



DEPARTAMENTO DE POLÍTICA TERRITORIAL E INTERIOR

ORDEN de 9 de diciembre de 2011, del Consejero de Política Territorial e Interior, por la que se fijan las características y el contenido que deberán reunir los cartones electrónicos para la práctica del bingo electrónico en la Comunidad Autónoma de Aragón.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 71.50 del Estatuto de Autonomía de Aragón, la Comunidad Autónoma de Aragón ostenta competencias exclusivas en materia de «juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón».

En base a dicho título competencial las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en la que se fijaron las líneas y principios básicos de actuación en la acción administrativa de juegos y apuestas en Aragón.

La referida Ley 2/2000, de 28 de junio ha sido modificada por la Ley 3/2003, de 24 de febrero, Ley 3/2004, de 22 de junio y Ley 4/2011, de 10 de marzo, con el objeto de adecuar el marco legal a la evolución de las nuevas formas de ocio y a la nueva realidad social, económica, comercial y tecnológica del juego y de las apuestas con dinero, fortaleciendo los mecanismos de control de los requisitos exigidos para la explotación de juegos y apuestas con dinero y velando por la defensa de los derechos de los participantes en el juego y apuestas, protegiendo a los colectivos más vulnerables, como menores de edad o personas que presenten juego patológico.

En desarrollo de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Gobierno de Aragón aprobó el Decreto 159/2002, de 30 de abril, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas y los sucesivos Decretos que abordan el régimen jurídico de cada uno de los juegos y apuestas catalogados, con indicación, entre otras cuestiones, de sus reglas de juego, elementos materiales y personales del juego o premios.

El artículo 3.1, letra a) del Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, según redacción dada por la Disposición final primera del Decreto 119/2011, de 31 de mayo, indica que «se considerará a todos los efectos como modalidad de apuesta, a desarrollar en los establecimientos de juego, el denominado bingo electrónico, en el cual los jugadores apuestan sobre una combinación numérica contenida en un soporte virtual o electrónico denominado cartón, y en el que el organizador del sorteo se limita a percibir un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas».

En desarrollo de la Disposición adicional segunda del Decreto 2/2011, de 11 de enero, se concretó el marco normativo que ha de regir el bingo electrónico, mediante el Decreto 119/2011, de 31 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del bingo electrónico.

El bingo electrónico es un juego que se desarrolla mediante el empleo de sistemas informáticos y electrónicos automatizados de adquisición de cartones electrónicos o virtuales, abonados mediante sistemas electrónicos de pago, en terminales informáticos, conectados a un servidor central que genera sorteos aleatorios de números, cuyas combinaciones, previamente determinadas dan derecho a premio.

Para el desarrollo del bingo electrónico es preciso la previa homologación y autorización por el órgano competente en la gestión administrativa de juego de los elementos técnicos de juego precisos para el desarrollo del bingo electrónico, a los efectos de garantizar la total seguridad, fiabilidad, transparencia y control en el desarrollo de éste.

Los elementos técnicos de juego mínimos que conforman la arquitectura del sistema de juego son, el servidor central del bingo electrónico, los terminales de juego de bingo electrónico, el generador aleatorio de bolas, las cuentas electrónicas, los cartones electrónicos, el sistema centralizado de caja y el servidor de comunicaciones.

De conformidad con el artículo 14 del Reglamento del bingo electrónico, aprobado por el Decreto 119/2011, de 31 de mayo, son cartones electrónicos las «unidades informáticas, plasmadas en la pantalla de vídeo de los terminales de bingo electrónico, que reproducen la imagen de un cartón de bingo. En los cartones electrónicos se plasmarán las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida. Los cartones electrónicos deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad».

Por todo ello, y de acuerdo con el artículo 4 del Reglamento del bingo electrónico y como consecuencia del avance de las Administraciones Públicas en la implantación y desarrollo de los nuevos canales e instrumentos que nos ofrece la sociedad de la información y del conocimiento, resulta preciso, a los efectos de garantizar los principios de máxima seguridad, trans-



parencia y fiabilidad en el desarrollo del bingo electrónico, desarrollar las características y el contenido de los cartones electrónicos.

Por cuanto antecede, y en uso de la facultad contenida en los artículos 43.4 y 47 de la Ley 2/2009, de 11 de mayo, del Presidente y del Gobierno de Aragón, la Disposición Final Primera del Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas deportivas, de competición o de otra índole, y en el Decreto 332/2011, de 6 de octubre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la estructura orgánica del Departamento de Política Territorial e Interior, dispongo:

Artículo 1. Definición de cartones electrónicos.

1. Los cartones electrónicos son unidades electrónicas, plasmadas en la pantalla de vídeo de los terminales de bingo electrónico, que reproducen la imagen de un cartón de bingo. En los cartones electrónicos se plasmarán las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida. Los cartones electrónicos deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad.

2. Los cartones virtuales forman parte de los elementos técnicos mínimos para el desarrollo del bingo electrónico, requiriendo el conjunto de los mismos la previa homologación del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 2. Adquisición de cartones electrónicos.

Al amparo de las previsiones contenidas en el Decreto 119/2011, de 31 de mayo, el inicio de cada partida de bingo electrónico precisará que los participantes adquieran los cartones electrónicos desde los terminales de bingo electrónico emplazados en los locales autorizados, mediante el uso de cuentas electrónicas, al servidor central de bingo electrónico.

Artículo 3. Emisión de cartones electrónicos.

1. Corresponde al servidor central de bingo electrónico suministrar los cartones electrónicos a los terminales de bingo electrónico.

2. La emisión del contenido de los cartones de juego del bingo se efectuará de forma electrónica y deberá reproducir en la pantalla de vídeo de cada terminal de bingo electrónico en juego los cartones virtuales adquiridos, siempre que el número de cartones adquiridos por el jugador lo permita; de no ser así, se mostrarán en la pantalla del terminal los más avanzados en aciertos.

3. Podrá emitirse, en soporte informático, una serie de 300.000 cartones electrónicos, con valores faciales por importes de 0.20, 0.50, 1, 2, 3 y 6 euros.

4. La emisión de los cartones electrónicos para la práctica del bingo electrónico se efectuará de manera independiente al desarrollo del juego del bingo tradicional.

Artículo 4. Modelo de cartón electrónico.

1. El modelo de cartón electrónico que sirva de soporte para la práctica del bingo electrónico tendrá un formato gráfico en el que figurarán quince números diferentes entre sí, comprendidos entre el uno y el noventa, ambos inclusive.

2. En ningún caso las combinaciones numéricas que formen las líneas y la totalidad del cartón deberán repetirse dentro de la misma serie.

3. En la representación del formato gráfico de cada cartón electrónico figurará, como mínimo, en su leyenda identificadora el número de orden del cartón «Cartón n.º 0000», la serie a la que pertenece y número de cartones que la integran «Serie: XXX-0000000», el precio del cartón «000 euros» y el código de seguridad, que será único para cada cartón.

4. La representación del formato gráfico de los cartones electrónicos podrá ajustarse a los modelos recogidos en el anexo I y II de esta Orden.

5. Las dimensiones de los cartones electrónicos deberían tener una representación y tamaño gráfico en la pantalla del terminal del bingo electrónico que asegure a los participantes una correcta y cómoda visualización de todos los campos.

Artículo 5. Resguardos de los cartones electrónicos jugados.

1. A los efectos de atender posibles reclamaciones de los clientes, el sistema de juego del bingo electrónico homologado deberá permitir a los participantes, al finalizar cada partida de bingo electrónico, solicitar al responsable del local un resguardo de los cartones electrónicos que haya jugado.

2. La emisión de los justificantes de los cartones electrónicos incluirá el contenido fijado en el artículo 4 de esta Orden y la combinación numérica proporcionada por el servidor central.



Disposición derogatoria única. Derogación normativa.
 Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango que se oponga o contradiga a lo dispuesto en esta Orden.

Disposición final única. Entrada en vigor.
 La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».
 Zaragoza, 9 de diciembre de 2011.

**El Consejero de Política Territorial e Interior,
 ANTONIO SUÁREZ ORIZ**

**ANEXO I. MODELO DE CARTÓN ELECTRÓNICO
 (COMPRIMIDO)**

CARTON Nº 0000		SERIE: XXX-0000000					PRECIO 000€	
1	38	42	50	81				
9	20	30	72	70				
29	39	59	79	89				
Código de Seguridad								

El cartón se desagrega en tres líneas y cinco columnas, figurando los quince números comprimidos, sin espacios dónde no hay número.

**ANEXO II. MODELO DE CARTÓN ELECTRÓNICO
 (EN LÍNEA)**

CARTON Nº 0000					SERIE: XXX-0000000								PRECIO 000€	
1	9	10	20	29	30	39	40	50	59	60	70	79	80	89
Código de Seguridad														

El cartón se desagrega en una línea formada por quince números. La combinación numérica que conforma la totalidad del cartón pierde su referencia de posición y se ordena de forma ascendente para facilitar la visualización y el grado de avance del juego por participante.