustulariak ezarritako ordena berean helmugaratzen badira lehen lau postuetan, «ordenatuta» modalitateko dibidendua jasotzen du.

Aldiz, hautatutako zaldiak apustuan ezarritako ordenan ez beste batean heltzen badira, «ordenatu gabe» edo «oinarrizkoa» deritzon modalitateko dibidendua ordaintzen da.

Gainera, lehen hiru postuetan sailkatu diren zaldiak eta laugarrena baino atzerago sailkatu den beste bat agertzen diren lau zaldiko konbinazio guztiek «bonus» izeneko dibidendua jasotzen dute, zeinahi ere den txarteleko ordena.

Apustu honetako fondoa honela banatzen da:

– % 25 laukote plusa ordenatuta asmatzen dutenen artean.

– % 35 laukote plusa ordenatu gabe asmatzen dutenen artean.

– % 40 laukote plus bonus asmatzen dutenen artean.

20.– Apustu boskoitza.

Bost lasterketatan zaldi bana hautatu eta bakoitzak berea irabaziko duela jokatzen da.

Inork asmatzen ez badu irabazle-konbinazioa, banatzeko fondoa beste saio bateko apustu boskoitzeko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

21.– Boskote plusa (Quinté Plus).

Lasterketa bateko bost zaldi hautatzen dira eta zein ordenatan helduko diren zehazten da txartelean; hautatutako zaldietako hiru, gutxienez, lehen hiru postuetan heltzen badira, saria ordaintzen da.

Hautatutako bost zaldiak apustulariak ezarritako ordena berean helmugaratzen badira lehen bost postuetan, «ordenatuta» modalitateko dibidendua jasotzen du.

Aldiz, hautatutako zaldiak apustuan ezarritako ordenan ez beste batean heltzen badira, «ordenatu gabe» edo «oinarrizkoa» deritzon modalitateko dibidendua ordaintzen da.

Gainera, lasterketaren lehen bost postuetan sailkatu diren lau zaldi, edozein dela apustulariak jarritako apustu-txartelaren ordena, eta bosgarrena baino atzerago sailkatu den beste bat agertzen badira, bost zaldiko konbinazio guztiek dibidendua jasoko dute, honela deitzen dena:

1.– Bonus 4, lasterketaren lehen lau postuetan sailkatu badira lau zaldi horiek.

2.– Bonus 4, 5en gainean, zaldi horietako bat bosgarren sailkatu bada.

Halaber, lehen hiru postuetan sailkatu diren hiru zaldi (ordena edozein izanda ere) eta laugarrena baino atzerago sailkatu diren beste bi agertzen diren bost zaldiko konbinazio guztiek «bonus 3» izeneko dibidendua jasotzen dute.

Apustu honetako fondoa honela banatzen da:

– % 3 fondoa osatzeko

– % 14,55 boskote plusa ordenatuta asmatzen dutenen artean.

– % 18,19 boskote plusa ordenatu gabe asmatzen dutenen artean.

– % 14,55 boskote plus bonus 4 asmatzen dutenen artean.

– % 24,25 Boskote Pluseko (Quinté Plus) 5en gaineko bonus 4 asmatzen dutenen artean.

– % 25,46 boskote plus bonus 3 asmatzen dutenen artean.

Auzazko prozeduraz zehaztutako 0001etik 3000ra bitarteko zenbaki plusa apustua erregistratzean esleitzen zaio unitate-konbinazio edo Boskote Plusa (Quinté Plus) apustu-formula bakoitzari.

Boskote Plusa (Quinté Plus) apustuari eusten dion lasterketaren irteera egiaztatu eta gero, ausazko prozeduran zenbaki bat, bakarra, aukeratuko da 0001 eta 3000 artean (biak barne) Irabazle-plus zenbakia izenekoa.

Boskote Plusa (Quinté Plus) konbinazioa dibidendu hau jasotzeko aukera ematen duenean:

Ordenatuta eta gainera irabazle-plus zenbakia badu, fondoaren dibidendua ordaintzeko eskubidea ere izango du.

Ordenatu gabe edo oinarrizkoa bada eta gainera irabazle-plus zenbakia badu, dibidendu hori hamar aldiz jasotzeko eskubidea izango du.

Bonus 4 eta gainera irabazle-plus zenbakia badu, dibidendu hori hamar aldiz jasotzeko eskubidea izango du."

5en gaineko bonus 4 eta gainera irabazle-plus zenbakia badu, dibidendu hori hamar aldiz jasotzeko eskubidea izango du.

Bonus 3 eta gainera irabazle-plus zenbakia badu, dibidendu hori hamar aldiz jasotzeko eskubidea izango du."

22.– Apustu boskoitz berezia.

Sei lasterketatan zaldi bana hautatu eta bakoitzak berea irabaziko duela jokatzen da.

Inork asmatzen ez badu irabazle-konbinazioa, banatzeko fondoa beste saio bateko apustu boskoitz bereziko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

23.– Apustu hirukoitz bikia.

Apustu honetan sei zaldi hautatzen dira eta binaka taldekatzen dira ordenatu gabe motako hiru apustu egiteko, bakoitza lasterketa batean oinarrituta; saria jasotzeko hiru apustu bikietan asmatu behar da. Inork asmatzen ez badu irabazle-konbinazioa, banatzeko fondoa beste saio bateko apustu hirukoitz bikiko fondoan sartuko da eta jendeari jakinaraziko zaio.

24.– Apustu Anizkoitza

Lasterketa bateko lau, bost, sei edo zazpi zaldi hautatzen dira, zein ordenatan helmugaratuko diren zehaztu beharrik izan gabe.

Apustu Anizkoitza ordainduko da lau zaldiak edo aukeratutako zaldi horietako lau lehen lau postuetan heltzen badira, edozein dela helmugaratzeko ordena.

4en gaineko Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako lau zaldiak lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

5en gaineko Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako bost zaldietatik lau lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

6en gaineko Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako sei zaldietatik lau lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

7en gaineko Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako zazpi zaldietatik lau lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

Apustuaren banatzeko fondoa berdintasunez banatuko da ordaindu beharreko konbinazio anizkoitz guztien artean, honela:

– 3ko koefizientea, 7en gaineko Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

– 7ko koefizientea, 6en gaineko Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

– 21eko koefizientea, 5en gaineko Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

– 105eko koefizientea, 4en gaineko Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

Horrela lortutako zatidura oinarrizko dibidendua da apustuaren dibidenduen kategoria bakoitzerako, honela:

7en gaineko Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 3 bider.

6en gaineko Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 7 bider.

5en gaineko Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 21 bider.

4en gaineko Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 105 bider.

25.– Mini Anizkoitza apustua

Lasterketa bateko lau, bost edo sei zaldi hautatzen dira, zein ordenatan helmugaratuko diren zehaztu beharrik izan gabe.

Mini Anizkoitza apustua ordainduko da lau zaldiak edo aukeratutako zaldi horietako lau lehen lau postuetan heltzen badira, edozein dela helmugaratzeko ordena.

4en gaineko Mini Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako lau zaldiak lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

5en gaineko Mini Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako bost zaldietatik lau lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

6en gaineko Mini Anizkoitza izeneko dibidendua jasoko da, hautatutako sei zaldietatik lau lasterketaren lehen lau postuetan helmugaratzen badira.

Apustuaren banatzeko fondoa berdintasunez banatuko da ordaindu beharreko Mini Anizkoitza konbinazio guztien artean, honela:

– 1eko koefizientea, 6en gaineko Mini Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

– 3ko koefizientea, 5en gaineko Mini Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

– 15eko koefizientea, 4en gaineko Mini Anizkoitza apustuan ordainduko diren asmatutakoen kopuruari.

Horrela lortutako zatidura oinarrizko dibidendua da apustuaren dibidenduen kategoria bakoitzerako, honela:

– 6en gaineko Mini Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidenduaren berdina.

– 5en gaineko Mini Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 3 bider.

– 4en gaineko Mini Anizkoitza konbinazioari ordaindutako dibidendua da oinarrizko dibidendua 15 bider.

26.– Hiruko ordenatua (kanpokoa) apustua.

Lasterketa bateko hiru zaldi hautatzen dira, eta zer ordenatan helduko diren zehazten da. Hautatutako hiru zaldiak apustulariak ezarritako ordena berean helmugaratzen badira lehen hiru postuetan, apustua ordaindu egingo da.

Konbinazio irabazlea inork asmatu ez badu, banatzeko fondoa honako konbinazio honi aplikatuko zaio: hiru zaldi horiek, lehenengo, hirugarren eta bigarren sailkatuta; horrelakorik ez balego, hiru zaldi horiek, hirugarren, bigarren eta lehenengo sailkatuta; horrelakorik ez balego, hiru zaldi

horiek, bigarren, lehenengo eta hirugarren sailkatuta; horrelakorik ez balego, hiru zaldi horiek bigarren, hirugarren eta lehenengo sailkatuta; horrelakorik ez balego, hiru zaldi horiek hirugarren, lehenengo eta bigarren sailkatuta. Horrelakorik ez balego, konbinazio hauei: lehenengo posturako lehenengo izendatutako zaldia, bigarren posturako bigarren izendatutako zaldia, parte hartzen duten gainerako zaldietako edozeinekin; horrelakorik ez balego, lehenengo posturako izendatutako lehenengo zaldia, parte hartzen duten gainerako zaldietako birekin (edozeinekin). Hala eta guztiz ere inork asmatu ez badu, Hiruko ordenatua (kanpokoa) apustu guztiak itzuliko dira.