



**IPN/DP/0006/14 INFORME SOBRE  
LA ORDEN MINISTERIAL POR LA  
QUE SE APRUEBA LA  
REGLAMENTACION BÁSICA DE  
LAS MÁQUINAS DE AZAR**

**27 de marzo de 2014**

# Índice

I. ANTECEDENTES .....	3
II. CONTENIDO.....	6
III. OBSERVACIONES .....	7
III.1. Observaciones generales.....	7
III.2. Observaciones particulares.....	9
III.2.1 Observaciones relacionadas con el acceso a la actividad .....	9
III.2.2. Observaciones relacionadas con el ejercicio de la actividad.....	10
III.2.3. Otras observaciones .....	11
ANEXO I .....	12

El Consejo, en Sala de Competencia, de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (en adelante, CNMC), en su reunión de 27 de marzo de 2014, ha aprobado el presente informe, relativo al Proyecto de Orden Ministerial por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de las máquinas de azar (en adelante el POM) en el que se analizan las implicaciones del mismo desde el punto de vista de la competencia efectiva en los mercados y la buena regulación económica.

La solicitud de informe tuvo entrada en esta Comisión el 13 de marzo de 2014. La documentación recibida consiste en una versión del mencionado POM, junto con la Memoria de Análisis de Impacto Normativo (MAIN).

Este informe se aprueba, a solicitud del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, en ejercicio de las competencias consultivas de la CNMC en el proceso de elaboración de normas que afecten a su ámbito de competencias en los sectores sometidos a su supervisión, en aplicación del artículo 5.2 a) de la *Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia*.

## I. ANTECEDENTES

La irrupción y desarrollo en las últimas décadas de internet y las comunicaciones electrónicas han supuesto un cambio radical en la concepción tradicional en los intercambios de bienes y servicios y en la definición de sus modelos de negocio, que han de enfrentarse a nuevos retos derivados de la posibilidad de prestación transnacional, la presencia de nuevos competidores para los servicios y bienes actuales e incluso la aparición de nuevos productos.

El sector del juego, comprendido por todas las actividades de oferta de juegos en las que un usuario final paga normalmente un precio por una posible remuneración económica o lúdica, lejos de permanecer ajeno a estos nuevos desarrollos tecnológicos, ha acusado la presencia de estos nuevos medios telemáticos, observable bien a través del considerable aumento de la prestación de los juegos tradicionales en su modalidad online, bien a través del desarrollo de nuevas modalidades de juegos únicamente distribuidas a través de este tipo de canal.

Ante este nuevo contexto, se promulgó la *Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego*, con el objetivo de regular el juego de ámbito nacional, y en particular el desarrollado a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos a la par que garantizar la protección del orden público, la lucha contra el fraude, la prevención de las conductas adictivas y la salvaguarda de los derechos de los participantes de los juegos.

Dicha regulación se vio complementada posteriormente a través de la promulgación de los **Reales Decretos 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego y 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de**

*regulación del juego, en lo relativo a las licencias, autorizaciones y registros del juego*, además de por las pertinentes **Órdenes Ministeriales**<sup>1</sup> que aprobaban la reglamentación básica de distintos tipos de juegos y establecían los requisitos y el procedimiento de designación de entidades independientes que realizarían las certificaciones de evaluación del software de juegos y de seguridad de operadores de juegos.

Las implicaciones que para la competencia presentaba el nuevo modelo fueron puestas de manifiesto por la extinta Comisión Nacional de la Competencia (CNC) en los informes **IPN 48/10 e IPN 62/11**<sup>2</sup> **en relación respectivamente con la citada Ley 13/2011 y el Real Decreto 1614/2011.**

El modelo instaurado en el sector a partir de la promulgación de la citada normativa consiste en un régimen de acceso a las actividades del juego a través de un **sistema de doble licencia, general y singular**. De esta forma, el mercado queda limitado a aquellos operadores que habiendo cumplido determinados requisitos de solvencia técnica, legal y financiera, obtengan una licencia general por modalidades de juego<sup>3</sup> otorgada previa convocatoria de la Comisión Nacional del Juego (CNJ)<sup>4</sup>, y posteriormente una licencia singular para la explotación de cada uno de los tipos de juegos incluidos en la licencia general.

De esta forma, a partir de la entrada en vigor de la Ley 13/2011 y de acuerdo con la misma, únicamente podrán solicitarse licencias, y por ende comercializarse, de aquellas modalidades de juegos que se encuentren reguladas a través de una Orden Ministerial del Ministerio de Economía y Hacienda (actual Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas) que establezca la reglamentación básica para el desarrollo de cada tipo de juego. Y como correlato de lo anterior, de acuerdo con el artículo 5.3 de la citada Ley, **toda modalidad de juego no regulada se consideraría prohibida.**

Tras la promulgación de la citada normativa, se acometió la regulación de doce modalidades de juego en su vertiente online, momento a partir del cual pasan a comercializarse y por tanto puede analizarse el impacto de la regulación de las mismas.

La importancia económica relativa de la aparición de este nuevo canal de prestación de juegos no es desdeñable. De acuerdo con el *Informe sobre el mercado del juego online en España del 4º trimestre de 2013*<sup>5</sup>, para el total del

---

<sup>1</sup> Órdenes Ministeriales de reglamentación de 12 modalidades de juegos, de 8 de noviembre de 2011

<sup>2</sup> Ambos disponibles en [www.cnmc.es](http://www.cnmc.es)

<sup>3</sup> Las licencias generales son aquellas necesarias para el desarrollo de los juegos dentro de las siguientes modalidades: apuestas, rifas, concursos y otros juegos.

<sup>4</sup> De conformidad con la Disposición transitoria de la Ley de regulación del Juego, las competencias previstas para la Comisión Nacional del Juego serán ejercidas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) hasta la creación de ésta.

<sup>5</sup> Disponible en <https://www.ordenacionjuego.es/es/estudios-informes>

año pasado las cantidades jugadas en los juegos online regulados ascendieron a más de 5.437 millones de euros.

Cuadro nº 1 CANTIDADES JUGADAS (EUROS) <sup>6</sup>							
	2013 2º Trimestre	2013 3er Trimestre	%	2013 4º Trimestre	%	TOTAL 2012 JUN-DIC	TOTAL 2013
Apuestas deportivas de contrapartida	442.051.866	450.338.973	2%	534.171.242	19%	1.000.810.390	1.891.923.985
Apuestas hípicas de contrapartida	5.077.900	5.369.561	6%	5.417.157	1%	8.864.663	19.321.476
Otras apuestas de contrapartida	1.050	2	----	150	----	----	1.202
Apuestas deportivas mutuas	145.447	88.752	----	150.738	70%	----	461.590
Concursos	2.252.590	1.563.961	- 31%	3.028.373	94%	10.753.577	10.088.741
Póquer Cash	412.119.225	416.465.566	1%	454.415.886	9%	932.335.900	1.747.474.768
Póquer Tournament	117.754.348	112.644.794	-4%	130.496.873	16%	232.793.956	486.701.009
Black Jack	91.062.645	84.292.050	-7%	80.478.458	-5%	158.057.937	344.386.106
Juegos complement.	15.302.224	16.418.474	7%	26.422.518	61%	841.575	67.675.077
Punto y Banca	368.673	323.260	- 12%	2.624.025	712 %	1.359.078	3.776.616
Ruleta	189.490.918	190.436.771	0%	216.863.156	14%	351.573.599	805.220.741
Bingo	13.812.659	14.630.864	6%	17.832.960	22%	30.391.927	60.645.535
<b>TOTAL</b>	<b>1.289.439.545</b>	<b>1.292.573.029</b>	<b>0%</b>	<b>1.471.901.536</b>	<b>14%</b>	<b>2.727.782.599</b>	<b>5.437.676.846</b>

Fuente: Informe sobre el mercado del juego online en España del 4º trimestre de 2013, Dirección General de Ordenación del Juego.

Pese a la falta de regulación de esta modalidad online en el momento de la redacción de la Ley 13/2011, **la regulación de las máquinas de azar** o slots desarrolladas a través de internet **no se acometió** de manera inmediata a la promulgación de la Ley.

A la hora de evaluar la importancia económica relativa de este juego habrá que realizar el análisis dentro de la categoría en la que se insertará. Así, los juegos de casino online dentro de los cuales se encontrarán en el momento que se regularicen las máquinas de azar, están compuestos por los juegos de ruleta, Black Jack, punto y banca y juegos complementarios.

De acuerdo con el cuadro anterior, tuvieron una participación en el mercado del juego de 1.221 millones de euros (unos 33'8 millones de euros en términos de GGR, *gross gaming revenue* o ingresos menos premios), suponiendo más de un 22% de la facturación total de los juegos regulados. De acuerdo con las diferentes estimaciones presentadas por la MAIN, la regularización de las

<sup>6</sup> Este cuadro presenta ciertas incorrecciones internas que se han preferido no modificar para respetar la fidelidad a la fuente.

máquinas de azar online supondrá una participación cercana al 40% de estos juegos de casino, lo que permite realizar una estimación aproximativa de la importancia económica de este juego en el momento en que se regularice de 814 millones de euros en cantidades jugadas y 22'5 millones en términos de GGR.

La constatación de la presencia de operadores ilegales de esta modalidad de juego, la importancia económica de la misma, además de ciertas cuestiones relacionadas con la protección de la salud pública aconsejan la opción regulatoria como la más razonable, regulación que constituye el objeto del POM sobre el que se realiza el presente informe.

## II. CONTENIDO

El POM se compone de quince artículos organizados en cuatro capítulos, tres disposiciones finales y un anexo.

El capítulo I, (artículos 1 y 2), recoge las disposiciones generales (objeto y definiciones) señalando que el objeto del POM será el establecimiento de las reglas básicas para el desarrollo y explotación en el ámbito estatal del juego de máquinas de azar.

El capítulo II (artículos del 3 al 5), señala que los títulos habilitantes necesarios para el desarrollo de este juego: una licencia general en la modalidad de "Otros Juegos" y una singular para la comercialización de "máquinas de azar", así como la vigencia y prórroga de las mismas que será de cinco años prorrogables por periodos de idéntica duración.

En el capítulo III (artículos del 6 al 10), se delimitan las relaciones entre el operador y los participantes, incluyendo en el mismo las características de las reglas particulares del juego a desarrollar por los operadores, los sistemas de reclamación de los participantes, las obligaciones de los operadores del juego, las limitaciones a la promoción de este tipo de juegos en línea con lo establecido en la Ley 13/2011 y los canales y medios de participación.

El capítulo IV (artículos del 11 al 15), establece las cuestiones relacionadas con el desarrollo y la participación en el juego de tal manera que determina entre otros aspectos, la ausencia de límites económicos mínimos y máximos en cada partida así como las peculiaridades relacionadas con los premios, que únicamente podrán revestir la forma de botes progresivos.

La disposición final primera autoriza a la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) a establecer el procedimiento de autorizaciones de actividades de juego de carácter ocasional. La disposición final segunda hace referencia a la prestación de servicios de proveedores de sistemas técnicos con títulos habilitantes mientras que la disposición final tercera establece la entrada en vigor del POM.

Por último, en el Anexo I se aprueban los límites de los importes de las garantías de cada licencia singular para este tipo de juego situándose éste

entre el 5% y el 12% de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente.

### III. OBSERVACIONES

#### III.1. Observaciones generales

El **sector del juego** presenta una **especial naturaleza** derivada de la presencia en el mismo de determinados riesgos tanto relacionados con la salud pública (fenómenos de adicción al juego, protección de menores y personas dependientes del juego) como con otros de naturaleza regulatoria, fiscal o penal (desarrollo del mismo a través de canales ilegales, fraude, crimen organizado, corrupción o blanqueo de capitales).

Todo ello ha motivado que tradicionalmente el sector haya estado sujeto a una **fuerte intervención** (fundamentalmente en lo que respecta a los requisitos de acceso a los operadores del juego a través de títulos habilitantes y/o restricciones a las políticas comerciales desarrolladas por los operadores) orientada a salvaguardar la protección de dichos intereses, en un menoscabo, en principio, justificado de la competencia.

En particular, en el caso de la reglamentación de las máquinas de azar online, ha de prestarse una especial atención a los posibles efectos que la regulación de la misma conlleve sobre la susceptible aparición de comportamientos de consumo desordenados, compulsivos o patológicos cuya probabilidad de aparición se percibe superior en este juego con respecto a otras modalidades.

Por lo que antecede, **se reconoce la complejidad** de la regulación sobre el juego, que deberá en todo caso realizar un cuidadoso **ejercicio de ponderación** entre las posibles restricciones a la competencia y el respeto y salvaguarda de determinados objetivos de interés público.

**En líneas generales**, desde la óptica de competencia, la decisión de regular el juego de las máquinas de azar por la que se instrumenta este POM así como el contenido global del mismo **han de valorarse positivamente** por diferentes razones:

En primer lugar, porque acaba con la posible competencia desleal realizada por los operadores ilegales frente a los que operan en entornos regulados, favoreciendo la competencia legal y efectiva entre los mismos y aumentando el número de potenciales operadores, lo que tendrá un reflejo positivo por el lado de la demanda en la mayor capacidad de elección de los consumidores y en el incremento de su seguridad jurídica.

En segundo lugar, porque dicha regulación no concede a priori privilegios iniciales a los operadores incumbentes en otras modalidades de juego ya reguladas, favoreciendo la deseable neutralidad competitiva, así como previsiblemente garantiza una mayor protección de la salud pública.

A este respecto, merece una valoración favorable la **definición de juego de azar** contenida en el art. 2 por ser lo suficientemente amplia que permite el desarrollo presente o futuro de diferentes tipologías de máquinas de procedimientos aleatorios por internet, lo que en última instancia dota de una mayor flexibilidad al operador de estos juegos y favorece igualmente la neutralidad tecnológica.

Igualmente, de muy positivo cabe calificar que, habida cuenta del sistema de doble licencia existente, que será objeto de comentario en el párrafo siguiente, que de acuerdo con la Disposición Final Tercera el **POM entre en vigor el día de la publicación de la Orden Ministerial** por la que se apruebe el pliego de bases que regirán **la nueva convocatoria de licencias generales** para el desarrollo y explotación de actividades de juego, de forma que, al no poder operar los posibles comercializadores hasta el momento en que dispongan simultáneamente de licencias generales y singulares, y vincular la entrada en vigor del POM a la convocatoria de licencias generales, **se estarían situando en igualdad de condiciones para competir a todos los operadores.**

Por otro lado, de igual forma **ha de valorarse positivamente el equilibrio** que logra el POM entre **la libertad de elección del operador**<sup>7</sup> de numerosas variables relacionadas con la operativa del juego y su política comercial **y la seguridad** que se le ofrece **al jugador**, en línea con las normas de los países europeos que ya han llevado a cabo esta regulación<sup>8</sup>.

Sin embargo, sin perjuicio de lo anterior y con independencia de que el presente IPN se centre en el análisis del POM y no entre a valorar las cuestiones propias de la Ley 13/2011 ya mencionadas en anteriores IPN a las que nos remitimos, cabe señalar en relación con el **sistema exigido de doble licencia general y singular que corrobora el POM**,<sup>9</sup> que se recomienda su revisión por cuanto supone una **barrera de entrada al mercado** para potenciales operadores cuyo ámbito de actividad y modelo de negocio pudiera reducirse a ciertas modalidades de juego pero que se ven obligados a obtener una licencia general sobre todas las modalidades de juego, con el esfuerzo económico que ello conlleva, frente a la opción más favorecedora de la competencia de exigir simplemente una licencia que cubra únicamente las actividades que prevé llevar a cabo.

---

<sup>7</sup> Entre otras cuestiones: la determinación de importes mínimos y máximos de cada partida, montante económico de premios, montante económico de botes, límites económicos en la sesión del juego así como en otros aspectos relacionados con la operativa del juego como la determinación del modo de desarrollo de la partida (manual o automático), la forma de cálculo y porcentaje de devolución de premios, etc

<sup>8</sup> Reino Unido, Italia y Dinamarca.

<sup>9</sup> Puede consultarse al respecto lo señalado en el IPN 62/11 ya mencionado anteriormente.

## III.2. Observaciones particulares

En cualquier caso, más allá de las consideraciones generales formuladas, a continuación se recogen las observaciones particulares, dividiéndose a efectos prácticos entre las relacionadas con el **acceso a la prestación del servicio**, las relacionadas con el **ejercicio mismo de la actividad** y por último, **otras observaciones adicionales** que no encajan en ninguna de las dos categorías anteriores.

### III.2.1 Observaciones relacionadas con el acceso a la actividad

#### III.2.1.1 Vigencia y prórrogas de las licencias

De acuerdo con el artículo 3 del POM los operadores interesados en la comercialización del juego de slots online deberán contar con una licencia general y una licencia singular para la comercialización del tipo de juego de “*máquinas de azar*”. A continuación, el artículo 4 determina la vigencia y prórroga de dichas licencias singulares situándolas en 5 años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara.

La determinación de este periodo se sitúa en el máximo legal permitido por el artículo 11.5<sup>10</sup> de la Ley 13/2011 en línea con la regulación ya existente de algunos juegos (apuestas deportivas de contrapartida, otras apuestas de contrapartida, apuestas deportivas mutuas, apuestas hípcas mutuas, concursos, bingo y póquer) y presentando un plazo superior al de tres años establecido en otros (apuestas hípcas de contrapartida, ruleta, punto y banca y black Jack).

Si bien la determinación de estos plazos no supone un problema de acceso al mercado habida cuenta de que una vez en posesión de la licencia general el operador podrá solicitar en cualquier momento la licencia singular (no teniendo que esperar a la convocatoria de la misma por parte de la DGOJ como sucede en el caso de las generales), **sería conveniente una mayor justificación** a través de la MAIN **de las razones que motivan la determinación de dicho periodo** (con base por ejemplo en la amortización de inversiones o publicidad) frente a la elegida para otros juegos.

#### III.2.1.2 Exigencia de garantías. Excesiva discrecionalidad

En relación también con las licencias singulares, el artículo 5 del POM plantea la posibilidad de que la DGOJ establezca la obligación de que los operadores

---

<sup>10</sup> Artículo 11.5 Ley 13/2011: «...Las licencias singulares tendrán una duración mínima de un año y máxima de cinco y serán prorrogables por periodos sucesivos de idéntica duración. La regulación de cada uno de los tipos de juego determinará la duración de las correspondientes licencias singulares y las condiciones y requisitos que hubieren de cumplirse para su prórroga » **Para una comparativa en las diferentes modalidades de juego, puede consultarse el Anexo I de este informe.**

constituyan una garantía adicional vinculada al otorgamiento de la licencia singular para el desarrollo y explotación del juego de máquinas de azar, cuantía que posteriormente es fijada en el anexo I del POM entre el 5% y el 12% de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente.

La constitución de garantías puede considerarse justificada en aras de asegurar la salvaguarda de determinados intereses generales. No obstante, de la comparación con otras modalidades de juegos online ya reguladas de nuevo se observan diferentes umbrales en las horquillas de dichas garantías: entre el 5% y 12%<sup>11</sup> como es el caso del POM, entre el 1% y el 8%<sup>12</sup>, entre el 2% y 7% para el caso de los concursos, entre el 7% y 12%<sup>13</sup> y entre 3% y 7% para los juegos complementarios.

Por todo ello, y de forma análoga a lo planteado para el caso de la vigencia de las licencias generales, **sería recomendable una justificación en la MAIN de las razones que subyacen a la determinación de estos porcentajes** en el caso de las máquinas de azar online, y los motivos que justifican las diferencias señaladas entre juegos.

Igualmente, **la redacción tanto de dicho precepto como del Anexo I permiten una excesiva discrecionalidad a la DGOJ tanto en cuanto a decidir sobre dicha exigencia de garantía adicional como respecto al porcentaje final exigido dentro de la horquilla establecida**, siendo recomendable que se limite a causas tasadas objetivables.

### III.2.2. Observaciones relacionadas con el ejercicio de la actividad

En estos términos, la única de las **restricciones** a la estrategia comercial del operador establecida por el POM se inserta en el artículo 14, en relación con la **imposibilidad** de que éstos ofrezcan **botes garantizados**, es decir, aquellos que tienen su origen en todo o parte de los fondos propios del operador del juego procedan de fuentes diferentes de las participaciones en el juego. Bajo esta definición, el POM vincula íntegramente la financiación del premio a las participaciones de los jugadores, sin que el operador pueda detraer recursos ajenos a la generación endógena del bote a tal fin.

Esta limitación a la política comercial del operador podría no obstante **considerarse justificada** desde la óptica de una mayor protección del jugador, que ve garantizada la disponibilidad de fondos para el pago de su premio. Asimismo, la norma se limita a determinar el modo en el que han de financiarse los botes, dejando libertad para la determinación de dichos porcentajes por parte de los comercializadores.

---

<sup>11</sup> También en el caso de Otras apuestas de contrapartida, Apuestas deportivas de contrapartida, Apuestas hípcas de contrapartida, bingo, y póquer. **Para una comparativa en las diferentes modalidades de juego, puede consultarse el Anexo 1 de este informe.**

<sup>12</sup> Presente en los juegos de Apuestas deportivas mutuas, Apuestas hípcas mutuas

<sup>13</sup> Para el caso de la ruleta, el punto y banca y Black Jack

### III.2.3. Otras observaciones

- Disposición Final primera: Autorización a la DGOJ: se contempla la posibilidad de que dicha Dirección emita autorizaciones de actividades de juego de **carácter ocasional**. Si bien es cierto que dicha previsión también aparece en otras modalidades de juegos ya regulados, la misma **introduce un riesgo de diferencia de trato entre operadores** que debería motivarse adecuadamente en la MAIN y delimitarse en el POM para evitar un posible exceso de discrecionalidad en la utilización de esta vía ajena al procedimiento ordinario de doble licencia.
- Disposición Final segunda: Cesión de sistemas técnicos por parte de licenciarios a oferentes de actividades de juego en territorio español: dentro de esta posibilidad de cesión se establece la necesidad de que los desarrolladores de aplicaciones informáticas deban asegurarse que de que los elementos cedidos a terceros sean puestos a disposición de jugadores localizados en territorio español. Esta **exigencia de control de territorialidad en los jugadores** supone una restricción que debe ser sometida por el Ministerio proponente a una evaluación desde la óptica de los principios de regulación económica eficiente y en caso de no superarse, ser objeto de eliminación.

## ANEXO I

ORDEN MINISTERIAL	VIGENCIA LICENCIA SINGULAR	GARANTÍA LICENCIA SINGULAR	LÍMITES A PARTICIPACION O PREMIOS
<i>EHA/3079/2011</i>  <i>Otras apuestas de contrapartida</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el cinco y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente.	
<i>EHA/3080/2011</i>  <i>Apuestas deportivas de contrapartida</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el cinco y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	
<i>EHA/3081/2011</i>  <i>Apuestas deportivas mutuas</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el uno y el ocho por ciento de los ingresos brutos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente.	El importe mínimo será de: a) Cincuenta céntimos de euro para las apuestas simples. b) Veinte céntimos de euro para las apuestas combinadas y múltiples
<i>EHA/3082/2011</i>  <i>Apuestas hípcas de contrapartida</i>	Tendrá una duración de tres años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el cinco y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente.	
<i>EHA 3083/2011</i>  <i>Apuestas hípcas mutuas</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el uno y el ocho por ciento de los ingresos brutos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	El importe mínimo de las apuestas hípcas mutuas, que se corresponde con la unidad mínima de apuesta, será: a) Cincuenta céntimos de euro para las apuestas simples. b) Veinte céntimos

			de euro para las apuestas combinadas y múltiples
<i>EHA/3084/2011</i> <i>Concursos</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el dos y el siete por ciento de los ingresos brutos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	El importe máximo de la participación en un concurso será de seis euros. El valor máximo de los premios que pueden ser obtenidos por el conjunto de los participantes en un concurso será de un millón de euros.
<i>EHA/3085/2011</i> <i>Juego de la ruleta</i>	Tendrá una duración de tres años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el siete y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	
<i>EHA/3086/2011</i> <i>Juego de punto y banca</i>	Tendrá una duración de tres años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el siete y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	Se establece un importe máximo de treinta euros para las apuestas que un mismo participante puede realizar, cuando no esté en posesión de la banca, en cada mano del juego de punto y banca en que participe
<i>EHA/3087/2011</i> <i>Juego del bingo</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la que se ampara	Entre el cinco y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	El importe máximo de la unidad mínima de participación en una partida de bingo se establece en dos euros
<i>EHA/3088/2011</i> <i>Juego del Black Jack</i>	Tendrá una duración de tres años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la	Entre el siete y el doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	

	que se ampara.		
<i>EHA/3089/2011</i>  <i>Juego del póquer</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en que se ampara	Entre el cinco y doce por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	<p>Los operadores no podrán incluir en su oferta apuestas por importes superiores a los que se establecen a continuación:</p> <p>a) Niveles de apuesta por mesa.</p> <p>En las versiones de juego no limitado, y de juego limitado al bote, el operador no podrá ofrecer mesas donde el importe de la apuesta inicial grande sea superior a 10 €.</p> <p>b) Entrada en mesas cash.</p> <p>El importe máximo con el que un jugador podrá sentarse en una mesa de cash, será el resultado de multiplicar la apuesta inicial grande de dicha mesa por 100.</p> <p>c) Derechos de participación en torneos. El importe total máximo para el pago de derechos de participación e inscripción en torneos, no podrá ser superior a 250 €</p>
<i>EHA/3090/2011</i>  <i>Juegos Complementarios</i>	Tendrá una duración de cinco años prorrogables, previa solicitud del interesado, por periodos sucesivos de idéntica duración, hasta la extinción de la licencia general en la	Entre el tres y el siete por ciento de los ingresos netos del operador imputables a la actividad sujeta a licencia singular en el año inmediatamente precedente	El importe máximo de la participación por partida de «Juegos Complementarios» se establece en un euro.

	que se ampara		
--	---------------	--	--

*Fuente: Elaboración propia*

