



## **Propuesta de regulación de nuevos juegos por el Ministerio de Economía y Hacienda.**

- 1. Juegos Sociales:** Este tipo de juegos incluye juegos de diversa naturaleza (que combinan el azar con habilidad y destreza, cultura y conocimientos, etc...), con el denominador común de que su práctica no está basada en únicamente en obtener un lucro económico, sino que predomina la diversión que proporcionan. Por ello, en los premios que podrán generarse se establecerá una limitación máxima de en torno a los seis mil euros.
- 2. Otras apuestas de contrapartida:** Se trata de apuestas de contrapartida, según la definición establecida en el artículo 3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en las que las apuestas se realizan sobre acontecimientos cuya naturaleza se corresponde con el ámbito de la sociedad, los medios de comunicación, la política, la economía, los espectáculos o la cultura, y otros similares. Se tendrá especial interés en evitar que se celebren apuestas sobre eventos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.
- 3. Punto y Banca:** Es aquel juego de azar practicado con naipes, que enfrenta a varios jugadores entre si. El operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente hubiera fijado. La posibilidad de ganar del jugador es que su mano de naipes sume nueve puntos o se acerque a ellos sin pasarse y sea superior al valor de la mano que juega la banca. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el diez y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y solo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.