



SUMARIO

(Continuación del fascículo 1 de 2)

1. Disposiciones generales

PÁGINA

CONSEJERÍA DE GOBERNACIÓN

Orden de 4 de febrero de 2010, por la que se determinan las normas por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

114

5. Anuncios

5.2. Otros anuncios

CONSEJERÍA DE VIVIENDA Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO

Anuncio de 1 de febrero de 2010, de la Delegación Provincial de Córdoba, de Certificación del Acuerdo y Normas Urbanísticas del Cumplimiento de Resolución y Documento Técnico Refundido del Plan General de Ordenación Urbanística de Monturque, en el municipio de Monturque, de Toma de Conocimiento de 10 de diciembre de 2009.

154

Número formado por dos fascículos

Jueves, 25 de febrero de 2010

Año XXXII

Número 39 (2 de 2)

Edita: Servicio de Publicaciones y BOJA
CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA
Secretaría General Técnica.
Dirección: Apartado Oficial Sucursal núm. 11. Bellavista.
41014 SEVILLA
Talleres: Servicio de Publicaciones y BOJA



Teléfono: 95 503 48 00*
Fax: 95 503 48 05
Depósito Legal: SE 410 - 1979
ISSN: 0212 - 5803
Formato: UNE A4

1. Disposiciones generales

CONSEJERÍA DE GOBERNACIÓN

ORDEN de 4 de febrero de 2010, por la que se determinan las normas por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, establece la competencia de la Consejería de Gobernación para determinar las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas. Habiéndose aprobado por el Consejo de Gobierno el nuevo Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía por Decreto 280/2009, de 23 de junio, se hace necesario determinar para los Casinos de Juego de Andalucía las normas reguladoras de determinados juegos que para este tipo de establecimientos recoge el precitado Catálogo en el epígrafe I de su Anexo único.

En el contenido de la presente norma no se encuentra incluida la regulación de los juegos previstos en epígrafe I.2 del Anexo Único del referido Decreto (Juegos Virtuales de Casinos realizados por medios telemáticos) por cuanto se considera que su regulación debe formar parte de una norma omnicompreensiva respecto de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo que se puedan realizar en línea por medios telemáticos. En tal sentido, se ha tenido en cuenta lo establecido en la Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información que encomienda al Gobierno del Estado la presentación de un proyecto de ley para regular las actividades de juego y apuestas realizadas a través de sistemas operativos basados en comunicaciones electrónicas. Por tanto, y mientras no se apruebe la correspondiente norma, la autorización de estas modalidades de juegos y apuestas por medios telemáticos se encuentra sometida a la limitación reglamentaria prevista en el artículo 2.2 del Decreto 280/2009, de 23 de junio, que establece que no podrá autorizarse por los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía competentes en materia de juego, la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que estando incluidos en el Catálogo, carezcan de regulación reglamentaria específica.

En su virtud, de acuerdo con las competencias reconocidas a esta Consejería de Gobernación en el artículo 9.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de Andalucía, así como en el artículo 1 del Decreto 164/2009, de 19 de mayo, por el que se establece la estructura orgánica de la Consejería de Gobernación y en ejercicio de la facultad otorgada por la Disposición Final Primera del Decreto 280/2009, de 23 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía,

D I S P O N G O

Artículo 1. Aprobación de las normas reguladoras de los juegos exclusivos de Casinos de Juego.

Se aprueban las normas que regirán los juegos y apuestas enumerados en el epígrafe I.1 (Juegos Presenciales en Sala) del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía que se incluyen a continuación en la presente Orden. Las normas recogidas en la presente Orden complementarán las incorporadas en el Decreto 229/1988, de

31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 2. Definiciones.

1. A los efectos de la presente norma se entiende por juego de contrapartida, aquellos juegos en los que la persona jugadora apuesta contra el establecimiento del casino de juego, a quien corresponderá abonar los premios obtenidos por estas personas y cobrar las apuestas perdedoras que se crucen.

2. Se entiende por juego de círculo, aquellos juegos exclusivos de casinos de juego en los que se enfrentan las personas jugadoras entre sí, limitándose el establecimiento del casino de juego a organizar las partidas de acuerdo con las normas aplicables a los mismos. En estos supuestos, el casino de juego no podrá participar en el juego y cobrará un porcentaje o cantidad determinada sobre las apuestas que se crucen.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas normas y disposiciones contrarigan o se opongan a los preceptos contenidos en la presente 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 la Junta de Andalucía».

Sevilla, 4 de febrero de 2010

LUIS PIZARRO MEDINA
Consejero de Gobernación

JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

I.1.1.A) RULETA FRANCESA ORDINARIA

I. Definición.

La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola y su ulterior parada dentro de una rueda horizontal giratoria dividida radialmente en treinta y siete casilleros numerados de conformidad con lo establecido en el apartado siguiente.

II. Elementos del juego.

1. Instrumentos de la ruleta francesa.

a) El material de este juego se compondrá de un cilindro de madera de aproximadamente cincuenta y seis centímetros de diámetro, en cuyo interior se insertará un disco giratorio sostenido por un eje metálico.

b) El disco giratorio, cuya parte superior presentara una superficie ligeramente cóncava, estará dividido en treinta y siete casillas o celdillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Igualmente dispondrá de un dispositivo que sobresalga del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo del disco a fin de permitir impulsarle en un movimiento giratorio en un plano horizontal.

c) Las casillas o celdillas estarán dispuestas alternativamente en colores rojo y negro y numeradas del uno (1) al treinta y seis (36) más el cero (0), cuya casilla sólo podrá tener el color blanco o verde.

d) En ningún caso podrán disponerse como vecinos en las casillas dos números consecutivos en el orden. Asimismo, los números cuya suma de cifras sea par estarán alojados en las casillas de color negro a excepción del diecinueve (19). También estarán alojados en casillas de color negro el diez (10) y el veintinueve (29). Los restantes números, incluido el diecinueve (19) y excepto el cero (0), estarán alojados en las casillas de color rojo.

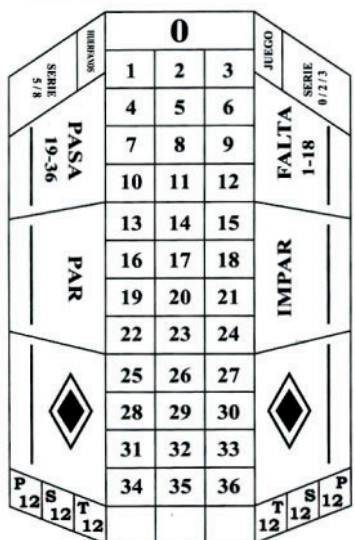


Disco giratorio del cilindro de la Ruleta Francesa

e) La mesa de la ruleta francesa será de forma alargada y rectangular, en cuyo centro o extremo de la misma se ubicará el cilindro descrito en la letra a) anterior. En un lado o en ambos laterales de ésta se situará el tablero o tableros, en los que estarán representados los treinta y seis números rojos y negros que contenga el disco giratorio.

f) Los números representados en el tablero o tableros estarán dispuestos en tres columnas de doce dígitos cada una, con un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes que estarán representadas en idioma español respecto de los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Opcionalmente podrán figurar otras combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de las personas jugadoras.

g) Dependiendo que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta francesa se denominará «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.



Paño o tablero de la Ruleta Francesa

III. Personal de juego.

1. Clases.

La dotación mínima del personal del casino de juego en cada mesa de ruleta francesa estará conformada de la forma siguiente:

a) En la ruleta francesa «a dos paños» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, otra que ejerza la subjefatura, debiendo colocarse enfrentadas y a la altura del cilindro, y cuatro personas que ejerzan de «croupiers», situándose dos en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos a los extremos de mesa.

b) En la ruleta francesa «a un solo paño» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, dos que ejerzan de «croupiers» y opcionalmente otra que se colocará al extremo de la mesa, a criterio de la dirección de juego del establecimiento, en función de la demanda de juego existente.

2. Funciones del personal de mesa.

a) La persona que ejerza la jefatura de la mesa, o en su caso la subjefatura, tendrán por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido, en cualquier caso, manejar el dinero, las placas o las fichas de la mesa.

b) Las personas que ejerzan de «croupiers» deberán encargarse, sucesivamente y siguiendo el orden de rotación que se establezca previamente por el casino de juego, de accionar el disco giratorio del cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para el desarrollo del juego. Asimismo, podrán colocar las apuestas sobre el tablero de combinaciones de la mesa.

c) Las personas empleadas que se sitúan en los extremos de mesa tendrán la función de colocar las apuestas en la zona del tablero de combinaciones que ellos controlen a petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercerán la vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta Francesa.

1. Tipos de apuestas.

Las personas jugadoras podrán realizar las siguientes jugadas o combinaciones de apuestas:

a) Las Apuestas múltiples, en las que la persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla, consistirán en las siguientes modalidades:

- Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona a la persona jugadora acertante treinta y cinco veces el valor de su apuesta o postura.

- Pareja o caballo. Consiste en colocar la apuesta sobre la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora acertante diecisiete veces el valor de su apuesta o postura.

- Fila transversal. Consiste en hacer la apuesta a los tres números contiguos que constituyen una fila del paño, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Como variante de esta apuesta se podrá jugar a los números 0, 1 y 2 o a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa a los dígitos 0, 1 y 2, en el primer caso y al 0, 2 y 3, en el segundo. En el caso de salir uno de los tres números, proporciona a la persona jugadora acertante once veces el valor de su apuesta o postura.

- Cuadro y jugar a los cuatro. Consiste en hacer la apuesta sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro del paño, colocándose la postura o apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. Como variante de la apuesta a cuatro números, se podrán apostar a los números 0, 1, 2 y 3. En el caso de salir uno de los cuatro números, proporciona a la persona jugadora acertante ocho veces el valor de su apuesta o postura.

- Seisena o doble fila transversal. Consiste en hacer la apuesta sobre seis números situados en dos filas transversales consecutivas y proporciona a la persona jugadora acertante cinco veces el valor de su apuesta o postura.

- Columna. Consiste en hacer la apuesta sobre los doce números que integran una columna y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura.

- Docena. Esta apuesta se podrá hacer sobre los números del 1 al 12 (primera docena), sobre los números del 13 al 24 (segunda docena) o sobre los números del 25 al 36 (tercera docena) y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura.

- Dos columnas o columna a caballo. Consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño correspondientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada.

- Dos docenas o docena a caballo. Consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño pertenecientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada.

b) Las apuestas sencillas, en las que la persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla, consistirán en las siguientes modalidades y combinaciones, siendo la ganancia la cantidad apostada:

- Números pares o impares, agrupados en el paño en los lugares «Par» e «Impar», respectivamente.

- Números de color rojo o negro, agrupados en el paño en los lugares «Rojo» y «Negro», respectivamente.

- Cualquier número comprendido entre el 1 al 18, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar «Falta».

- Cualquier número comprendido entre el 19 al 36, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar «Pasa».

- En el supuesto que salga el número cero, la persona jugadora en cualquiera de las apuestas sencillas podrá optar por retirar la mitad de la cantidad apostada, ingresando el casino de juego la otra mitad, o bien dejar y mantener la totalidad de la cantidad apostada para la próxima jugada. En el caso de que en ésta no vuelva a salir el número cero, las apuestas sencillas ganadoras recobran su propia naturaleza, perdiéndose definitivamente las cantidades de todas las demás perdedoras. No obstante lo anterior, en el caso de que saliese por segunda o más veces consecutivas el número cero, la persona jugadora tendrá la misma opción de mantener su apuesta, si bien perdiendo en la segunda y sucesivas veces que salga el número cero la mitad de la cantidad mantenida. En el caso de que la cantidad de la apuesta mantenida fuese inferior a la apuesta mínima de la mesa, se mantendrá en esa condición hasta que se libere en una jugada en la que no vuelva a salir el número cero. Cuando el cero salga en la última jugada de la sesión, la persona jugadora vendrá obligada a aceptar el reintegro de la parte que corresponda de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, o sucesivas ocasiones en que haya salido el número cero.

2. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales.

El límite mínimo y máximo de la apuesta en la ruleta francesa será el que se determine en la autorización de funcionamiento del casino de juego por la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

La dirección de juego del casino podrá fijar los máximos de apuestas según lo anterior o bien aplicando las siguientes alternativas:

a. En las apuestas sencillas, el máximo de la apuesta podrá fijarse 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la apuesta. Los mínimos de las apuestas sencillas

podrán ser fijados, a criterio de la dirección de juego del casino, hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b. En las apuestas múltiples, el máximo podrá fijarse en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces el mínimo de la apuesta; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

b) Normas especiales.

La dirección de juego del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16, e), del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a. Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino de juego podrá variar el límite de la apuesta mínima de la mesa anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, y anunciándose la primera bola con el nuevo mínimo, completando el anticipo de la mesa si procediese.

b. En todo caso, el casino de juego deberá poner en funcionamiento al menos una mesa, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, salvo que en la autorización de funcionamiento se hubiera establecido otra cosa.

c. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino de juego debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego de ruleta francesa serán las siguientes:

a) La persona que desempeñe funciones de «croupier» será la encargada de maniobrar el cilindro de la ruleta y deberá obligatoriamente accionarlo cada vez en sentido opuesto a la anterior así como lanzar la bola en el sentido inverso al movimiento giratorio del disco.

b) Mientras la fuerza centrífuga del movimiento del cilindro retenga a la bola en la galería superior del mismo, podrán las personas que se encuentren jugando realizar sus apuestas hasta el momento en que la persona que desempeñe las funciones descritas en el subapartado a) anuncie «no va más». Este anuncio se producirá cuando el movimiento de la bola en el interior del cilindro se haga más lento y vaya a caer dentro del disco del mismo. A partir de ese instante ninguna apuesta podrá ser colocada sobre el paño de la mesa. Si una vez anunciado «no va más» se detectase un error en el emplazamiento de una o varias fichas previamente colocadas a dicho anuncio se podrá corregir dicho emplazamiento. Todas las apuestas aceptadas antes del anuncio «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por la persona que desempeñe las funciones de croupier y sean repetidas y aceptadas por la que sea jefe de mesa. Los casinos de juego podrán utilizar marcadores especiales para series y vecinos que podrán ser utilizados cuando el volumen del juego en una mesa así lo aconseje o cuando por falta de tiempo no se pueda colocar una apuesta antes de que la bola caiga. En todo caso, la persona jugadora será la responsable de la situación de sus apuestas sobre el paño o tapete de la mesa.

c) Cuando la bola se detenga definitivamente en una de las treinta y siete casillas del disco del cilindro, la persona que desempeñe las funciones de «croupier», descritas en los subaparta-

dos anteriores, anunciará en voz alta el número y las apuestas sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo sobre el tapete el número en el que se haya detenido la bola para designarlo de forma ostensible al público. A continuación se procederá por las personas que desempeñen en la mesa funciones de croupier a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. En las mesas con un solo paño serán indistintamente dichas personas las que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en interior del cilindro durante la rotación de la bola o que ésta salte fuera de aquél debido a un lanzamiento defectuoso de la misma, la persona que ejerza la jefatura de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla a la persona que ejerza de «croupier» para que la vuelva a lanzar, colocándola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro de la ruleta deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

I.1.1.B) RULETA FRANCESA ABREVIADA

La modalidad de ruleta francesa abreviada se desarrollará con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la ruleta francesa ordinaria descrita y regulada en el epígrafe I.1.1.A), pero con las siguientes diferencias:

a) El paño que cubra la mesa será igual al de la ruleta francesa ordinaria, pero carecerá de lugares para colocar las apuestas sencillas, docenas y columnas.

b) En este tipo de ruleta francesa solo será posible apostar a seisena o doble fila transversal, fila transversal, cuadro o jugar a cuatro primeros, caballo o pareja y a pleno o número entero.

I.1.2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

1. Definición.

La modalidad de ruleta americana responde a los mismos principios que rigen para la ruleta francesa. No obstante lo anterior, respecto de la ruleta americana con un solo cero se observarán las reglas específicas que se recogen en los siguientes subapartados.

II. Elementos del Juego.

1. Instrumentos de la ruleta americana con un solo cero.

Los instrumentos empleados en esta variedad de ruleta se diferencian de los utilizados en la ruleta francesa en lo siguiente:

a) Las apuestas se colocarán solo sobre uno de los dos lados del tapete o paño, cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la siguiente figura:



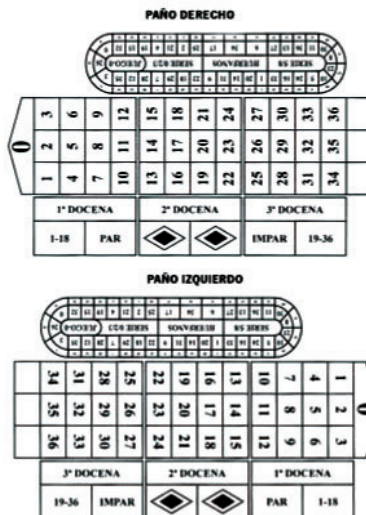
b) En la ruleta americana de un solo cero se utilizarán fichas de juego denominadas «fichas de color». En el borde de la mesa, o en un lugar próximo al mismo y de forma bien visible se

colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cantidad máxima de colores existentes. Dichas cajas, separadas de forma efectiva las unas de las otras, estarán destinadas a recibir una ficha sin valor determinado, sobre la cual se colocará un marcador que indicará el valor dado a las fichas de ese color por la persona jugadora. Este valor podrá ir del mínimo al máximo de la apuesta de la mesa, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino de juego.

c) Los marcadores del valor asignado a las fichas por la persona jugadora podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego a que se refiere el artículo 50.2 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro. Sin perjuicio de lo anterior, se podrán utilizar sistemas electrónicos o mecánicos para sustituir estos marcadores manuales.

d) Los casinos de juego podrán utilizar unos marcadores especiales para series y vecinos que podrán ser utilizados cuando el volumen del juego en una mesa así lo aconseje o cuando por falta de tiempo no se pueda colocar una apuesta antes de que la bola caiga.

e) Dependiendo que en la mesa existan uno o dos tableos, la ruleta americana se denominará a «un paño» o a «dos paños» respectivamente, teniendo estos últimos la conformación siguiente:



III. Personal de juego.

a) El personal mínimo de cada mesa de juego de ruleta americana comprenderá una persona que ejercerá las funciones de la jefatura de mesa, una persona que ejerza de «croupier» y, eventualmente, una persona auxiliar encargada, entre otras funciones, de dar asistencia a la persona del croupier y de ordenar los montones de fichas.

b) La persona que ejerza la jefatura de mesa será la responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

c) Sólo podrán participar un número limitado de personas jugadoras, de acuerdo con las características de la mesa y a criterio de la dirección de juego del casino.

IV. Reglas de la Ruleta Americana con un solo cero.

1. Tipos de apuestas.

Los tipos de apuestas en la ruleta americana con un solo cero serán los previstos para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del

presente Anexo. No obstante, dentro de las apuestas sencillas, en caso de salida del cero, se perderá la mitad del valor de la apuesta y se recuperará por la persona apostante la otra mitad.

2. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos y mínimos de las apuestas en la ruleta americana con un solo cero se regirán por las reglas previstas para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del presente Anexo, teniendo en cuenta las siguientes reglas específicas:

a) La persona jugadora, en el momento en que se atribuya una serie de fichas de un color determinado, podrá fijar el valor que desea dar a las fichas del citado color, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representará el mínimo de la postura de la mesa.

b) Solo se podrán realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

3. Funcionamiento del juego.

El funcionamiento y fases del juego de ruleta americana con un solo cero se regirán por las reglas contenidas para la ruleta francesa en el epígrafe I.1.1.A) del presente Anexo.

I.1.3. VEINTIUNO O «BLACK JACK»

I. Definición.

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de baraja tipo francesa, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar con la suma del valor representado en los naipes veintidós puntos o acercarse a ellos sin sobrepasar de este límite.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

El Veintiuno o «Black-Jack» se jugará con seis barajas francesas de cincuenta y dos naipes cada una, tres con un color de dorso distinto al de las otras tres barajas. Las figuras tendrán un valor de diez puntos, el as un punto, u once según convenga a la persona jugadora, y los restantes naipes tendrán su valor nominal. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o «sabot».

Es el recipiente donde se introducen y depositan las seis barajas de naipes, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución posterior a las personas que participan en el juego, deslizándolas una a una por la persona que ejerza de croupier en la mesa.

El distribuidor o «sabot» podrá ser manual o automático y, en ambos casos, deberá ser de un modelo debidamente autorizado para este juego por el órgano competente en materia de homologación y autorización de elementos de juego de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

Todos los distribuidores manuales deberán encontrarse numerados en cada establecimiento y serán guardados en el armario de los naipes o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. En el caso de que sean automáticos podrán quedar en las mesas de juego, siempre que el establecimiento disponga de medidas de seguridad suficientes.

Al comienzo de cada sesión de juego, se repartirán por la dirección de juego del casino a las diferentes mesas o bien por el personal empleado del mismo al que se le haya asignado tales funciones. En cualquier caso, se deberá evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

3. Mesa.

Las mesas de Veintiuno o «Black Jack» tendrán la forma de un semicírculo, colocándose las personas jugadoras en la parte curva de la misma, enfrentadas a la persona que des-

empeñe las funciones de «croupier», que se situará en el lado recto de la mesa. Sobre la superficie de la mesa se dispondrá un paño o tapete en el que deberá estar señalado el número de plazas de apostantes sentados que, en ningún caso, podrá ser superior a siete, conforme a la siguiente figura:

Paño de la mesa de Veintiuno o «Black Jack»



III. Personal de juego.

El personal mínimo de cada mesa del juego de Veintiuno o «Black Jack» estará conformado por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

Corresponderá a las personas que ejerzan la jefatura de la mesa controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Habrá un jefe o jefa de mesa que ejerza dicha función para un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

Es la persona empleada que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de los naipes, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y retirar las posturas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de Veintiuno o «Black Jack» podrán participar tanto las personas que se encuentren sentadas en la mesa y como las personas que se encuentren de pie, detrás de aquellas, cumpliendo las siguientes reglas y condiciones:

a) El número de personas jugadoras sentadas a las que se permite participar en el juego deberá coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete. Si algunas de las plazas no estuvieran ocupadas, podrán las personas jugadoras apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otra persona jugadora dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, la persona situada en primera línea delante de cada casilla será la que ordene en la misma. Cada «mano» de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de naipes.

b) Podrán también participar en el juego las personas que encuentren de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador o jugadora, dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, se abstendrán de impartir al jugador o jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

c) El número máximo de personas jugadoras por casilla estará limitado a tres. Cuando dos o más apuesten en una casilla vacante tendrá prioridad en la toma de decisiones la que tenga la apuesta de mayor valor. En el caso de que las posturas o apuestas sean iguales decidirá la que se encuentre más cercana a la derecha del sabot. Esta regla también se aplicará a las personas jugadoras que se encuentren de pie.

d) Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, la persona que ejerza como «croupier» distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose ella misma otro naipe.

Efectuado lo anterior, se distribuirá a cada «mano» un segundo naipe siempre en el mismo orden.

Distribuido el segundo naipe, se preguntará a las personas jugadores que tengan la «mano» si desean naipes adicionales. Cada persona jugadora podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ya hubiere obtenido una puntuación de veintiuno o más. Se perderá cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a veintiuno. En tal caso, la persona que ejerza de «croupier» recogerá inmediatamente esa apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando las personas jugadoras hayan hecho su juego, la persona del «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que queden manos en juego. Al llegar a diecisiete puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance diecisiete o más. Cuando tenga un as entre sus naipes, deberá contarlos como once puntos si con este valor alcanza diecisiete o más y siempre que no cuente con él más de veintiún puntos, en cuyo caso se tomará el valor de un punto.

La persona que ejerza de «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Procederá a continuación a recoger los naipes colocándolos con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para tal fin apartando los suyos en último lugar.

Cuando la persona que ejerza de banquero se hubiera pasado de veintiún puntos, pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Cuando no tuviera veintiún puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack o alcanzar veintiún puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de veintiún obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe que le corresponda a la persona que ejerza de «croupier» fuese un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. La persona que ejerza de «croupier» propondrá este seguro al conjunto de las personas participantes antes de dar el tercer naipe a la primera persona jugadora que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

La persona participante que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada frente a su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si la persona que ejerza de «croupier» obtuviese a continuación un diez haciendo un black-jack, recogerá las apuestas que hayan perdido y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará a otras apuestas como en el juego simple.

Como variante de esta posibilidad de juego, en el supuesto de que la persona jugadora tuviese black-jack y la de la persona que ejerza como «croupier» un as, podrá la persona jugadora protegerse contra la posibilidad de que aquélla consiga también un Black-Jack, solicitando el pago a la par, antes de que la siguiente persona jugadora pida un tercer naipe.

c) Los pares.

Cuando una persona jugadora reciba los dos primeros naipes del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en el otro naipe. Estos dos naipes y estas dos apuestas serán consideradas como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propio. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de naipes de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá naipes y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando una persona jugadora separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que haya formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de naipes que valgan diez puntos cada uno y con la siguiente totalizara veintiún puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

La persona jugadora con los dos primeros naipes, podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos», incluidos los pares.

e) Jugada de bolsa o Veintiuno Progresivo.

La empresa titular del casino de juego podrá instalar en alguna o en todas las mesas de Veintiuno una apuesta adicional denominada Bolsa, así como carruseles entre varias mesas de este juego. Su objeto es conseguir un premio especial dependiendo sólo de la jugada que obtenga la persona jugadora. Para jugar a Bolsa se deberá apostar una cantidad única estipulada, previamente al reparto de los naipes en la casilla o ranura destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas. En el caso de obtener una de las combinaciones propuestas, la persona jugadora obtendrá el premio especial correspondiente. A tal fin, la relación de las combinaciones y premios correspondientes a Bolsa deberán exponerse en un sitio visible de la mesa.

Las combinaciones posibles de Bolsa o veintiuno progresivo son las siguientes:

- Si el primer naipe es cualquier 7 se pagará 2 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los dos primeros naipes son dos 7 de distinto palo, se pagará 10 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los dos primeros naipes son dos 7 del mismo palo, se pagará 100 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los tres primeros naipes son tres 7 de distinto palo, se pagará 200 a 1 el valor de la apuesta de Bolsa.

- Si los tres primeros naipes son tres 7 del mismo palo, se pagará el valor total de la Bolsa que en ningún caso podrá ser inferior a 3.000 veces el valor de la apuesta de Bolsa.

En esta modalidad de Veintiuno solo se pagará la combinación o jugada mayor.

La dirección de juego del casino podrá variar las combinaciones posibles y su respectiva escala de premios, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

2. Límites máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de las personas jugadoras estarán exclusivamente representadas mediante fichas y deberán realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo de apuestas, antes de distribuir los naipes:

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el órgano competente de la Consejería de Gobernación. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes

a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en la autorización entre 10 y 200 veces el valor mínimo de la postura. A tal fin, el máximo se entiende por «mano» y podrá ser sobrepasado en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias «manos» de otras participantes.

3. Funcionamiento de juego.

Existen diversas operaciones que serán previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaqueado y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después del mismo, la persona que ejerza de «croupier» colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de naipes equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán los naipes en el distribuidor o «sabat».

c) Antes de distribuir los naipes, la persona que ejerza de «croupier» apartará los cinco primeros del distribuidor y comenzará después la partida. Los naipes se distribuirán siempre con el anverso hacia arriba. Cuando aparezca el separador, la persona que ejerza de «croupier» deberá enseñarlo al público y anunciar que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera un naipe con el anverso hacia arriba en el distribuidor será eliminado.

d) El casino de juego podrá utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo el cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

I.1.4. BOLA O «BOULE»

I. Definición.

La bola o «boule» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular con un determinado número de hendiduras u orificios distribuidos en dos filas.

II. Elementos del Juego.

El juego de la bola o «boule» se practicará en una mesa, en cuyo centro se ubicará la plataforma circular y, a sus lados, uno o dos paños destinados a recibir las apuestas.

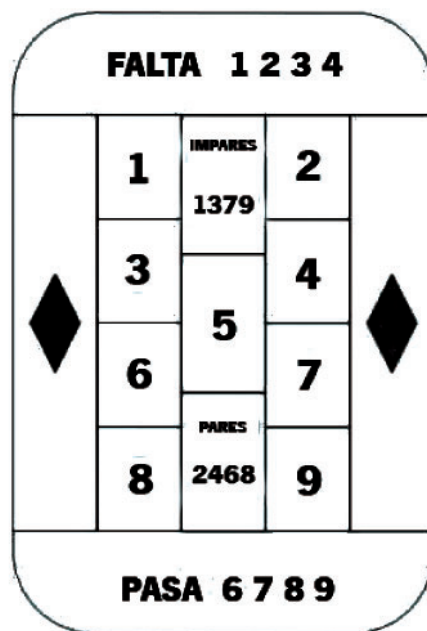
La plataforma circular consistirá en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presentará un saliente alrededor del cual se distribuirán dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

Los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 serán del color negro y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9. El número 5 será de color amarillo o de otro color, pero nunca rojo o negro.



Plataforma circular de la Bola o «Boule»

Los paños de juego serán idénticos y estarán divididos en un determinado número de casillas que corresponderán a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora podrá elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consistirán en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figurará en ninguna de tales combinaciones, ocupará la casilla central del tablero y podrá ser jugado como cualquier otro número y estará excluido de la serie impar, pasa o falta.



Paño de la Bola o «Boule»

III. Personal de juego.

El personal empleado en la mesa estará compuesto como mínimo de la siguiente forma:

a) Una persona que ejerza la jefatura de mesa cuya función será dirigir las operaciones en la misma.

b) Una persona «croupier» por cada paño de la mesa, encargadas de lanzar la bola dentro de la plataforma circular siguiendo en orden de rotación establecido por la jefatura de la mesa, sin que ninguna de ella pueda dedicarse exclusivamente a esta función.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida podrán participar un número ilimitado de ellas.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo podrán usarse dos combinaciones:

- Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso la persona ganadora recibirá siete veces el valor de su apuesta.
- Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, la persona ganadora recuperará su apuesta y recibirá un valor igual a ella. Sin embargo, cuando salga el número 5, se perderán todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

b) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas vendrá fijado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de juego y apuestas de la Consejería de Gobernación. No obstante, la dirección de juego responsable del establecimiento podrá abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El límite máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no podrá ser inferior a cuarenta veces ni superior a cien al mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica a cada persona jugadora por mesa considerada aisladamente. Por ello, el establecimiento no podrá fijar un límite máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a diferentes personas jugadoras y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizarán a partir del momento en que la persona que ejerza la jefatura de la partida anuncie «hagan sus apuestas». Estas serán colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por la persona jugadora.

A continuación la bola será lanzada por la persona que ejerza de «croupier» a lo largo del borde exterior de la plataforma circular, en la que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Será en ese momento cuando la persona del «croupier» preguntará si están hechas las apuestas. Seguidamente anunciará «no va más». A partir de dicho instante, toda apuesta depositada tras este aviso será rechazada y la persona que ejerza de «croupier» devolverá las fichas a la persona apostante con el rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola quede inmovilizada en un orificio, la persona lanzadora de la bola anunciará el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

La persona que ejerza como «croupier» recogerá con su rastrillo o raqueta todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que añadirá la ganancia. La persona jugadora que gane recuperará, en todos los casos, su apuesta y podrá retirarla del juego.

I.1.5. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición.

El treinta y cuarenta es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, practicado con naipes de baraja francesa, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento y cuyo objetivo será acertar la apuesta sobre la combinación de los naipes expuesta por la persona que ejerza de croupier.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

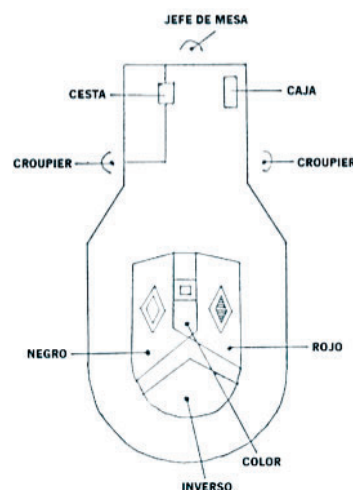
El juego de treinta y cuarenta se practicará con seis barajas francesas, de cincuenta y dos naipes cada una, cuyo dorso será del mismo color y sin índices representativos de su numeración.

En este juego de casino los naipes tendrán el valor en puntos en función del indicado por los signos gráficos que contengan los naipes, excepto el de las figuras que tendrán a todos los efectos un valor de diez puntos. El as en este juego tendrá el valor de un punto. El orden de los naipes y su palo no tendrán relevancia alguna salvo el color rojo o negro del palo de los naipes.

2. Mesas de juego.

El juego se desarrollará sobre una mesa de juego especial, del tipo denominado «de escudo». Su forma será ligeramente rectangular dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro». Ambas casillas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose en la parte inferior otra casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará la persona que ejerza la de mesa, colocándose a ambos lados de ésta las dos personas que ejerzan de «croupiers». Delante y a la izquierda de la persona del «croupier» tallador existirá una ranura en la que se depositarán los naipes usados y, enfrente de las dos personas que ejerzan de «croupiers», la caja que contenga la banca de la mesa.



Paño de mesa de Treinta y Cuarenta

III. El personal de juego.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio una persona que ejerza la jefatura de mesa y otras dos que ejerzan como «croupiers». La persona que ejerza la jefatura de mesa será la responsable del correcto desarrollo del juego.

Las dos que ejerzan como «Croupiers» se situaran enfrentadas en la mesa. La persona del «croupier» denominado tallador tendrá como misión el reparto de los naipes y la otra tendrá encomendado el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas o apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida podrán apostar un número ilimitado de ellas.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Después de hacer las apuestas, la persona que ejerza de «croupier» tallador extraerá naipes y los colocará en hilera

hasta que su valor total supere los treinta puntos y no alcance a cuarenta. Efectuado lo anterior, continuará extrayendo naipes en otra hilera hasta que igualmente el valor total de los naipes supere los treinta puntos y no alcance cuarenta. La primera hilera corresponderá a «negro» y la segunda a «rojo», sin que estos colores tengan otro significado que el de distinguir las dos hileras de cartas.

Ganará la fila cuyo valor se acerque más a treinta puntos.

Las personas jugadoras solo podrán hacer uso de las combinaciones siguientes, por las que recibirán el equivalente de su apuesta:

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyos naipes tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que el primer naipe de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de naipes formen los mismos puntos, el juego es nulo, salvo que sea treinta y uno. En este último caso regirán las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta cobrando el casino la mitad de la apuesta y devolviendo la otra mitad a la persona jugadora, quien, si lo prefiere, podrá mantener la apuesta para la siguiente mano y recuperarla si resulta ganador.

En este juego existe un seguro contra el empate a treinta y uno que consistirá en hacer un depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta. En este caso la persona jugadora podrá recuperar siempre su apuesta, menos el porcentaje indicado, en caso de empate incluso cuando éste sea a treinta y uno. A este efecto se situará una señal o placa sobre la postura a realizar esta.

1. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de apuestas vendrá fijado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de juego y apuestas de la Consejería de Gobernación.

El máximo de apuesta será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de la mezcla de naipes por la persona del «croupier», se procederá por parte de la persona jugadora más próxima a la derecha de aquélla al corte de los mismos.

Acto seguido, la persona del «croupier» colocará un naipe rojo delante de los cinco últimos del mazo. La aparición de este naipe rojo determinará la anulación del juego en curso, procediéndose a colocar en la mesa boca abajo los cinco últimos naipes, así como al recuento de los mismos.

Después de ser introducidos los naipes en el «sabo» se realizará, en forma descubierta, la colocación de éstos sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los treinta y un puntos, se iniciará la colocación de naipes en la fila roja. A continuación la persona del «croupier» anunciará en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras.

Terminada la anterior operación, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, proceso que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas de la persona del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras. Los naipes habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que las personas jugadoras puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

I.1.6. DADOS O CRAPS

I. Definición.

El juego de dados o «craps» es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, de los denominados de contrapartida, en

el que las personas participantes juegan contra el establecimiento mediante el lanzamiento por uno de ellas de dos dados sobre una mesa cuyos bordes perimetrales se encuentra elevados y acolchados, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Dados.

El juego de dados o «craps» se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes o aristas bien definidas, los ángulos vivos y los puntos marcados al ras de las caras. Estarán prohibidos los dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello pueda afectar en modo alguno a su adecuada calibración y equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada a este juego seis dados en perfecto estado conservación que no hubieran sido usados en la sesión anterior del establecimiento.

En la partida se utilizarán dos dados, quedando en reserva los otros cuatro en una cavidad, prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

2. Mesa.

La mesa del juego de dados o craps tendrá unas dimensiones de 365 centímetros de largo por 165 centímetros de ancho. Los bordes perimetrales de la mesa estarán elevados sobre el paño o tapete de la misma, debiendo encontrarse revestidos de una goma especial para asegurar la aleatoriedad de cada lanzamiento de dados.

Las zonas especialmente marcadas para hacer las apuestas se encontrarán representadas sobre el paño o tapete de la mesa.

3. Disco marcador.

Este elemento consistirá en un disco de plástico con el que las personas que ejerzan de croupiers marcarán sobre la zona de apuestas del paño o tapete los puntos que debe intentar obtener la persona participante tiradora de los dados. El disco será de color blanco en un lado para indicar que la ronda de tirada de dados está en progreso y de color negro por el otro para indicar que el lanzador de los dados ha obtenido un siete o bien el punto para comenzar una nueva ronda.

4. Bastón de dados o «stick».

Tendrá una longitud de noventa y dos centímetros y dispondrá de una punta curvada para controlar los movimientos de los dados sobre la mesa y lo manejará una persona empleada del establecimiento que hará las funciones en la mesa de «stickman».

III. Personal de juego.

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios una persona que ejerza la jefatura de mesa, dos personas que ejerzan de «croupiers» y otra de «stickman».

2. La persona que ejerza la jefatura de mesa será responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con las de «croupiers» en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

3. Las personas que ejerzan de «croupiers» se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su casa, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que soliciten las personas jugadoras.

4. La persona que ejerza de «stickman» estará encargada de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas del Juego.

1. Combinaciones.

Las personas jugadoras sólo podrán hacer uso en el juego de dados o «craps» de las siguientes clases de apuestas o suertes:

a) Suertes sencillas. Se pagarán a la par.

- «Win». Se juega a la primera tirada. Se gana con 7 u 11 y se pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que haya salido es el punto, que se indica por la persona que ejerza como «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas a ganar se cobrarán por las personas jugadoras apostantes a esta apuesta si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambiarán de participante tirador cuando salga el 7 que le hace perder.

- «Don't Win». Que se juega a la primera tirada. Se gana con 2 ó 3, se pierde con 7 y 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» se cobrarán por las personas jugadoras si sale el 7 y perderán si el punto se repite.

- «Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

- «Don't Come». Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta. Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

- «Field». Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11, o 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

- «Big 6». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona jugadora.

- «Big 8». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla la persona apostante.

- «Under 7». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formado por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

- «Over 7». Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

b) Suertes múltiples. Se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

- «Hard Ways». Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble» elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

- «Juego de 7». Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

- «Juego de 11». Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

- «Any Craps». Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12, pierde si sale cualquier otro resultado.

- «Craps 2». Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

- «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

- «Craps 12». Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

- «Horn». Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

c) Suertes asociadas. Sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

- La suerte asociada a la suerte «Win», cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2, si el punto es 5 ó 9; 6 por 5, si el punto es 6 u 8.

- La suerte asociada a la suerte «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2, si el punto es 4 ó 10; 2 por 3, si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

- La suerte asociada a la suerte de «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que la suerte «Come» y se paga como la suerte asociada de «Win».

- La suerte asociada a la «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que la suerte de «Don't Come» y se paga como la suerte asociada a la de «Don't Win».

d) Las apuestas colocadas. Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10, y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

- La suerte «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6, si el punto es 5 u 8; 7 por 5, si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

- La suerte de «Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por la persona que ejerza como «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 5 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Límites máximo y mínimos de apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino de juego.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a cien veces, ni superior a mil veces, del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas a las de «Don't Win » y a «Don't Come», el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las suertes de «Right Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10, o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las suertes de «Wrong Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

No estará limitado el número de personas que pueden participar como jugadoras en cada mesa de dados.

Los dados serán ofrecidos a las personas participantes, comenzando, al iniciarse la partida, por aquella que se encuentre a la izquierda de las personas que ejerzan de «croupiers» y así sucesivamente a las restantes siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona participante rehusare, los dados pasarán a la siguiente, en el orden previsto anteriormente. La persona que ejerza de «stickman» pasará los dados a la persona participante por medio de un bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona participante que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano. Asimismo, podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos necesarios para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salga fuera de la mesa, cayendo en el suelo. En este caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrase, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dos dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto a la persona participante que los haya lanzado.

Para que la jugada resulte válida, los dados deberán rodar sobre sí mismos y no deslizarse sobre un mismo lado. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, la persona que ejerza de «stickman» anunciará «tirada nula».

La persona empleada que ejerza de jefe de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a lanzar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento antes citadas.

Después de un número de tiradas, previamente determinado por la persona empleada que ejerza como jefe de mesa, ésta podrá acordar el cambio de dados. En tal caso, la persona empleada que ejerza como «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá con el bastón delante de la persona participante en el juego los seis dados al servicio de la mesa. La persona participante cogerá dos para lanzarlos, siendo devueltos los cuatro restantes a la caja prevista a estos efectos a la vista de las demás personas participantes.

No podrán hacerse apuestas después de anunciarse «ya no va más». La persona participante que tire los dados deberá apostar, antes de lanzarlos, sobre el espacio reservado para

las suertes «Win» o sobre las de «Don't Win», pudiendo apostar, además, sobre todas las demás suertes posibles.

I.1.7. PUNTO Y BANCA

I. Definición.

El punto y banca es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego que enfrenta a varias personas participantes entre sí, pudiendo el resto de aquéllas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El punto y banca se practicará con seis barajas francesas, de cincuenta y dos naipes cada una. El color del dorso de tres barajas deberá ser distinto al de las otras tres y cada naipé deberá tener en su anverso el índice representativo de la numeración. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre que se encuentren en perfecto estado de conservación.

2. Distribuidor o «sabot».

Es el recipiente en el que se introducirán y depositarán las seis barajas de naipes, una vez barajados convenientemente, para proceder a su distribución posterior a las personas que participen en el juego deslizándolos uno a uno por la persona que ejerza como croupier en la mesa.

El distribuidor o «sabot» podrá ser manual o automático y, en ambos casos, deberá ser de un modelo debidamente autorizado para este juego por el órgano competente en materia de homologación y autorización de elementos de juego de la Consejería de Gobernación.

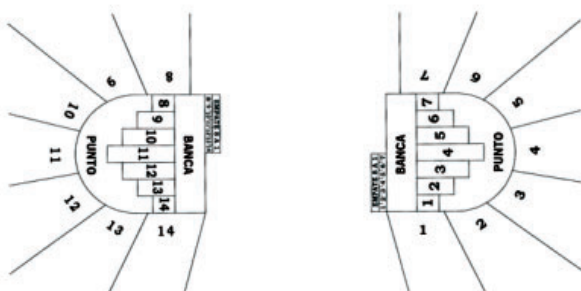
Todos los distribuidores deberán encontrarse numerados en cada establecimiento y deberán ser guardados en el armario de los naipes o en otro mobiliario distinto que cumpla las mismas exigencias de seguridad. Su distribución a las diferentes mesas las realizará la persona que ejerza la dirección de juego, u otra persona empleada responsable, al comienzo de cada sesión del establecimiento, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas. En el caso que el distribuidor o «sabot» sea automático podrá permanecer en las mesas de juego siempre que el casino disponga de las medidas de seguridad suficientes.

Asimismo, los casinos podrán utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo del cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

3. Mesa de juego.

Las mesas de punto y banca tendrán forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger a la persona empleada del casino que ejerza la jefatura de mesa y las otras dos que ejerzan como «croupiers», respectivamente.

La mesa, para un mínimo de diez personas jugadoras, tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha de la persona empleada que ejerza como Jefe de Mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento podrá dar acogida a una persona jugadora sentada. Existirá asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca y opcionalmente otras destinadas a recibir las apuestas a favor de la igualdad. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas participantes.



Mesa de Punto y Banca de 14 participantes

La superficie central de la mesa habrá de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir los naipes usados, llamada cesta; otra u otras para las propinas que se den a las personas empleadas, y otra para introducir los billetes que se cambian por fichas o placas.

También podrá practicarse el juego de Punto y Banca en una mesa más reducida, de forma similar al del juego del Black Jack o Veintiuno, pudiéndose a estos efectos permitir una mesa que propicie el uso alternativo y reversible para ambos juegos, y para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete, denominándose la mesa, en tal caso, de Mini Punto y Banca. Asimismo, podrá contenerse en este tipo de mesa un número igual o inferior a nueve departamentos para alojar al mismo número de participantes, denominándose la mesa en tal caso de Midi Punto y Banca.

En estas dos últimas mesas se sustituirá la cesta para recibir los naipes usados por un recipiente destinado a tal fin situado a la derecha de la persona que ejerza como «croupier».

III. Personal de juego.

En las mesas de Punto y Banca para catorce personas participantes habrá una persona empleada que ejerza la jefatura de mesa y tres más que ejerzan como «croupiers». En las mesas de «Mini Punto y Banca» y de «Midi Punto y Banca», deberá haber, además de la persona que ejerza la jefatura de mesa, una o dos que ejerzan como «croupiers».

1. Jefatura de mesa.

A la persona empleada que ejerza la jefatura de mesa le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las restantes funciones que a lo largo del presente epígrafe se le atribuyen.

En las mesas de «Mini Punto y Banca» y «Midi Punto y Banca», esta persona empleada podrá tener a su cargo hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

También llevará una lista en la que se determinará el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. Croupiers.

Las personas empleadas que ejerzan como «croupiers» serán las responsables de las apuestas en sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Además de las anteriores, tendrán las siguientes funciones:

- La mezcla de los naipes, así como su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usados.
- La recepción de la deducción que en beneficio del casino haya que efectuar.
- La recepción de las propinas y la introducción de éstas en la ranura de la mesa destinada al efecto.
- Anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora.
- Informar a las personas jugadoras sobre las reglas a seguir en cada caso.
- Pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de los naipes corresponderá a la persona que ejerza como croupier, de acuerdo con las reglas establecidas. Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, los naipes serán retirados con las caras hacia abajo y depositados en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV. Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego las personas que se encuentren sentadas frente a los departamentos numerados de la mesa y, opcionalmente de así decidirlo la dirección juego del establecimiento, aquellas otras personas que permanezcan de pie detrás de las que se encuentren sentadas en la mesa.

La distribución de los naipes por las personas participantes en el juego será siempre optativa para éstas. En tal caso, se hará mediante un turno rotatorio a partir de la que se encuentre situada frente al departamento número 1 de la mesa. Si alguna de ellas rehusare la distribución de los naipes mediante el sabot, éste pasará a la que esté situada a su derecha.

La persona que distribuya los naipes juega la «mano» de la banca. La «mano» del participante en el juego corresponderá a aquella persona que haya realizado la apuesta más elevada. De no haber apuestas a favor de ésta, tendrán los naipes la persona que ejerza como «croupier». Se perderá el derecho a distribuir los naipes cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» a la persona participante correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

La distribución de los naipes de «punto» y de «banca» en las mesas de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca se efectuará por la persona que ejerza como croupier, sin que se permita a las personas jugadoras tocar los naipes.

V. Banca.

El establecimiento se constituirá en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca con una puntuación de 6, se efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de manos ganadoras, bien sea para la Banca o el Punto, serán pagadas a la par. El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el órgano competente de la Consejería de Gobernación. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre diez y doscientas veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección de juego del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa, o fracciones enteras del mínimo.

VI. Reglas del juego.

1. Cada persona jugadora recibirá inicialmente dos naipes. El valor del juego dependerá de los puntos adjudicados a cada naipe, que serán los que lleve inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tendrán ningún valor numérico. El as tendrá el valor de un punto. En la suma de los puntos se despreciarán las decenas y sólo tendrá valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próximo a dicha valor. En caso de empate, se pagarán ocho veces el valor de la postura todas las apuestas efectuadas a favor del empate. Las apuestas sobre «igualdad» no podrán ser superiores al 10 por 100 del límite máximo de la mesa.

Recibidas los dos primeros naipes por la «mano» del jugador o jugadora y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se dará por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar un tercer naipe.

2. Reglas aplicables al tercer naipes.

- a) Para la «mano» del jugador o jugadora:
 - Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, habrá de pedir otro naipes.
 - Cuando su puntuación es de 6 ó 7, habrá de plantarse.
- b) Para la «mano» de la banca, el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador o jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la Banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir el tercer naipes
 P: Significa plantarse

VII. Desarrollo del juego.

1. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior un naipes-bloqueo o naipes de detención, que tendrá un color que permita diferenciarlo de los demás, cuidando que por debajo de él queden siete naipes. La aparición del naipes de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna otra jugada, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

2. A continuación, la persona que ejerza de «croupier» extraerá un primer naipes y lo descubrirá. El valor de aquél determinará el número de naipes que serán inutilizados e introducidos en la cesta. Para este único caso el valor de las figuras y de los diez será de diez puntos.

3. La orden de «no va más» y a continuación «naipes» estará dirigida al jugador o jugadora que tenga el «sabot» para que reparta dos naipes boca abajo a cada «mano». El primer y tercer naipes que correspondan a la «mano» del jugador o jugadora serán trasladados a la persona que ejerza como «croupier», quedándose el segundo y cuarto naipes, que correspondan a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot».

4. Acto seguido, serán trasladados los naipes de la «mano» del jugador o jugadora, se entregarán a quien realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien los mostrará devolviéndolos, a continuación, a la persona que ejerza como «croupier», que anunciará la puntuación total y los colocará a su derecha. Asimismo, el jugador o jugadora que distribuya los naipes los descubrirá y los trasladará al «croupier» quien anunciará el punto total para los dos naipes y los colocará a su izquierda.

5. Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador o jugadora haya de plantarse, la persona que ejerza de «croupier» anunciará: «El jugador o jugadora se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Naipes para el jugador o jugadora». Iguales reglas serán aplicables a la «mano» de la banca.

6. Finalizada la jugada, la persona que ejerza de «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento. En caso de empate, procederán al pago de las apuestas a favor de la igualdad.

I.1.8. BACARRÁ

I.1.8.A) FERROCARRIL O CHEMIN DE FER

I. Definición.

El «bacarrá» ferrocarril, conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego y de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores o jugadoras entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las demás personas participantes que se hallen sentadas y las que se encuentren de pie detrás de estas últimas.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

En el juego de ferrocarril o «chemin de fer» se utilizarán seis barajas de las denominadas francesas de cincuenta y dos naipes cada una de ellas, sin índices de numeración de las cuales, tres barajas tendrán un color de dorso distinto al de las otras tres restantes.

2. Distribuidor o «sabot».

Las características de este elemento de juego serán idénticas a las establecidas en el epígrafe I.1.3, apartado II.2 del presente Anexo, para el juego de veintiuno o «black jack».

3. Mesa de juego.

La mesa tendrá forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indicará la posición en la mesa de la persona que ejerza como «croupier». La mesa igualmente tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha de la persona que ejerza como «croupier». Cada departamento podrá acoger a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa dispondrá de las siguientes aberturas o ranuras:

- a) Una en el centro, en la que se introducirán los naipes usados, llamada cesta.
- b) Una en la derecha de la persona que ejerza como «croupier» para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o «cagnotte».
- c) Una, o dos en su caso, para alojar en su interior las propinas que eventualmente se dejen.

La cantidad que constituya la banca estará situada frente a la persona que ejerza de «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha de la misma las ganancias de la persona que ejerza como banquero que no constituyan la banca o que no hayan sido puestas en juego por ésta.

III. Personal de juego.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio, como mínimo, un inspector o inspectora, una persona empleada que desempeñe funciones de «croupier» y otra que desempeñe las funciones de cambista para cambios de dinero por fichas.

1. Personal de inspección.

Será la persona responsable del desarrollo correcto del juego. Actuará como persona delegada de la dirección del establecimiento y le corresponderá resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores y jugadoras que deseen ocupar las plazas de la mesa que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

- a) Recuento, mezcla e introducción de los naipes en el «sabot».
- b) Traslado de los naipes a los jugadores y jugadoras por medio de la pala.

c) Anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y acciones en éste de las personas jugadoras.

d) Cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente.

e) Introducción de los naipes usados y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

f) La custodia y control de la suma que constituye la banca

g) El pago de las ganancias a las personas jugadoras.

h) Información a las personas jugadoras o jugadoras que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Se situará de pie, enfrente o detrás de la persona que desempeñe las funciones de «croupier», y tendrá la función de efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores o jugadoras que lo soliciten, así como a la persona del «croupier».

Además existirán varias personas empleadas con labores auxiliares en número no superior a una por cada cuatro mesas o fracción. Éstas no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, los naipes o las fichas.

IV. Personas jugadoras.

1. Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, solo podrá sentarse una persona participante en el juego. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, los naipes. También podrán participar en el juego cuantas personas lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se hallen sentadas.

2. A todos los efectos se establecerá el siguiente orden de prioridades entre las personas que jueguen:

a) Las personas sentadas tendrán prioridad sobre las que estén de pie.

b) Entre las personas sentadas en la mesa se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir de la que se halle situada a la derecha de la que ejerza de banquero.

c) Entre las que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que el establecido para las que se encuentren las sentadas.

d) El jugador o jugadora sentada que cambie de sitio durante una talla estará obligada a dejar pasar la «mano» o «saludar». Además, no podrá ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada o coger la banca, o hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador o jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

e) Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se hiciera al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso podrá un jugador o una jugadora ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

3. La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

a) Tendrán prioridad, durante la talla, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la persona empleada que desempeñe las funciones de inspección.

b) Una vez concluida la anterior, tendrán prioridad los jugadores o jugadoras sentadas que hayan solicitado cambio de plaza.

4. El jugador o jugadora que durante dos veces consecutivas rehusara tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

5. Está prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». En tal caso, será co-

brado el primero o pagado el último, en su caso. El jugador o jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera. En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

1. La banca se adjudicará inicialmente al jugador o jugadora situada a la derecha de la persona que ejerza como «croupier» ante el departamento número 1 y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los demás departamentos de la mesa.

2. Cualquier jugador o jugadora, con asiento o de pie, podrá en cualquier pase de la banca asociarse con la persona que tenga la banca si ésta lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. La persona asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que la que tenga a su cargo la banca.

3. La banca podrá ser retenida por el jugador o jugadora mientras gane, debiendo, en caso de perder, ser cedida al jugador o jugadora situada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

4. Si alguno de los jugadores o jugadora rehusare coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso el jugador o jugadora que acepte la banca habrá de hacerlo, al menos, con la misma cantidad de la persona participante que la abandonó voluntariamente.

5. Si ningún jugador o jugadora con asiento deseara adquirir la banca, se ofrecerá a las personas que se encuentren de pie, y si nadie la adquiriese, la persona que cedió la banca o pasó la «mano» podrá volver a tomarla por la misma cantidad.

6. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador o jugadora tendrá preferencia sobre la tomada en asociación. La persona que ejerza de banquero que pasó la «mano» podrá asociarse con el jugador o jugadora que la haya adquirido posteriormente.

7. Cuando la banca no haya sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores o jugadoras con asiento y las que permanezcan de pie, a excepción de la que la ostentase hasta ese momento. Los jugadores o jugadoras sentadas sólo tendrán prioridad sobre los que se hallen de pie en caso de pujas iguales.

8. Cuando algún jugador o jugadora que esté de pie adquiera la banca o tome la «mano» y la vuelve a pasar, aquélla se ofrecerá primero al jugador o jugadora sentada a la derecha del último jugador o jugadora con asiento que tuviese la banca. Cuando el jugador o jugadora que adquiere la banca esté sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador o jugadora con asiento a su derecha.

9. Una vez adjudicada la banca, la cantidad que la integre podrá ser incrementada por el jugador o jugadora en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca aminorarla.

10. Si la banca adjudicada fuera superior a la banca anterior, el jugador o jugadora que haya hecho de banca antes de pasar la «mano» tendrá derecho, solo por una jugada, a tomar los naipes aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores o jugadoras.

11. El jugador o jugadora que detentando la banca pasara la «mano», así como en su caso su persona asociada, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaben de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo jugador o jugadora que adquiera la banca pase posteriormente la «mano», y así sucesivamente.

12. Cuando ningún jugador o jugadora hubiera adquirido la banca, esta volverá a la persona situada a la derecha del jugador o jugadora que ostentando la banca hubiera pasado la «mano», debiendo aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

13. Cuando el jugador o jugadora que hubiera adquirido una «mano» pasada pierda, el «sabot» volverá al jugador o jugadora con asiento que se encuentre a la derecha de la persona que ostentando la banca hubiera pasado la «mano».

14. El jugador o jugadora que adquiera la banca estará obligado a distribuir naipes al menos una vez. Si se negara, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador o jugadora ni la anterior persona que habiendo ostentado la banca hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca podrá ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

15. El mínimo del punto o mínimo de las posturas, o la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente de la Consejería de Gobernación, debiendo aparecer indicado en la mesa de forma fácilmente visible.

16. El máximo del punto o cantidad máxima que podrá exponer una persona jugadora será la cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llegue a dicha cantidad máxima se dirá que «hace banco». El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto. El mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de la empresa titular del establecimiento se podrá autorizar por el órgano competente de la Consejería de Gobernación que la banca juegue sin máximo limitado.

17. La deducción en beneficio del establecimiento quedará fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

18. Se entiende por «Garaje» la cantidad o conjunto de cantidades que la persona que detente la banca excluya del juego en los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garaje» voluntario. Las ganancias obtenidas por la persona que detente la banca pasarán a formar parte de la banca, pero aquélla podrá optar excluirlas del juego siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto. En tal supuesto pasará a constituir o formar parte del «garaje».

b) «Garaje» obligatorio. Será la cantidad que la persona que detente la banca debe excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) «Garaje» impropio. Será aquella parte de la banca que la persona que la detente no puede poner en juego porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla o que excede de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, la persona que la detente podrá renunciar al «garaje» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

1. El valor del juego dependerá de los puntos adjudicados a cada naipe, que serán los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico, y el as, que valdrá un punto. Se sumará la puntuación de los naipes y se despreciarán las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

2. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próximo a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula.

3. La persona que detente la banca repartirá inicialmente y de forma alternativa dos naipes tapados al jugador o jugadora que se enfrente con ella y se dará a sí mismo dos naipes tapados. Si recibidas los dos primeros naipes, la puntuación es de ocho o nueve, estos serán descubiertos y se abatirá el juego, debiendo la persona contraria mostrar igualmente su juego. En los demás casos, el jugador o jugadora que se en-

frente a la banca podrá solicitar un tercer naipe o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «naipe» y «no», respectivamente. La actuación del jugador o jugadora se atenderá a las reglas siguientes:

- a) Cuando tenga 0, 1, 2, 3 ó 4, deberá de pedir un naipe.
- b) Cuando tenga 5, podrá optar entre pedir un naipe o plantarse.
- c) Cuando tenga 6 ó 7, habrá de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador o jugadora haga banco, no se le aplicarán las reglas anteriores y tendrá libertad para pedir un naipe o quedarse servido, siempre que lo autorice la dirección de juego del establecimiento antes de comenzar la partida.

5. A continuación, la persona que detente la banca podrá optar entre pedir un naipe o no hacerlo, excepto cuando tenga cero o «bacarrá», en cuyo supuesto será obligatorio solicitar un tercer naipe. A diferencia de los anteriores, el tercer naipe se dará siempre descubriéndolo.

6. El juego finalizará con el anuncio de la puntuación de cada jugador o jugadora, el descubrimiento de los naipes y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

7. Todo jugador o jugadora podrá solicitar aclaraciones sobre las reglas del juego a la persona que ejerza de «croupier», quien estará obligada a dárselas. Si el jugador o jugadora tuviese puntuación de 5 y solicitase consejo a la persona del «croupier», ésta le hará plantarse.

8. La persona que detente la banca podrá, si lo desea, solicitar de la persona que ejerza como «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo establecido en dicho cuadro.

VII. Desarrollo del juego.

1. Será necesario para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores o jugadoras que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al comienzo de cada partida, la persona que ejerza como «croupier», después de mezclar los naipes, los ofrecerá a los jugadores y jugadoras diciendo «Señoras o Señores, los naipes pasan». Cualquier jugador o jugadora podrá mezclar los naipes, que a su vez cuando le sean devueltos habrán de mezclarse por última vez por la persona que ejerza como «croupier». Efectuada la anterior operación, ofrecerá los naipes al jugador o jugadora situada a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguna de las personas participantes en el juego corte el mazo de naipes.

3. Se colocará a continuación en el interior del «sabot», antes de los siete naipes finales del mazo, una naipe-bloqueo o naipe de detención, de un color que permita diferenciarlo de los demás. La aparición de este naipe determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna otra jugada, salvo la que se esté llevando a cabo en el momento.

4. Adjudicada la banca, la persona que la detente anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión: «hay... euros en la banca».

5. Si hay, varios jugadores o jugadoras que quieran hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado V del presente epígrafe.

6. El banco hecho por un solo jugador o jugadora, incluso si está de pie, tendrá preferencia sobre el banco en asociación.

7. Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, podrá anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, la persona que ejerza como «croupier» invitará al resto de las personas jugadoras a completar con sus

apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

8. El jugador o jugadora que haya anunciado «banco con la mesa» tendrá derecho a coger los naipes, incluso si está de pie, excepto cuando alguien diga la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» será considerado un acto aislado y no dará prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

9. Cuando nadie haga banco ni «banco con la mesa», los naipes se darán al jugador o jugadora sentada cuya apuesta fuera la más alta. En caso de igualdad de apuestas se estará al orden general de prioridades entre las personas jugadoras. Estará prohibido que un jugador o jugadora sentada una su apuesta a la de otros que participen en el juego, estén de pie o sentados.

10. La petición de banco no tendrá preferencia cuando los naipes hayan sido ya distribuidos, excepto cuando el jugador o jugadora repite el «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de los naipes, siempre que otro jugador o jugadora no las tenga ya en la mano. Tendrá derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

11. Cuando en el caso de «banco seguido» la persona que ejerza como «croupier» diera por error los naipes a otro jugador o jugadora, éstos podrán ser reclamados si aún no han sido vistos. No obstante, el naipe se considerará visto cuando haya sido levantado del paño o tapete de la mesa.

12. Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de los naipes a otro jugador o jugadora, esta última tendrá preferencia si ha tomado los naipes y los ha visto.

13. Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador o jugadora tomase los naipes antes de que la persona que ejerza como «croupier» los entregue al jugador o jugadora que hubiere anunciado «banco seguido», aquéllos le serán retirados, aunque hayan sido vistos, y se entregarán al jugador o jugadora que corresponda.

14. Todo «banco seguido» abandonado podrá ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre la persona que haga de banquero y otra u otras personas jugadoras.

15. Cuando nadie haga banco y sólo un jugador o jugadora apueste contra la banca, ésta tendrá derecho al «banco seguido».

16. Una vez realizadas las apuestas y tras el anuncio de «no van más apuestas» efectuado por la persona que ejerza de «croupier», la persona que haga de banquero extraerá los naipes del «sabot» y los distribuirá de uno en uno alternativamente, empezando por el jugador o jugadora contraria. Los naipes serán trasladados hasta él mediante la pala por la persona que ejerza como «croupier». Queda prohibido al banquero distribuir los naipes antes de que la persona que ejerza como «croupier» haya anunciado «no van más apuestas». No obstante, podrá instarle a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

17. Examinados los naipes y solicitado, en su caso, un tercero, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando la persona que ejerza como «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido a la persona que haga de banquero, se efectuará la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» por la persona que ejerza como «croupier» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

18. Las ganancias de la persona que haga de banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si ésta decide excluir las del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso la persona que ejerza como «croupier» las colocará sobre la mesa a su derecha.

19. Cuando se hayan terminado los naipes de un «sabot», la persona que ejerza como «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción

del mazo en el «sabot». La persona que haga de banquero que ganase la última jugada de una talla tendrá derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía hasta ese momento la banca.

20. Ante la petición de algún jugador o jugadora, los naipes serán controlados al final de la talla.

		Tercera carta de la mano del jugador o jugadora											
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P	
Puntuación total de las dos primeras cartas de la Banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	1
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	1
	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: Significa pedir la tercera carta

P: Significa plantarse

O: Significa que puede optar

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Supuestos generales.

a) Estará prohibido extraer naipes del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Los naipes extraídos no podrán en ningún caso ser reintegrados al «sabot», y el jugador o jugadora que los hubiese extraído irregularmente estará obligado a seguir la jugada. Cuando en un caso excepcional la persona que ejerza la inspección de la mesa estimare que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, el naipe o naipes extraídos habrán de ser obligatoriamente desechados y no podrán ser utilizados por el jugador o jugadora que tome la «mano» pasada.

b) Todo naipe que aparezca descubierto al ser extraído del «sabot», se considerará inservible y será retirado, sin que por ello puedan las personas jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más naipes pegados entre sí, la jugada será anulada.

d) Cuando algún naipe cayese al suelo, sólo podrá ser recogido por la persona que ejerza como «croupier» o por cualquier otro empleado del establecimiento y, conservándose su valor, se reanudará a continuación la jugada.

2. Errores de la persona que ejerza como «croupier».

a) Cuando la persona que ejerza como «croupier» descubriera accidentalmente algún naipe durante la distribución, las personas jugadoras habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y del punto. En el caso de que los dos naipes del punto fueran descubiertos, la persona que haga de banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir naipe en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por la persona que ejerza como «croupier» durante el reparto de los naipes anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquél rectificado sin causar perjuicio para la persona que haga de banquero y para el jugador o jugadora.

b) En caso de que la persona que ejerza como «croupier» anuncie por error «naipe» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablecerá conforme al cuadro. Cuando la persona que haga de banquero tuviera 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, y ya hubiera extraído un naipe, este le será adjudicado. Cuando hubiese extraído dos naipes, el primero de ellos se le adjudicará y el

segundo se desechará. Cuando tuviera 6 ó 7, cualquier naipe extraído será desechado.

3. Errores de la persona que ejerza de banquero.

a) La extracción por parte de la persona que haga de banquero de un quinto naipe, después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, le obligará a aceptarlo para sí en el supuesto de que el punto no solicite un tercer naipe.

b) Si la persona que ejerza de banquero, en la distribución inicial, se diera más de dos naipes, se considerará que tiene una puntuación de cero («bacarrá»), aunque conserve su derecho a pedir otro tercer naipe.

c) Cuando al repartir el tercer naipe la persona que ejerza de banquero diera por error dos naipes al jugador o jugadora contraria, se le adjudicará aquél de los dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando la persona que ejerza de banquero se diera a sí mismo dos naipes en lugar de uno.

d) Cuando durante la distribución de los dos primeros naipes del punto la persona que haga de banquero dejara caer alguno en la cesta, se considerará que el punto abate con 9. Cuando esto ocurra con el tercer naipe del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La persona que ejerza de banquero tendrá en este caso derecho a una tercer naipe, salvo si tuviera un 7.

e) Si durante el reparto la persona que ejerza de banquero descubre el primer o el tercer naipe al ir ambos dirigidos al punto, aquélla deberá descubrir su naipe respectivo. Cuando el banquero descubra por error los dos naipes dirigidos al jugador o jugadora contraria, además de descubrir sus dos naipes, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

f) La persona que ejerza de banquero deberá hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que ésta se hubiera pronunciado, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la persona que haga de banquero, teniendo 8 ó 9, diera u ofreciera naipes, perderá su derecho a abatir.

g) La introducción por la persona que haga de banquero de algún naipe en la cesta antes de que haya sido visto de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

h) No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la persona que haga de banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras.

a) Está prohibido ver los naipes recibidos de forma lenta y tenerlos en la mano durante un tiempo dilatado. Cualquier jugador o jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo los naipes.

b) Excepto la persona que ejerza como «croupier», nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si por error el punto dijera «naipe» en lugar de «no», o viceversa, la persona que haga de banquero tendrá derecho a darle o negarle el naipe, a menos que aquél tenga «bacarrá». En todo caso, la persona del banquero habrá de pronunciarse antes de sacar el naipe.

d) En el caso de que el punto se olvidara de abatir en su momento, perderá este derecho; si ha pedido otro naipe, la decisión la tomará la persona que haga de banquero. El punto que teniendo un 9 se olvidara de abatir, perderá la jugada si la persona del banquero abatiera con un 8.

e) Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procediera, los naipes puestos en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador o jugadora que hiciera banco, en cuyo caso habrá de soportar las consecuencias de su error, salvo si tiene cero «bacarrá» con sus dos primeros naipes, pudiendo entonces solicitar siempre un tercero.

f) Si el jugador o jugadora arrojara los naipes en la cesta antes de que hayan sido vistos, la jugada se le dará por perdida.

g) Las apuestas de los puntos deberán estar situadas a descubierto encima de la mesa y deberán ser vigiladas por los jugadores o jugadoras. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, jugarán la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga a la que ejerza como «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador o jugadora pueda oponerse.

h) Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación de la persona que ejerza la inspección de la mesa, quien resolverá lo que proceda.

I.1.8.B. «BACARRÁ» A DOS PAÑOS

I. Definición.

1. El «bacarrá» a dos paños es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego, de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador o jugadora que hace banca con otros jugadores o jugadoras, pudiendo apostar contra aquélla, tanto las personas jugadoras que se hallan sentadas alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllas.

2. La banca de esta modalidad, denominada banca francesa, podrá revestir dos modalidades:

a) Banca limitada, en la que la persona que ejerza de banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituya la banca en cada momento. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego la persona que ejerza de banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

b) Banca libre o banca abierta, en la que su titular habrá de responder frente a todas las posturas sin límite.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

En esta modalidad de juego se utilizarán barajas sin índices de cincuenta y dos cartas, de las denominadas francesas, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot».

Respecto de este elemento de juego se estará a lo dispuesto en el apartado II.2 del epígrafe I.1.3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición de la persona que ejerza como «croupier». Frente a él se colocará la persona que ejerza de banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos. Estarán numerados a partir del más cercano a la persona del banquero, que llevará el número 1. A su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa deberá existir una primera ranura para los naipes usados, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha de la persona que ejerza como «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las

ganancias de la persona que ejerza de banquero, que recibirá el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera o, en su caso, cuarta ranura para recoger las propinas.

III. Personal de juego.

El personal mínimo necesario estará compuesto por una persona que ejerza la inspección de la mesa, una que ejerza de «croupier», una que ejerza de cambista y una que ejerza de auxiliar. Será aplicable a las tres primeras personas, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo.

IV. Personas jugadoras.

1. En esta modalidad de juego los jugadores o jugadoras, también llamados puntos, podrán ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Igualmente, podrán sentarse más jugadores o jugadoras, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

2. Las personas participantes en el juego podrán realizar apuestas en los distintos paños, así como cuantos jugadores o jugadoras se encuentren situados de pie detrás de aquellas personas que ocupen los asientos en la mesa.

3. A efectos de las apuestas, el orden de prioridad entre las personas jugadoras será el siguiente:

a) Dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más cercanos a la que haga de banquero y a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las que ocupen asiento en la mesa.

b) En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

4. Los naipes sólo podrán ser manejados por las personas jugadoras que ocupen asientos en los departamentos numerados de la mesa, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

5. Los naipes habrán de ser cedidos por la persona jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador o jugadora que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar los naipes.

6. Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza de asiento en la mesa deberán hacerse inscribir en la lista de espera que llevará la persona que ejerza la inspección en cada mesa.

V. Banca.

1. En el momento de la apertura, la persona que ejerza la inspección de la mesa anunciará el nombre de la que vaya a ejercer de banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, la persona que ejerza la inspección de la mesa substará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

2. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio de la dirección de juego del casino, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del establecimiento, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

3. La persona que ejerza de banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si esta persona ganara y se retirara durante el mismo «sabot», no podrá volver a ejercer de banquero.

4. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, la persona que ejerza de banquero tendrá derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continuara con la banca, podrá cambiar de «sabot».

5. En cualquiera de los casos, abandonada la banca por quien la ejerza, volverá la persona encargada de la inspección de la mesa a ofrecerla a otro jugador o jugadora, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se substará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

6. El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización de funcionamiento del casino de juego, pudiendo variarse los límites mínimos para las distintas mesas de juego.

7. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización de funcionamiento se fijará igualmente el máximo y mínimo de la banca.

8. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de las personas jugadoras. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito considerado suficiente en la propia caja del establecimiento o en la de una Entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

9. El «bacarrá» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

10. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la persona que ejerza de banquero en la modalidad de banca limitada, y en 1,25 por 100 para la modalidad de banca libre.

VI. Reglas del juego.

Serán aplicables, con carácter general a esta modalidad de juego, las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo. Sin perjuicio de ello, se estará a las adaptaciones regladas que se detallan a continuación:

a) Se enfrentarán dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la persona que ejerza de banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

b) Si la puntuación de los dos primeros naipes es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras habrán de pedir un tercero; si dicha puntuación fuera de 5, tendrán libertad para pedir naipes o quedarse servidos, y, por último, si es de 3 ó 9, habrán de descubrir sus naipes. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

c) La persona que ejerza de banquero podrá pedir naipes o plantarse, salvo si solicita de la persona que ejerza como «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo, siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe I.1.8.A) del presente Catálogo.

d) La obtención de un 8 con los dos primeros naipes ganará siempre a un 8 ó 9 utilizando un tercer naipes.

e) Se puede pedir banco por cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores o jugadoras, de tal forma que no se podrán ver los naipes del segundo paño por el jugador o jugadora hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

f) Estará prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

1. Será condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por cada paño, mínimo de personas participantes que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior un naipe-bloqueo o naipe de detención, de un color que permita diferenciarlo de las demás, cuidando que por debajo de éste queden un mínimo de diez naipes. La aparición del naipe de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizarse ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, la persona que ejerza de banquero entregará a la que ejerza de «croupier» la cantidad puesta en juego en fichas para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que la persona que ejerza como «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar.

4. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda de la persona que haga de banquero ni de la persona que ejerza como «croupier».

5. Las apuestas colocadas sobre la raya que separe la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas jugarán la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo represente un número impar de unidades de apuestas, se considerará que la fracción más fuerte juega al primer paño.

6. La persona que ejerza de banquero extraerá en ese momento los naipes del «sabot» y los repartirá de uno en uno por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca.

7. Los naipes serán trasladadas hasta las personas jugadoras por la persona que ejerza como «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán los naipes las personas jugadoras a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

8. El jugador que tenga la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, deberá dejar los naipes sobre la mesa. Examinados los naipes, las personas jugadoras que sean mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes de la que ejerza como banquero. Finalizada la jugada, la persona que ejerza como «croupier» separará los naipes y anunciará el punto. La persona que ejerza de banquero deberá enseñar su punto en los dos paños.

9. Efectuado lo anterior, se procederá por la persona que ejerza como «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras.

10. En el caso de que la persona que ejerza de banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, la persona que ejerza como «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto.

11. Las ganancias de la persona que ejerza de banquero pasarán a formar parte de la banca.

12. Ante la petición de algún jugador, los naipes serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones del juego.

1. Supuestos generales.

a) Estará prohibido extraer naipes del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Los naipes extraídos no podrán, en ningún caso, ser reintegrados al «sabot» y la persona jugadora que los extrajera irregularmente estará obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional la dirección de juego del establecimiento estimara que no debe aplicarse esta regla, el naipe o naipes extraídos deberán ser

obligatoriamente desechados y no podrán ser utilizados por la persona jugadora que hubiera tomado la mano.

b) Todo naipe que aparezca descubierto al ser extraído del «sabot» se considerará inservible y será retirado, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir a retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más naipes pegados entre sí, la jugada será nula.

d) Cuando algún naipe caiga al suelo sólo podrá ser recogido por la persona que ejerza como «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento conservando su valor y reanudándose a continuación la jugada.

e) Si los naipes son dados o tomados por error por un jugador o jugadora distinta de la que tiene la mano, y si aquél o aquélla ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose los naipes en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondía.

2. Errores del banquero.

a) Con carácter general, en los casos de distribución irregular de naipes la jugada será rectificada, si ello pudiera hacerse de forma transparente y evidente; en caso contrario, la jugada será anulada.

b) Cuando la persona que ejerza de banquero dé naipe a un paño que haya anunciado «no» o no dé un naipe a un paño que lo solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas aplicables a los errores de las personas jugadoras.

c) Cuando los dos naipes de un paño fueran descubiertos durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

d) Cuando durante la distribución algunos naipes cayeran en la cesta sin haber sido vistos, la jugada será anulada para el paño que perdió los naipes o para los dos paños, si correspondían a la persona que ejerza banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si hubiere sido vista, será recuperada por la persona que ejerza como «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

a) Cuando un paño abate a la persona que ejerza de banquero estará obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, debiendo pedir un tercer naipe en los dos supuestos opcionales del referido cuadro.

b) Cuando el cuadro de jugadas de la banca indique lo mismo para los dos paños, la persona que ejerza de banquero deberá seguirlo.

c) Cuando el cuadro indique pedir naipe en un paño y plantarse en el otro, la persona que ejerza de banquero podrá optar por plantarse o pedir, si el error hubiera sido cometido por una persona jugadora o por la persona que ejerza como «croupier».

d) Cuando el error hubiera sido cometido por la persona que ejerza de banquero, ésta deberá pedir naipe obligatoriamente, si tiene un 5 o menos de este valor, debiendo plantarse en caso contrario.

e) Cuando se diera un naipe a un paño que no lo hubiere solicitado, o se diera a un paño el naipe destinado a otro, no constituirá una falta del banquero por lo que no perderá su derecho a solicitar un tercer naipe.

4. Errores de las personas jugadoras.

a) Cuando el primer paño anuncie «no» teniendo menos de un 5, y el segundo paño haya recibido naipe, éste volverá al primer paño; a continuación el segundo paño recibirá el naipe carta siguiente, haya sido recogido o no por la persona que ejerza de banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

b) Cuando el primer paño pida naipes, teniendo un 6 o más, el naipе recibido de destinará al segundo paño si pidió naipes, o a la persona que ejerza de banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

c) Cuando el primer paño anuncie «naipes» y después anuncie «no», o viceversa, la persona que ejerza como «croupier» deberá pedir aclaración al jugador o jugadora sobre lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de un 5, la primera palabra se considerará como la correcta y si tuviera otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

d) Cuando la persona jugadora anuncie «no» teniendo un 8 o un 9 perderá su derecho a abatir. Si pidiera naipes, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la persona que ejerza de banquero en caso de error de aquel paño.

e) Está prohibido ver los naipes recibidos de forma lenta y tenerlos en la mano durante demasiado tiempo. Cualquier jugador o jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo los naipes.

f) Excepto la persona que ejerza como «croupier», nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

g) Cuando los naipes del banquero o de alguno de los paños fueran arrojados a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará a todos los efectos que su puntuación era de cero («bacarrá»). Si esta falta es cometida por la persona que ejerza como «croupier», los naipes serán recogidos y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora cuyos naipes fueron arrojados a la cesta así como de los otras personas jugadores que los hubieran visto.

h) Cuando la persona que ejerza de banquero que anuncie un punto que no fuera el suyo podrá solicitar un tercer naipе, siempre que las otras personas jugadoras no hubieran mostrado sus puntos. En caso contrario se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

i) Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada las jugadas correspondientes y se hubieran pagado o cobrado las apuestas.

j) Los casos no previstos en las presentes normas serán resueltos, en última instancia, por la persona que ejerza la inspección de la mesa.

I.1.9. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

I.1.9.A. PÓQUER SIN DESCARTE

I. Definición.

El póquer sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los jugadores o jugadoras, mediante la utilización de cinco naipes y jugando contra la persona representante del establecimiento (croupier), tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga ésta última.

II. Elementos del Juego.

1. Naipes.

El póquer sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes de similares características a los utilizados en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de aquellos, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá utilizarse como la carta más pequeña delante del dos o como la mayor detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego deberá tener las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black Jack. No obstante, estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida

Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la postura inicial de la persona jugadora y otro para la segunda apuesta que, en su caso, efectúe. Opcionalmente podrá existir una tercera casilla, ranura o mecanismo digital para la apuesta en la modalidad de progresivo.

III. Personal de juego.

El personal mínimo en las mesas del juego de Póquer sin Descarte estará compuesto por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

La persona encargada de la jefatura de mesa tendrá encomendado el control del juego y la resolución de cualquier problema o circunstancia que se suscite durante el desarrollo del juego. Habrá una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier.

Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar los naipes de la baraja, la distribución de éstos a las personas jugadoras, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

1. El número de personas jugadoras a las que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete o paño de la mesa hasta un límite máximo de siete plazas. Opcionalmente la dirección de juego del establecimiento podrá autorizar la participación de otros jugadores o jugadoras, con el límite máximo de hasta tres apuestas por cada casilla o plaza marcada de la mesa.

2. En todos los casos, el jugador o jugadora sentada frente a la casilla dirigirá la realización de apuestas en ella, debiendo las demás personas jugadoras aceptar sus decisiones y someterse a ellas.

3. En ningún caso el jugador o jugadora con asiento ante su casilla podrá mostrar sus naipes a las demás personas jugadoras ni pedir asesoramiento así como tampoco podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

4. Cuando una persona jugadora con asiento en la mesa decida jugar sobre una casilla vacante podrá hacerlo a ciegas sin poder ver ni tocar los naipes de la casilla vacante utilizada para sus apuestas. En este supuesto solo la persona que ejerza de croupier podrá descubrir los naipes de las otras casillas vacantes en las que apueste la persona jugadora sentada. Igualmente en esta modalidad de apuesta el jugador o jugadora quedará exenta de poder comprar una carta adicional.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por los cinco naipes de mayor valor de un mismo palo de la baraja con el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y Diez. Se pagará cien veces el valor de la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con los naipes de mayor valor. Se pagará veinticinco veces el valor de la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará veinte veces el valor de la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor. Se pagará siete veces el valor de la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo de la baraja. Se pagará cinco veces el valor de la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo de distinto palo de la baraja. Se pagará cuatro veces el valor de la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará tres veces el valor de la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto al de las anteriores. Se pagará dos veces el valor de la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará una vez el valor de la apuesta.

j) Cartas mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y los naipes de la persona jugadora sean de mayor valor que las de la persona que ejerza como «croupier». Se entenderán que los naipes son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor. Si fueran iguales a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará una vez el valor de la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador o jugadora sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la de la persona que ejerza como «croupier», perdiendo en caso contrario. En caso de empate, conservará su apuesta pero sin ganar premio alguno.

3. Cuando la persona que ejerza de croupier y el jugador o jugadora tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por naipes de mayor valor conforme a las siguientes reglas:

a) Cuando ambas personas obtengan Póquer, ganará la apuesta aquella que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambas personas obtengan Full, ganará aquella que tenga el trío de mayor valor.

c) Cuando ambas personas obtengan Color, ganará aquella que tenga el naipe de mayor valor.

d) Cuando ambas personas obtengan Escalera de cualquier tipo, ganará aquella que tenga el naipe de mayor valor.

e) Cuando ambas personas tengan Trío, ganará aquella que lo tenga formado por naipes de mayor valor.

f) Cuando ambas personas obtengan Doble Pareja, ganará aquella que tenga la pareja formada por naipes de mayor valor. Cuando coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, al naipe restante de mayor valor.

g) Cuando ambas personas obtengan Pareja, ganará aquella que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá al naipe de mayor valor de los restantes.

VI. Límites máximo y mínimo de apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de las personas jugadoras estarán representadas exclusivamente por fichas del Casino de Juego, a excepción de la apuesta en la modalidad de progresivo que se efectuarán a través de un mecanismo que registre los créditos. Las apuestas deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada casino de juego.

La dirección de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente de la Consejería de Gobernación.

La apuesta máxima se entenderá por casilla de la mesa. En cualquier caso, cuando varias personas jugadoras apuesten en una misma casilla, la suma total de las apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

2. Banda de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite entre diez a treinta veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

a) El desempaquetado, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Andalucía.

b) Una vez barajados los naipes, la persona que ejerza de croupier los ofrecerá a las personas jugadoras para su corte, haciéndolo sucesivamente y empezando por el de su izquierda. La persona jugadora que lo haga deberá cortar un mínimo de cinco naipes sin que se descubran, depositándolos a continuación sobre el naipe de corte, que se encontrará junto a la baraja. Si ninguna persona jugadora quisiera cortar lo efectuará la persona del croupier.

c) Se podrán utilizar aparatos mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo del cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento de los barajadores. En este caso los naipes serán distribuidos de cinco en cinco.

d) Con el barajador automático se podrán usar dos barajas con el dorso de distinto color, que se utilizarán alternativamente en cada jugada, estando una en juego, mientras el aparato automático esté mezclando la segunda. Los cambios de barajas quedarán a criterio de la dirección de juego del casino.

e) Antes de la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

f) Efectuadas las apuestas, la persona que ejerza de croupier las cerrará mediante el anuncio de «No va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso, de uno en uno a cada persona jugadora hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta acabar dotándose a la banca igualmente de cinco naipes. El último naipe que le corresponda se lo distribuirá descubierto o por el anverso.

2. Proceso de apuestas.

Una vez distribuidos los naipes, tanto a las personas jugadoras como a la banca, tras su examen por cada uno de aquéllos, éstos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «Voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «Paso».

Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el doble de aquella y depositarla en la segunda casilla destinada a apuesta. Los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por la persona que ejerza de croupier en el momento de anunciarlo el jugador o jugadora.

3. Desenlace de la partida.

Después de que las personas jugadoras hayan decidido participar o retirarse de la partida, la persona que ejerza de croupier descubrirá por el anverso sus cuatro naipes tapados de la banca, tras lo cual solo jugará si entre sus naipes existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, de acuerdo con las reseñadas normas del juego. En caso contrario deberá abonar en fichas a cada jugador o jugadora una cantidad idéntica a la apostada inicialmente.

Si por el contrario la banca tuviera naipes con valor suficiente para jugar, la persona del croupier comparará sus cartas con la de las personas jugadoras y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado V.1. Las apuestas iniciales las abonarán a la par a las personas jugadoras con combinaciones ganadoras.

Las personas jugadoras con combinaciones de naipes de valor inferior a los de la banca, perderán sus apuestas depositadas en la casilla correspondiente, siendo retiradas en su totalidad por la persona del croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado V.1 del presente epígrafe.

Una vez retiradas por la persona que ejerza de croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, se dará por finalizada la partida iniciándose en su caso, otra nueva.

4. Opciones de juego adicionales.

«Seguro».

Antes de procederse a la distribución de los naipes la persona jugadora podrá depositar en la casilla destinada a tal fin una apuesta fija establecida por la dirección de juego del establecimiento que no podrá ser superior a la mitad del mínimo de cada mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá opción a la siguiente tabla de pago:

- a) Full: cien veces la cantidad única estipulada.
- b) Póquer: trescientas veces la cantidad única estipulada.
- c) Escalera de color: mil veces la cantidad única estipulada.
- d) Escalera real: dos mil veces la cantidad única estipulada.

5. Compra de un naipe adicional.

La dirección de juego del establecimiento podrá decidir la admisión de compra de un naipe adicional por la que la persona jugadora que quiera descartarse de un solo naipe pueda hacerlo comprando ese naipe a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego a la persona jugadora, ésta depositará el naipe descartado con la misma suma de la apuesta inicial, lo que le dará derecho a recibir el naipe adicional en sustitución del descartado.

6. Carrusel.

1. Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, las personas jugadoras podrán participar en un carrusel conformado por todas o algunas de las mesas dedicadas en la sala de juego del casino al Póquer sin Descarte. A tal fin las personas jugadoras en las mesas que lo deseen podrán introducir monedas o fichas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas. Para poder efectuar la apuesta al Carrusel o «Jackpot», será condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa. El objeto del Carrusel o «Jackpot» es conseguir un premio dependiente solamente de los naipes que tenga el jugador o jugadora e independiente de los naipes que tenga la persona que ejerza de croupier. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador o jugadora obtendrá un premio especial. Opcionalmente se podrá disponer de mecanismos digitales que registren la apuesta al premio progresivo.

2. El desarrollo y funcionamiento del Carrusel será similar al desarrollado en las interconexiones de las máquinas tipo «C» o de azar, de modo que la cantidad inicial con la que comenzará el Carrusel o «Jackpot» no podrá ser inferior al resultado de multiplicar por 5.000 la apuesta que el jugador o jugadora deba realizar para optar al premio. Esa cantidad inicial irá incrementándose progresivamente en función de las cantidades jugadas en cada mano. La cantidad acumulada se mostrará en un visor destinado al efecto.

3. La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pago, serán descontados de la suma acumulada en el visor en la medida que se vayan produciendo. En función de las combinaciones de naipes el abono de premios del carrusel se efectuará de conformidad con la relación siguiente:

COMBINACIÓN	PREMIOS
a) Escalera Real de Color	100 por 100 del Carrusel o «Jackpot»
b) Escalera de Color	10 por 100 del Carrusel o «Jackpot»
c) Póquer	300 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
d) Full	100 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
e) Color	50 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»
f) Escalera	30 veces la apuesta a Carrusel o «Jackpot»

No obstante, la dirección de juego del establecimiento podrá variar las combinaciones posibles y su respectiva escala de premios, previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

4. En el supuesto de que dos o más personas jugadoras obtuviesen Escalera Real de color en la misma jugada, el importe del acumulado se distribuirá entre ellos a partes iguales.

En el supuesto que dos o más personas jugadoras obtuviesen Escalera de Color en la misma jugada, se abonará el premio correspondiente a la persona que la tuviese de mayor valor y tras haberse descontado del visor el importe pagado, se procederá a entregar el 10% de la cantidad restante al otro jugador y así sucesivamente. Si las Escaleras de color fuesen de igual valor, se repartirá a partes iguales entre cada jugador el 10% de la cantidad del Carrusel o Jackpot acumulada en esa jugada.

7. Reglas comunes.

1. Cualquier error que se produjese durante la distribución de los naipes, bien en el número de los mismos o bien en la aparición indebida de algún naipe descubierto, supondrá la anulación de toda la jugada.

2. Queda prohibido a las personas jugadoras intercambiar información sobre sus naipes, descubrirlos antes de tiempo o pedir consejo sobre la jugada a otros participantes del juego. Cualquier violación de esta prohibición dará lugar a la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

I.1.9.B. «TRIJOKER»

I. Definición.

El «Trijoker» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los utilizados en juegos de contrapartida en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar en conseguir unas determinadas combinaciones de naipes, estableciéndose como jugada mínima para poder ganar en el juego la de pareja de «J».

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

Al «Trijoker» se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes similares características a las utilizadas en el juego del Veintiuno o Black Jack. El valor de los naipes, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor de naipes o sabot.

En el juego de «Trijoker» se deberá utilizar un distribuidor de naipes o sabot, pudiendo ser manual o mecánico, debiendo encontrarse homologado, en este último caso, por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego utilizada en el juego de «Trijoker» deberá ser de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Veintiuno o Black Jack, con siete espacios separados para las personas jugadoras. Cada espacio tendrá tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos estarán numeradas con las referencias 1 y 2. Además dispondrá de dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos las personas jugadoras, y una abertura para introducir las propinas.

Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

III. Personal de juego.

El personal mínimo de cada mesa del juego de Trijoker estará compuesto por las siguientes personas:

1. Jefatura de mesa.

La persona que desempeñe la inspección o jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo.

Habrà una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier

La persona que ejerza las funciones de croupier tendrá la banca y dirigirá la partida. Además, tendrá encomendada la función de barajar los naipes, la distribución de éstos a las personas jugadoras, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. También anunciará las distintas fases del juego y efectuará el cambio de dinero en efectivo por fichas a las personas jugadoras.

IV. Personas jugadoras.

1. En el juego de «Trijoker» podrán participar un máximo de siete jugadores o jugadoras y cada uno de ellos sólo podrá jugar en una casilla.

2. Está prohibido mostrar los naipes a las demás personas jugadoras, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admitirá la participación de personas que se encuentren de pie entorno a la mesa.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, serán las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por los cinco naipes de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco naipes del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con los naipes de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco naipes que contiene cuatro de ellos de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco naipes que contiene tres de ellos de un mismo valor otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco naipes no correlativos del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco naipes, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres naipes del mismo valor y los otros dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco naipes que contiene dos de ellos del mismo valor y otros dos de igual valor, pero distinto del de los anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco naipes que contiene dos de ellos de igual valor y que deberán ser como mínimo J.

2. En función de las combinaciones de naipes el abono de premios se efectuará de conformidad con la relación siguiente:

a) Pareja de J o superior: Una vez el valor de la apuesta.

b) Doble Pareja: Dos veces el valor de la apuesta.

c) Trío: Tres veces el valor de la apuesta.

d) Escalera simple: Cinco veces el valor de la apuesta.

e) Color: Ocho veces el valor de la apuesta.

f) Full: Once veces el valor de la apuesta.

g) Póquer: Cincuenta veces el valor de la apuesta.

h) Escalera de color: Doscientas veces el valor de la apuesta.

i) Escalera real de color: Quinientas veces el valor de la apuesta.

VI. Límites máximo y mínimo de las apuestas.

1. Normas generales

1. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, a excepción del mecanismo que registre las apuestas para el sistema progresivo, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. A tales efectos, se entenderá que el mínimo y máximo lo serán para cada una de las tres casillas de cada jugador o jugadora.

2. La dirección de juego del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada el establecimiento por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán, como límite máximo, el de diez, veinte ó treinta veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El casino de juego podrá utilizar aparatos o barajadores mecánicos para la mezcla automática de los naipes, eximiendo el cumplimiento de los requisitos que no sean compatibles con el funcionamiento mecanizado del barajador.

2. Intervalo de apuestas

Una vez que hayan sido mezclados los naipes, la persona que ejerza de croupier propondrá a las personas jugadoras que hagan sus apuestas.

Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, cada una de ellas en una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y la persona que ejerza de croupier haya anunciado «no va más», ésta comenzará a repartir de forma cubierta los naipes, uno por uno alternativamente a las personas jugadoras comenzando por su izquierda.

Una vez efectuada la operación anterior, la persona del croupier colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de ella a su izquierda, tras lo cual, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador o jugadora y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha, repartiendo a continuación un tercer naipe cubierto a cada persona jugadora.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todas las personas jugadoras y los situados delante de la persona que ejerza como «croupier», se continuará el juego normalmente, salvo cuando se descubriera una J o un naipe de superior valor, en cuyo caso, se anulará la mano completa de la partida.

Tras la comprobación por cada persona jugadora de sus naipes, y en su turno correspondiente, tendrán la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos las personas jugadoras hayan decidido el destino de su apuesta número 1, la persona que ejerza de croupier descubrirá el naipe situado en la casilla de su izquierda. Este será común para todos los jugadores o jugadoras y formará parte de la mano de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador o jugadora podrá retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, la persona del croupier descubrirá el segundo naipe situado en la casilla de su derecha. Este será también común para todas las personas jugadoras y formará parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, las personas jugadoras deberán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

De conformidad con la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, la persona del croupier procederá a abonar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador o jugadora que aún tuviera tres apuestas en juego y ganase la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no fuere ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, la persona del croupier retirará los naipes, comprobando los mismos.

Al finalizar la jornada del establecimiento, la persona que ejerza la jefatura de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjera durante la distribución de los naipes, en el número de los mismos o bien en la aparición indebida de alguno descubierto, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Los naipes deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones

Queda prohibido a las personas jugadoras intercambiar información sobre los naipes, descubrirlos antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

I.1.9.C. TRIPÓQUER

I. Definición.

El Tripóquer es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida y exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, consistiendo la posibilidad de ganar en tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la de la persona que ejerza como croupier. Estas dos posibilidades se dará con los mismos tres naipes iniciales para cada jugador o jugadora.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego del tripóquer se practicará con una baraja de cincuenta y dos naipes de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black jack».

El valor de los naipes, ordenado de mayor a menor será el de As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante lo anterior, en la combinación de escalera se podrá utilizar el As como la carta de inferior valor al 2 o como máximo valor y superior al K.

2. Distribuidor o sabot.

La distribución de los naipes se podrá llevar a cabo de forma manual o mediante un barajador automático debidamente homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego tendrá una dimensiones similares a la utilizada para el juego de Veintiuno o «Black jack», con un máximo de nueve espacios separados para las personas jugadoras.

Asimismo, tendrá tres casillas por cada uno de los nueve puestos, destinadas a recibir las apuestas que se crucen. En dos de ellas, denominadas «Fortuna» y «Ante», se podrá jugar antes de recibir los naipes y en la tercera, denominada «Bet» se podrá jugar una vez que el jugador o jugadora haya visto sus naipes.

III. Personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa.

La persona que desempeñe la inspección o jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Habrá una

persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones de croupier tendrá encomendada la banca, dirigirá el desarrollo de las partidas anunciando las distintas fases del mismo y efectuará el cambio de dinero en efectivo por fichas. Igualmente tendrá encomendado la distribución de los naipes a las personas jugadoras, la retirada de las apuestas perdedoras y el abono de las combinaciones ganadoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de tripóquer podrán participar hasta un máximo de nueve personas jugadoras y sin que se pueda jugar sobre la mano de uno de ellas.

V. Reglas y desarrollo del juego.

El juego del tripóquer es una variedad del juego del póquer y sus combinaciones serán idénticas a las de éste. No obstante, en el juego del tripóquer las posibilidades de obtención de jugadas se hará con la utilización de solo tres naipes en lugar de con cinco como en el juego del póquer.

VI. Extracción, distribución de naipes y proceso de apuestas.

1. El desempaquetado, extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se realizará conforme a las reglas establecidas en la reglamentación aplicable a los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Una vez hayan sido mezclados los naipes, la persona que ejerza de croupier los ofrecerá a las personas jugadoras para efectuar el correspondiente corte, haciéndolo sucesivamente empezando por el jugador o jugadora que se encuentre a su izquierda. El corte deberá hacerse sin descubrir los naipes y con un mínimo de cinco, depositándolos a continuación sobre el naipe de corte que se deberá encontrar junto con la baraja. En el caso que ninguna persona jugadora se ofreciera a efectuar el corte de los naipes, deberá efectuarlo la persona que ejerza las funciones de croupier.

3. Cuando la mezcla de los naipes se efectúe mediante un barajador automático homologado, se eximirá del cumplimiento de los requisitos o formalidades que sean incompatibles con el funcionamiento automatizado de dicho elemento. En tal caso, se distribuirán los naipes a las personas jugadoras de tres en tres.

4. En el juego de tripóquer practicado con barajador automático se podrán utilizar, de forma alternativa en cada jugada, dos barajas de naipes con el dorso de distinto color cada una de ellas. En tal supuesto, mientras una de ellas se utilice en el juego la otra deberá estar mezclándose en el barajador automático.

5. Antes de la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego colocándolas en las casillas «Fortuna» o «Ante». En su caso, la apuesta colocada a «Bet» deberá ser igual a la colocada en «Ante».

6. Efectuadas todas las apuestas, la persona que ejerza de croupier anunciará «no va más» y procederá a distribuir los naipes del reverso de uno en uno, por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, a cada persona jugadora hasta que cada una de éstas reúnan tres naipes. Igualmente la banca o la persona que ejerza de croupier reunirá tres naipes.

VII. Desenlace de la partida.

1. La apuesta «Fortuna» tendrá como finalidad el conseguir una jugada determinada con los tres naipes para ganar independientemente de los que posea la persona que ejerza de croupier. En este caso la jugada mínima será la de un par o pareja y se abonará conforme a la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

COMBINACIÓN	PAGO
a) Escalera de color	Cuarenta veces el valor de la apuesta.
b) Trío	Treinta veces el valor de la apuesta.
c) Escalera	Cinco veces el valor de la apuesta.
d) Color	Cuatro veces el valor de la apuesta.
e) Pareja o par	Una vez el valor de la apuesta.

2. La apuesta «Ante» se resolverá comparando las jugadas de los jugadores o jugadoras con la de la persona que ejerza de croupier, para lo cual aquéllos tras comprobar sus naipes, deberán efectuar una apuesta a «Bet» con la misma cantidad que hayan apostado a «Ante». Asimismo, podrá rendir o perder la apuesta si no se considera suficiente su jugada.

3. La persona que ejerza de croupier, una vez descubra sus naipes, deberá obtener una jugada mínima de «Q» o superior a ésta para calificar. En caso contrario se abonará por su valor a los jugadores o jugadoras la apuesta que hayan colocado de «Ante», pudiendo retirar éstos las apuestas de «Bet» que hayan colocado. Cuando la persona del croupier califique ganará la partida quien tenga la jugada superior.

4. Cuando un jugador o jugadora gane, se le abonará el valor de lo que haya apostado en «Ante» y en «Bet». En el caso de que ganase la persona que ejerza de croupier retirará a favor de la banca las apuestas que hayan colocado las personas jugadoras en ambos tipos. En casos de empate, los jugadores podrán mantener sus apuestas en «Ante» y «Bet» o bien recuperarlas retirándolas de sus casillas.

5. En función de la importancia de la combinación que el jugador o jugadora obtenga la apuesta «Ante» tendrá un pago adicional o extra, independientemente de la combinación que consiga la persona que ejerza de croupier. Para ello, la persona jugadora deberá obtener como mínimo una combinación de escalera, aun cuando la persona del croupier no califique o bien obtenga una jugada superior a la de aquélla. Sin perjuicio de la retirada a favor de la banca en este último supuesto de las apuestas de «Ante» y de «Bet», el pago adicional o extra se abonará en función de la siguiente tabla:

EXTRA-ANTE	PAGO
a) Escalera de color	Cuatro veces el valor de la apuesta de «Ante».
b) Trío	Tres veces el valor de la apuesta de «Ante».
c) Escalera	Una vez el valor de la apuesta de «Ante».

VIII. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras solo podrán efectuarse mediante fichas del casino de juego y dentro de los límites mínimo y máximo establecidos para la mesa de juego y serán aplicables para cada una de las tres casillas de los puestos de los jugadores en la mesa.

2. Dentro de las bandas de fluctuación que tenga autorizado el casino de juego la dirección del mismo podrá establecer los límites mínimos y máximos. No obstante para la apuesta inicial se deberá fijar el límite máximo entre diez y cincuenta veces la cantidad fijada como límite mínimo.

IX. Carrusel.

1. Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, las personas jugadoras podrán participar en un carrusel o progresivo conformado por todas o alguna de las mesas dedicadas en la sala de juego del casino al tripóquer.

2. El funcionamiento del carrusel o progresivo será similar al establecido para el póquer sin descarte debiendo garantizarse a las personas jugadoras un retorno o porcentaje mínimo de devolución en premios del 70 por 100.

3. La dirección del casino de juego podrá optar, igualmente, por la interconexión de todas las mesas destinadas en

el establecimiento a las diferentes modalidades de póquer. En tal caso, en las mesas de tripóquer, se deberán extraer dos naipes adicionales comunes a todos los jugadores o jugadoras de la mesa para conformar una necesaria mano de cinco naipes. Los dos naipes adicionales comunes se extraerán en último lugar y serán colocados de forma visible en un lugar de la mesa para garantía de todas las personas jugadoras.

X. Reglas comunes.

1. Cualquier error que se produzca durante la distribución de los naipes, tanto en el número de éstos como en el descubrimiento de los mismos, dará lugar a la anulación de toda la jugada. Los naipes deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Está prohibido a todos los jugadores y jugadoras intercambiar información sobre los naipes, descubrirlos antes de tiempo o solicitar consejo a otros participantes de la mesa durante el juego. El incumplimiento de tales prohibiciones dará lugar a la pérdida a favor de la banca de la totalidad de las apuestas de la persona o personas infractoras.

I.1.9.D). PAI GOW PÓQUER

I. Definición.

1. El pai gow póquer es un juego de azar exclusivo de casinos de juego practicado con naipes de los denominados de contrapartida en el que se combinan elementos de juego chino de pai gow y del póquer americano.

2. A cada persona jugadora que se encuentre sentada en la mesa de juego se le repartirán siete naipes con los que tendrá que conformar una mano pequeña de dos naipes y otra mano grande con cinco de ellos.

3. El juego tendrá como objetivo superar con las dos manos de naipes establecidas por cada jugador o jugadora a las dos manos que haya obtenido la banca.

4. En el caso de que un jugador o jugadora obtuviese en una de sus manos la misma puntuación que la obtenida por la banca se considerará «igualdad» y ganará la banca todas las apuestas en las que concorra tal circunstancia. En el caso de que el jugador o jugadora ganara en una de sus manos pero perdiese en la otra con respecto a las de la banca, se considerará empate manteniéndose las apuestas como estaban o bien podrán ser retiradas por la persona jugadora.

5. La combinación máxima que se podrá obtener con la mano pequeña será la de pareja o dos ases y la máxima respecto de la mano grado será la de cinco ases.

6. Las manos ganadoras se abonaran a la par deduciéndose el porcentaje de la comisión que establezca el casino de juego. A las manos perdedoras se les retirará en favor de la banca las apuestas colocadas.

II. Elementos de juego.

1. Naipes.

Al Pai Gow Póquer se jugará con una baraja francesa de cincuenta y dos cartas mas un «Joker» o comodín. Este naipe solo se podrá utilizar como un as para completar una escalera, color, póquer de cinco ases o escalera de color.

2. Mesa de Juego.

La mesa de juego deberá reunir similares medidas y características a las utilizadas para el juego de Veintiuno o Black jack. No obstante, el tapete o paño deberá contener cinco o seis casillas delimitadas para cada persona jugadora con el fin de colocar las apuestas y otros tantos espacios, divididos en dos, para depositar en uno de ellos la mano pequeña y en el otro la mano grande.

Asimismo, la mesa de juego dispondrá de una bandeja, similar a la utilizada en el juego de Veintiuno o Black jack, para facilitar las operaciones de los cambios de fichas y recogida de la comisión establecida en beneficio por el casino de juego.

3. Cubilete y dados.

En el juego del Pai Gow Póquer se utilizarán tres dados de idéntico color, con superficies pulimentadas y arista de 20 a 25 centímetros. Igualmente se utilizará un cubilete en el que serán alojados los dados para voltearlos en su interior antes de lanzarlos sobre el tapete de la mesa de juego en la fase del juego en la que se requiera dicha operación.

III. Personal de juego.

1. Cada mesa de juego tendrá a su servicio una persona que ejerza las funciones de croupier y otra que ejercerá, simultáneamente, la jefatura de un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. La persona que ejerza la jefatura de mesa tendrá encomendada la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que por la dirección de juego del establecimiento se le pudiera encomendar. Igualmente, deberá llevar un listado en el que se determine el orden de prioridad de las personas jugadoras que se incluyan en el mismo para cubrir las posibles plazas vacantes de la mesa de juego.

3. La persona que ejerza como croupier será la responsable de la mezcla y distribución de los naipes, el cobro de las apuestas perdedoras y el abono de las ganadoras, así como la recogida y control de los naipes una vez que haya finalizado el juego y la partida. Igualmente, deberá anunciar a las personas jugadoras todas las fases del juego, cambiará el dinero en efectivo y, cuando proceda, deducirá la comisión que se hubiera establecido en beneficio del establecimiento.

IV. Personas jugadoras.

1. En el juego del Pai Gow Póquer podrán participar un máximo de seis jugadores o jugadoras sentados en los puestos determinados y marcados sobre el tapete de la mesa de juego.

2. Cada «mano» del jugador o jugadora será individualmente considerada y seguirá el orden normal de distribución y petición de naipes. La persona jugadora sentada delante de cada casilla será la que mande en la misma y no podrá mostrar sus naipes a las otras personas participantes en el juego.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles en el juego del Pai Gow Póquer, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Cinco ases: es la combinación formada por cuatro ases más el comodín o Joker.

b) Escalera Real: es la combinación formada por los cinco naipes correlativos de mayor valor de un mismo palo de la baraja (As, K, Q, J y 10).

c) Escalera de Color: es la combinación formada por cinco naipes correlativos de un mismo palo de la baraja. La escalera de color de mayor valor será la formada por 8, 9, 10, J y Q. La segunda escalera de mayor valor será la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

d) Póquer: es la combinación formada por cuatro naipes del mismo valor gráficamente representado.

e) Full: es la combinación formada por tres naipes del mismo valor y otros dos de igual valor pero distinto de los tres anteriores.

f) Color: es la combinación formada por cinco naipes del mismo palo de la baraja.

g) Escalera: es la combinación formada por cinco naipes correlativos de la baraja pero de distinto palo. La escalera de mayor valor será la formada por 8, 9, 10, J y Q. La siguiente de mayor valor será la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

h) Trío: es la combinación formada por tres naipes del mismo valor gráficamente representado y otros dos de distinto valor entre sí.

i) Doble Pareja: es la combinación formada por dos parejas de naipes de distinto valor cada una de ellas y un quinto naipе distinto a ambas.

j) Pareja: es la combinación formada por dos naipes de igual valor gráficamente representado y otros tres de distinto valor entre sí y con la pareja.

k) Carta más alta: cuando una «mano» no haya obtenido alguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador o jugadora que detente el naipе o naipes de mayor valor gráficamente representado.

VI. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras estarán exclusivamente representadas por as fichas o placas del establecimiento destinadas a tal fin. Las apuestas deberán encontrarse tanto dentro de los límites establecidos para cada mesa por la dirección de juego del establecimiento, como de los fijados en la autorización de funcionamiento del casino de juego.

2. La dirección de juego del establecimiento podrá modificar los límites mínimos de apuesta de conformidad con la banda de fluctuación que tenga autorizada el casino de juego. El límite máximo de apuestas será en todo caso veinticinco veces el valor de la apuesta mínima de la mesa de juego.

3. La ganancia de los jugadores o jugadoras consistirá en el pago a la par de la apuesta efectuada, deducida y retenida por la banca la comisión a favor del establecimiento. La comisión en ningún caso podrá exceder del 5 por 100 del premio y deberá ser anunciada a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

VII. Desarrollo del juego.

1. La extracción de las barajas de naipes del depósito, su desempaquetamiento, mezcla y barajado en la mesa se atenderá a las normas aplicables a tales operaciones para los casinos de juego.

2. Finalizadas las operaciones de barajado de naipes, la persona que ejerza como croupier tomará la baraja y la pasará a una persona jugadora para que proceda al corte de la misma.

3. Antes de procederse a la distribución de los naipes, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos, en las casillas señaladas al efecto en la mesa de juego.

4. Finalizada la anterior operación, la persona que ejerza como croupier cerrará la fase de apuestas mediante el anuncio de «no va más», tomará el cubilete que contenga los dados y tras agitarlo lanzará los dados sobre el tapete de la mesa para que, mediante el anuncio de la suma de éstos, se determine la persona jugadora que recibirá la primera mano.

5. Las sumas de los dados que corresponderá a la persona que ejerza la banca serán para las mesas de seis jugadores o jugadoras las de 1, 8, ó 15. En todo caso, la persona que ejerza de croupier computará desde la posición que ocupe en la mesa la persona que ejerza la banca. Asimismo, distribuirá los naipes delante de cada uno de los jugadores o jugadoras, incluyéndose a sí misma, en el sentido de las agujas del reloj desde el punto de inicio indicado por los dados.

6. La persona del croupier mezclará los naipes y confeccionará tantas manos de siete naipes como personas jugadoras se encuentren en la mesa. Los naipes deberán ser colocados boca abajo enfrente de la bandeja de la mesa que contenga el anticipo. Asimismo, comprobará los naipes sobrantes y los colocará en el contenedor de naipes usados.

7. La banca podrá ejercerla cualquier persona integrante de la mesa de juego incluida la del croupier. En este último caso, la persona del croupier siempre estará obligada a ejercer la banca cuando por turno se le asigne, a diferencia de los demás jugadores o jugadoras que podrán rechazarla ofreciéndose, en tal caso, al siguiente jugador o jugadora. La persona que detente la banca estará identificada en la mesa mediante un cilindro blanco de plástico.

8. Cada persona jugadora compondrá sus naipes en las dos manos descritas anteriormente, teniendo en cuenta que la

combinación de la «mano grande» deberá tener siempre mayor valor que la «mano pequeña».

9. La persona que ejerza de croupier no comprobará sus naipes hasta que todas las demás personas jugadoras, incluida la que ejerza la banca, hayan establecido sus manos con los naipes boca abajo en los espacios señalados en el tapete de la mesa. Efectuado lo anterior, la persona del croupier descubrirá sus naipes y confeccionará a la vista de todos sus dos mas efectuándolo enfrente de la bandeja de fichas de la mesa.

10. La mano de la persona que ejerza la banca se comparará, en primer lugar, con la de la persona del croupier de conformidad con el cuadro comparativo de manos y de distintas posibilidades que se describe a continuación:

CASO	MANO GRANDE	MANO PEQUEÑA	RESULTADO	PAGO-COBROS
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos comisión
2	Superior	Inferior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
2 bis	Inferior	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
3 bis	Igualdad	Superior	Partida nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

11. Cuando la persona que ejerza de croupier haya resuelto el caso que concorra en el primer jugador o jugadora, parará a resolver el caso del segundo y así sucesivamente con todas las personas jugadoras de la mesa. En cada turno, los naipes inservibles serán recogidos y depositados en el contenedor de naipes usados. Las manos ganadoras se dejarán descubiertas debajo del círculo o espacio destinado a las apuestas y a las perdedoras se les retirará la apuesta y se depositarán los naipes en el indicado contenedor.

VIII. Observaciones.

1. Cuando la persona que ejerza la banca haya descubierto sus naipes los restantes jugadores o jugadoras no podrán tocar los suyos.

2. Está prohibido a las personas jugadoras mostrar a las otras sus naipes o su confección de manos, así como hablar entre ellas antes de que todas las manos hayan sido expuestas.

3. Cualquier mano incorrectamente confeccionada será considerada perdedora de forma automática.

I.1.10. PÓQUER EN CÍRCULO

Sección primera. Normas generales comunes a las variedades de póquer en círculo

I. Definición.

El póquer de círculo es un juego de naipes exclusivo de casinos de juego en el que se enfrentan varios jugadores o jugadoras entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con un número determinado de naipes, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El póquer en círculo se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack. El valor de los mismos ordenados de mayor a menor es el de As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser

utilizado como el naipe más pequeño delante del menor con que se juegue o como el naipe mayor detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Las mesas de juego podrán ser circulares o de forma ovalada. En este caso, deberá tener un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a la persona que ejerza las funciones de croupier. El tapete de la mesa deberá tener una línea que separe la zona de bote o apuestas del espacio reservado para que las personas jugadoras coloquen sus fichas. Los puestos de éstas podrán o no estar numerados correlativamente, hasta un máximo de diez y a partir de la derecha de la persona que ejerza como croupier que llevará el número uno.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras:

a) Una a la derecha de la persona que ejerza como croupier para las deducciones en beneficio del Casino de Juego, llamada pozo o «cagnotte».

b) Otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por las personas jugadoras.

3. Marca.

La marca consiste en un disco que indica la posición del jugador o jugadora que hace de «postre» en una partida y que irá avanzando en el sentido de las agujas del reloj con cada nuevo reparto, excepto en el póquer sintético donde indica el jugador o jugadora que lleva la mano y avanzará en la dirección contraria a las agujas del reloj.

4. Beneficio.

El beneficio del Casino de Juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje de hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» que se introducirá en el pozo o «cagnotte» de la mesa, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador o jugadora que gane en cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado y se anunciará a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará por jugador y sesión entre el 10 y 20 por 100 de la apuesta máxima de la mesa o del resto inicial según decida la dirección de juego del Casino. Se entiende por sesión, el período de tiempo marcado previamente al inicio de la partida por la dirección del casino para la duración de la misma, más el de dos últimas manos. El tiempo de la sesión nunca podrá ser inferior al necesario para que cada jugador o jugadora haga al menos dos veces de «postre».

c) Una cantidad fija por jugador y sesión, ateniéndose en cuanto a la duración de la sesión a lo dispuesto en la letra b) precedente.

III. Personal de juego.

1. El personal al servicio del casino de juego estará integrado como mínimo en las distintas variedades del póquer de círculo por una persona que ejerza la jefatura de la Mesa y otra que ejerza como croupier.

2. Corresponde a la persona que ejerza la jefatura de Mesa controlar el desarrollo correcto del juego, actuando como delegada de la dirección del establecimiento, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores y jugadoras que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa. Sus decisiones serán inmediatamente ejecutivas, previa consulta a la dirección de juego del establecimiento.

3. Sin perjuicio de las demás funciones que más adelante se detallan, la persona que ejerza como croupier tendrá encomendado la realización de las siguientes:

a) Realizar el recuento, mezcla y reparto de los naipes a las personas jugadoras.

b) Anunciar en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras.

c) Calcular e ingresar el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin debe existir en la mesa.

d) Introducir las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

e) Controla el juego y vigilar para que ningún jugador o jugadora apueste fuera de su turno.

f) Custodiar, controlar y abonar el bote de apuestas.

g) Resolver a las personas jugadoras las dudas que se les susciten sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida.

h) Comunicar a la persona que ejerza la jefatura de sector los problemas que se produzcan con algún jugador o jugadora.

4. En el caso de que la dirección de juego del establecimiento lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Personas jugadoras.

1. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador o jugadora. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, los naipes.

2. Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá a la persona que ejerza la jefatura de sector la asignación de los puestos.

3. Durante el transcurso de la una sesión y a petición del jugador o jugadora que ocupe un departamento en la mesa podrá descansar durante dos jugadas o manos, sin perder su puesto en la mesa. Transcurridas dichas manos, si no reiniciare su participación en la partida, se considerará que el asiento queda libre pudiendo la persona que ejerza la jefatura de sector disponer de él.

V. Prohibiciones.

Con carácter general, en el póquer de círculo estarán prohibidas las siguientes acciones:

a) Jugar por parejas de jugadores o jugadoras, siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote de apuestas conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se haya iniciado la jugada. A tales efectos, se considera que la jugada ha comenzado cuando la persona que ejerza de croupier haya servido la primera carta al jugador o jugadora que lleve la mano.

f) El préstamo de dinero entre las personas jugadoras del propio resto.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar los naipes de la mesa o alejarlos de la vista de la persona que ejerza como croupier y de los demás que participen en el juego.

i) Comentar las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como examinar los naipes de otras personas jugadoras, aunque no estén jugando esa mano.

j) El intercambio de sus puestos entre jugadores o jugadoras o abandonar la mesa de juego dejando encargada a otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas, así como o encargárselo a otro jugador o jugadora de la mesa.

k) Influir o criticar el juego que realice en la mesa otro jugador o jugadora. En tal sentido estará prohibido la permanencia, como observadores, de otras personas ajenas al juego salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

l) Mostrar alguno de los naipes cuando al jugador o jugadora le quede resto y esté activo en la jugada o bien, una vez restado, muestre su jugada a otro jugador o jugadora aunque ésta no intervenga en la mano.

m) Tapar u ocultar las fichas. En tal sentido, los restos deberán permanecer en todo momento a la vista tanto de la persona que ejerza como croupier como de las demás personas jugadoras.

n) Efectuar las apuestas en cascada. A tal fin, las apuestas se deberán realizar en un solo movimiento, salvo que se hubiera anunciado la cantidad que se desea apostar de forma verbal.

o) Jugar en más de una mesa al mismo tiempo u ocupar más de una plaza en la misma mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Las posibles combinaciones, ordenadas de mayor a menor valor y pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como el naipe de máximo valor, delante del menor con que se juegue o bien como el de máximo valor detrás de la K, serán las siguientes:

a) Escalera real de color: Es la formada por los cinco naipes correlativos más altos de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: Es la combinación formada por cinco naipes correlativos de un mismo palo, sin que ésta coincida con los naipes más altos o de mayor valor.

c) Póquer: Es la combinación de cinco naipes que contiene cuatro de un mismo valor.

d) Full: Es la combinación de cinco naipes que contiene tres de un mismo valor y otros dos distintos a los anteriores de igual valor.

e) Color: Es la combinación formada por cinco naipes no correlativos de un mismo palo. No obstante, en las variantes de póquer de círculo que se jueguen con menos de cincuenta y dos naipes, la combinación de color tendrá mayor valor que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco naipes correlativos de distintos palos de la baraja.

g) Trío: Es la combinación de cinco naipes que contiene tres del mismo valor y otros dos que no formen pareja.

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco naipes que sean As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utilizará en la variedad de póquer cubierto con cinco naipes.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco naipes que contiene dos parejas de naipes de distinto valor entre ellas.

j) Pareja: Es la combinación de cinco naipes que contiene dos del mismo valor y el resto de distintos valores.

k) Carta mayor: Esta combinación se producirá cuando en una jugada no exista ninguna de las combinaciones anteriores y la ganará el jugador o jugadora que tenga el naipe o naipes de mayor valor.

2. Cuando dos o más personas jugadoras tengan la misma jugada, ganará quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más personas jugadoras tengan póquer, ganará la que lo obtenga de valor superior. Si dos o más personas jugadoras tienen un póquer del mismo rango, ganará aquella que tenga el quinto carta de mayor valor.

b) Cuando dos o más personas jugadoras tengan un full, ganará la que obtenga los tres naipes iguales de valor más alto, en caso de igualdad en el trío ganará el que obtenga la pareja más alta.

c) Cuando dos o más personas jugadoras tengan escalera de cualquier tipo, ganará aquella que la complete con el naipe de mayor valor.

d) Cuando dos o más personas jugadoras tengan color, ganará la que obtenga el naipe de valor más alto dentro de su combinación y sea el naipe de mayor rango.

e) Cuando dos o más personas jugadoras tengan trío, ganará la que obtenga el formado por los naipes de valor más alto. En caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga el naipe más alto de los otros dos que completan la combinación.

f) Cuando dos o más personas jugadoras tengan figuras, ganará la que obtiene la pareja más alta. Si coincidieran, se considera el naipe de valor más alto.

g) Cuando dos o más personas jugadoras tengan doble pareja, ganará la que obtiene la pareja formada por los naipes de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, el naipe que completa la combinación de rango más alto.

h) Cuando dos o más personas jugadoras tengan pareja, ganará la que la obtiene de valor más alto y, si coincide, se considerará el naipe de valor más alto de los tres restantes.

VII. Límites mínimo y máximo de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino de Juego.

La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al 10% del resto inicial y la máxima de la mesa dependerá de la modalidad de póquer de círculo más alta que se juegue. La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la dirección de juego del casino. La reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

Se podrá jugar con tres límites diferentes:

a) Limitado o «Fixed»: El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando queden dos jugadores o jugadoras, en cuyo caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos vendrá marcada por la apuesta mínima de la mesa durante las dos primeras rondas de envites y por el doble de esta en las restantes. Por tanto la cantidad máxima que se podrá llegar a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el límite bajo y el doble de ésta con el límite alto.

b) Bote con límite o «Pot Limit»: El número de incrementos será ilimitado. La apuesta máxima que un jugador o jugadora podrá realizar dependerá del instante en que se produzca. Si fuese al iniciar una ronda de apuestas consistirá en el total de dinero que haya en el bote. Si lo hiciera una vez abierta una ronda de apuestas, consistirá en la cantidad resultante de igualar la apuesta anterior de mayor cuantía y una vez igualada se le añadirá la cuantía total del bote.

c) Bote sin límite: No existirá límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos. El límite mínimo no podrá ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer visible de forma ostensible.

2. Normas especiales.

La persona que ejerza la dirección del casino de juego, dentro de los límites autorizados, podrá variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, previo anuncio a las personas jugadoras. Asimismo tendrá la potestad de organizar partidas por invitación.

Tanto en la modalidad de «Sin límite» como en la de «Bote limitado» todas los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que sean realizadas por jugadores o jugadoras que fueran restados, en cuyo caso serán admitidas pero no generarán incremento. Por tanto, no darán posibilidad a otro jugador o jugadora que hubiera apostado de reabrir el envite.

VIII. Apuestas obligatorias.

1. Son aquellas apuestas que se realizan con carácter previo al reparto de los naipes.

2. La dirección de juego del establecimiento podrá optar entre las siguientes formulas:

a) Ante. Consiste en la apuesta obligada que harán todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes. Su cuantía no podrá ser jamás superior a la mitad del mínimo de la mesa. A tales efectos, un jugador o jugadora no podrá estar más de dos manos, a lo largo de una sesión, sin realizar esta apuesta.

b) Ciegas. Consisten en las apuestas obligadas que se realizan antes de recibir naipes. Los encargados de hacerlas efectivas son la persona jugadoras que haga de mano, quien pondrá la mitad de la apuesta mínima, y el jugador o jugadora que se encuentre a su izquierda que pondrá una cuantía equivalente a la apuesta mínima. Una vez llegado su turno de actuación tendrán derecho a reabrir los envites aunque las restantes personas jugadoras tan solo hubieran igualado tales apuestas.

IX. Desarrollo del juego.

1. La persona que ejerza como «croupier» realizará al inicio de la partida un sorteo para otorgar la «marca» que indicará la posición del jugador o jugadora que ocupe el «postre» y colocará delante de esta persona una pieza redonda o disco («marca»). La marca irá avanzando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que se proceda a un nuevo reparto de naipes.

2. La persona que ejerza como croupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos al menos tres veces sin que su anverso sea visto por las personas jugadoras. La mezcla se efectuará al modo de «Chemin de fer» y a continuación se procederá, por este orden, a agrupar, barajar y a realizar el corte o talla de los naipes.

3. Al realizar el corte o talla se deberán observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de naipes barajados con una sola mano.

b) La dirección del corte deberá ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no podrá tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de naipes se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no deberá obstaculizar la visión de las personas jugadoras de forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

e) En el caso de que al cortar quedase al descubierto algún naipe del mazo deberá barajarse de nuevo.

4. Después de haberse realizado el corte o talla, las personas jugadoras deberán hacer la apuesta obligatoria fijada por el casino de juego. Cuando las hayan realizado, la persona que ejerza como croupier repartirá los naipes en el sentido de las agujas del reloj, evitando que el anverso de los naipes sea visto por los demás jugadores o jugadoras. A tal fin, al repartirse no podrán levantarlos sino deslizarlos sobre la mesa. Ningún jugador o jugadora podrá ver sus naipes hasta que el último de ellos en la mesa hubiera recibido todos los naipes que le correspondiesen.

5. Efectuada la anterior operación, se iniciará la fase de apuestas. La persona que ejerza como croupier irá indicando a quién le corresponde apostar según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reunirán en un lugar común de la mesa llamado bote o «pot».

6. En el turno de las apuestas las personas jugadoras tendrán las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual deberán dar a conocer su intención, cuando sea su turno, manifestándolo de palabra o poniendo los naipes encima de la mesa y traspasando con ellas la línea que delimita su puesto con la zona de bote. En este caso la persona que ejerza como croupier retirará sus naipes, los cuales no deben ser vistos por nadie. A continuación anunciará claramente «el señor o la señora no va». Cuando un jugador o jugadora se retire no podrá participar en el bote, renunciará a todas las apuestas que haya realizado y no podrá expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar los naipes de los otros jugadores o jugadoras.

b) «Pasar» el jugador o jugadora a la que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo, diciendo «paso», siempre y cuando ninguna anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) «Cubrir» o «ver» la apuesta introduciendo en el bote o «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas sea igual a la apuesta mayor realizada por otro jugador o jugadora, pero nunca superior.

d) «Subir» la apuesta introduciendo en el bote o «pot» el número de fichas suficientes para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento. Ello dará lugar a que por las personas jugadoras situadas a su izquierda puedan realizar alguna de las acciones anteriormente descritas.

7. Dependiendo de la variedad de póquer de círculo que se juegue y de cada intervalo o fase de apuestas, las ocasiones en que un jugador o jugadora podrá realizar una subida de aquéllas estará o no limitado. En el caso de que sólo existan dos personas jugadoras no habrá límite de incrementos.

8. Finalizada la fase de las apuestas todas las personas jugadoras «activas» o que permanezcan en la «mano» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces por la parte proporcional.

9. En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador o jugadora hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran abandonado, aquél o aquélla ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de mostrar sus naipes.

10. Antes de realizar la apuesta, cada jugador o jugadora podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponda. Se considerará que ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio en un solo movimiento.

11. Las declaraciones verbales sobre la apuesta de los jugadores o jugadoras serán consideradas como apuesta efectuada. Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal del jugador o jugadora y la cuantía introducida por éstos en la «zona de bote», la cantidad que se prevalecerá a todos los efectos será la anunciada de palabra.

12. Para evitar que accidentalmente los naipes del jugador o jugadora fuesen mezclados con otros o en su caso retirados erróneamente por la persona que ejerza de croupier, deberá protegerlos mediante la colocación de una ficha sobre ellos. En caso contrario no tendrá derecho a compensación alguna.

13. No se podrá subir la apuesta efectuada por el jugador o jugadora a tenor de la reacción ante ella de las demás personas jugadoras.

14. Las personas jugadoras deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

15. Las personas jugadoras que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario, no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguna de las personas jugadoras actuase de la forma anteriormente

descrita le será llamada la atención por la persona que ejerza como croupier y, si persistiera en dicha actitud, la persona que ejerza la jefatura de Sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

16. La persona que ejerza como croupier deberá mantener los naipes eliminados y los descartes bajo su control sin que ningún jugador se encuentre autorizado a verlos durante el desarrollo de la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que queden en el mazo no deberán ser mostrados.

17. Los restantes naipes que tenga la persona que ejerza como croupier para repartir deberán estar juntos y ordenados durante todo el juego, salvo en el momento de su reparto.

18. La persona que ejerza como croupier deberá mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible y sin realizar desplazamientos con ella. La parte superior de la misma deberá estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano deberá protegerla poniendo una ficha del bote encima.

19. Una vez que las apuestas hayan sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador o jugadora que previamente no se haya retirado y que desee ganar el bote o una parte del mismo, tendrá que mostrar sus naipes de modo que pueda comprobarse la combinación que tenga para establecer la combinación ganadora.

20. El jugador o jugadora que haya efectuado la última apuesta mostrará sus naipes en primer lugar y a continuación, por turno, las restantes personas participantes. Si el jugador o jugadora que correspondiéndole enseñar los naipes renunciase al bote y los tirase sobre el tapete boca abajo no se le obligará a mostrarlos, salvo que las personas jugadoras que intervengan en la mano o la que ejerza la jefatura de sector pidieran verlos.

21. No será necesario que un jugador o jugadora anuncie la combinación que tenga al mostrar los naipes ni se tendrá en cuenta ese anuncio dado que únicamente será la persona que ejerza como croupier quien establecerá el valor de las combinaciones descubiertas. Igualmente indicará cuál es el jugador o jugadora que haya obtenido la combinación más alta y, en su caso, corregirán las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por las personas jugadoras. Cualquiera de las personas jugadoras podrá ayudar a corregir una mano mal leída, siempre y cuando los naipes estén boca arriba y sobre la mesa.

22. Se considerará que un jugador ha renunciado a la jugada y por tanto al bote cuando deje sus naipes boca abajo y fuera de la línea que delimita su puesto. En ese momento, aunque la persona que ejerza de croupier no hubiera llegado aun a mezclarlos con el resto de descartes, la mano se considerará «muerta».

23. Una vez que la persona que ejerza como croupier haya constatado que todos los jugadores o jugadoras han podido ver los naipes de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote a la persona ganadora y retirará estos de la mesa. Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

24. Cuando existieran combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, la persona que ejerza como croupier repartirá el bote entre los distintos jugadores o jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos. Si del producto de la partición hubiera una ficha sobrante, esta correspondería al jugador o jugadora que hubiera realizado el último envite. Un mismo jugador o jugadora no podrá recibir más de una ficha sobrante producto de esta operación.

25. Los naipes que reparte la persona que ejerza como «croupier» durante la mano sólo se mostrarán cuando ésta lo indique al final de la jugada. Solamente las personas jugadoras podrán ver sus cartas cubiertas y son las responsables de que nadie más las pueda examinar.

26. La dirección de juego del Casino podrá fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo anuncie a las personas jugadoras. En el caso de que el Casino de Juego no utilice esta facultad, la duración de la partida deberá ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador o jugadora que inicia la partida pueda ser postre en dos ocasiones.

X. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Los naipes será recogidos por la persona que ejerza de croupier cuando durante su distribución a las personas jugadoras se produzca alguna de las circunstancias siguientes:

a) Cuando las personas jugadoras no reciban sus naipes en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador o jugadora reciba un número de naipes indebido y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador o jugadora reciba un naipe que no le corresponde y se tenga constancia de que lo ha visto.

d) Cuando la persona que ejerza de croupier gire total o parcialmente o aparezcan boca arriba en el mazo el primer o segundo naipe en el reparto.

e) Cuando más de un naipe se gire total o parcialmente o aparezcan boca arriba en el mazo durante el reparto o caigan fuera de la mesa.

f) Cuando se compruebe que faltan uno o más naipes en la baraja, o que ésta es defectuosa.

g) Cuando la «marca» se coloque en un puesto equivocado.

h) Cuando no se den naipes a un jugador o jugadora que haya puesto su ante o apuesta obligada.

i) Cuando en la baraja aparezca algún naipe con el reverso de distinto color al del resto.

j) Cuando dos naipes del mismo rango y palo se descubran sobre la mesa.

k) Si por la persona que ejerza de croupier se constataren estas incidencias después de que se produzcan dos acciones, la mano se dará por buena, a excepción de los casos i) y j) en los cuales se anulará la jugada y se devolverá el dinero a todos las personas jugadoras que hubieran participado en dicha mano.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como «croupier»:

a) En el caso de que la persona que ejerza como «croupier» anuncie una mano equivocadamente, los naipes prevalecerán por sí mismos, y se tendrá en cuenta la combinación de éstos existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando la persona que ejerza como «croupier» dé un naipe a un jugador o jugadora que en ese momento se encuentre ausente. En el caso de que el jugador no ocupe su puesto cuando le toque su turno se retirará su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.

c) No se considerará que se ha producido error en el reparto de los naipes, cuando la persona que ejerza como croupier reparta un naipe a un jugador o jugadora que no fuera a jugar la mano o a un puesto de la mesa que se encuentra vacío, debiendo recoger dichos naipes cuando finalice el reparto y se continuará con el desarrollo normal de la mano.

d) En el caso de que la persona que ejerza de croupier recogiera accidentalmente todos o alguno de los naipes de un jugador o jugadora, estando éstos protegidos y los mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador o jugadora objeto de este error se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

e) Si alguno de los naipes comunes fueran descubiertos por la persona que ejerza como croupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, los naipes mostrados no serán válidos. El procedimiento a seguir cuando este error se produzca dependerá de la modalidad de póquer en círculo que se jugando.

3. Errores de la persona jugadora:

a) El jugador o jugadora que desee subir una apuesta y se equivoque al anunciar la cantidad o introdujera en el bote un número inferior de fichas al requerido, no podrá incrementar la apuesta teniendo tan solo la posibilidad de igualarla.

b) El jugador o jugadora que mezcle sus naipes con los descartes, al entender que no han ido más personas jugadoras a igualar su apuesta perderá el bote. En tales supuestos se deberá intentar siempre reconstruir la mano y en consecuencia jugar el bote.

c) El jugador o jugadora que para cubrir una apuesta introduzca en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Cuando un jugador o jugadora introduzca en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considerará que cubre sólo la apuesta y se le devolverá la cantidad que haya puesto de más. No obstante si se realizare esta operación sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.

e) Cuando en la modalidad de Bote Limitado un jugador o jugadora introduzca una ficha de una cuantía superior al mismo sin anunciar la cantidad que desea apostar, se considerará que apuesta la cuantía máxima posible.

f) El juego seguirá siendo válido cuando un jugador o jugadora descubra por error sus naipes.

g) La apuesta realizada por un jugador o jugadora fuera de su turno se considera válida. No obstante, cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma y únicamente podrá retirarla en el caso de que algún jugador o jugadora intermedia la aumentase. En tales casos podrá tomar una nueva decisión sobre su apuesta.

h) En el supuesto de que una o varias personas jugadoras no hubieran realizado el «ante» al repartir los naipes se considerará la mano válida y deberán poner el «ante» si optaran por participar en la mano. Si no fuera posible determinar las personas jugadoras que no hayan realizado la apuesta inicial se jugará la mano con un bote reducido.

i) Cuando voluntaria o involuntariamente una persona jugadora ponga en contacto sus naipes con las de otra le será anulada su mano, así como la del otro jugador o jugadora.

j) Cuando a un jugador o jugadora se le pasa el turno para apostar no habiendo sido generada apuesta alguna, deberá ponerlo en conocimiento de forma inmediata a la persona que ejerza como croupier. En caso contrario, se considerará que el jugador o jugadora ha pasado.

k) Cuando un jugador o jugadora juegue a ciegas o sin examinar sus naipes asumirá la responsabilidad de tener un naipe irregular o impropio. En tal caso, su mano será anulada y perderá el dinero que hubiera apostado. De la misma manera si recibiera un número incorrecto de naipes y lo comunicare antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será mano nula. Por el contrario si no lo comunicara y se hubieran dado dos eventos o acciones, advirtiendo el error la persona que ejerza de croupier o la propia persona jugadora, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

Sección segunda. Normas específica a las variedades del póquer de círculo

I.1.10.A). PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE

I. Elementos del juego: naipes.

El póquer descubierto de cinco cartas con descarte es un juego exclusivo de Casinos de Juego que se jugará con cincuenta y dos o treinta y dos naipes, en función del número de jugadores o jugadoras que participen en el mismo.

II. Desarrollo del juego.

1. Las personas jugadoras que participen en la jugada realizarán su apuesta inicial o «ante» previamente a la distribución de los naipes, tras lo cual recibirán cinco cubiertos y comenzará el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores o jugadoras podrá actuar de las siguientes maneras:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta, siempre que haya obtenido una pareja de J o una combinación de superior valor a ésta.

b) «Pasar» no haciendo ninguna apuesta en ese momento pero reservándose el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador o jugadora podrá pasar aun no teniendo una combinación de pareja de J.

2. En el supuesto que el jugador o jugadora pase con la combinación mayor, el siguiente al que le corresponda pronunciarse podrá abrir el bote o pasar, y así sucesivamente con los restantes. Una vez que alguna de las personas jugadoras que participen en la partida haya apostado, el bote estará abierto y cada jugador o jugadora, en su turno, podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Cuando todas las personas jugadoras que participan en la jugada pasen, se producirá una «mano en blanco». En ese caso, el juego continuará pero habrá de realizarse otra apuesta inicial o «ante». En este supuesto será necesario, para abrir el bote, haber obtenido como mínimo una pareja de Q. Si a pesar de ello se produjeren sucesivamente dos manos en blanco y no se hubiere obtenido en cada una de ellas, respectivamente, una pareja de K o una de As, la persona que ejerza como «croupier» seguirá distribuyendo naipes hasta que alguna de las personas jugadoras pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, las personas jugadoras que continúen en la partida podrán descartarse, de uno o más naipes cubiertos, anunciando en voz alta el número de los que desee descartarse, comenzando por el primer jugador o jugadora que hubiera abierto el bote. La persona que ejerza como croupier tomará de la parte superior de la baraja un número de naipes equivalente al descarte anunciado y los entregará a la persona jugadora de manera que tenga cinco. Los naipes solicitados se recibirán por cada jugador o jugadora, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

5. Cuando un jugador o jugadora no desee cambiar sus naipes anunciará en voz alta que «está servido o servida» o bien dar un golpe suave encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

6. La persona jugadora que hubiera abierto el bote podrá descartarse de uno o más naipes de los que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que reunía la combinación mínima para abrir.

7. Cuando la persona que ejerza como croupier, al dar los naipes de los descartes, notase cuando haya dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, deberá barajar junto con la última carta todas las que se

hayan descartado previamente y pedir al jugador o jugadora anterior al que tiene que recibir el siguiente naipe que corte y continuará con el reparto con el nuevo montón. Los descartes de la persona jugadora que hubiera abierto el bote así como los de la persona jugadora que tuviera que recibir naipes, no se incluirán en la anterior operación si sus naipes descartados se han mantenido separados y pueden ser identificados.

8. Durante el descarte, y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador o jugadora podrá solicitar que cada uno de los restantes participantes comunique el número de naipes de los que se ha descartado.

9. Cuando haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador o jugadora que hubiera abierto el bote pasar o apostar. Si dicha persona se hubiere retirado, será el jugador o jugadora que se encuentre a su derecha quien tendrá el turno. Cada una de las restantes personas jugadoras, en su turno, podrá retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se mostrarán por turno los naipes y la combinación más alta ganará el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) En el caso que algún jugador o jugadora recibiera demasiados naipes o menos de los debidos, y antes de examinarlos así se lo hiciera saber a la persona que ejerza de croupier, ésta deberá recoger los naipes adicionales y colocarlos encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador o jugadora hubiera examinado alguno de los naipes se considerará error en el reparto y se volverá a iniciar la jugada.

c) Igualmente se considerará error de reparto cuando el primer naipe que reciba un jugador se diera descubierto, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier.

Cuando la persona que ejerza como croupier retirare la baraja antes de finalizar la jugada y aún tuviere que distribuir más naipes a las personas jugadoras, deberá si ello fuere posible tomar la parte superior de la baraja y repartir los naipes que falten. En caso contrario, deberá mezclar los naipes que aún no se hayan usado sin incluir los del descarte. La mano deberá proceder de nuevo al corte y la persona que ejerza como croupier deberá eliminar el primer naipe antes de empezar a repartir.

3. Errores cometidos por la persona jugadora.

La jugada será considerada como «falsa» cuando el jugador o jugadora que hubiera abierto el bote no pueda demostrar que hubiera obtenido la combinación mínima y necesaria para abrirlo. En tal caso no podrá ganar el bote y deberá retirarse cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se hubiere realizado la última apuesta y ésta no hubiese sido cubierta, las fichas apostadas se quedarán en el bote para la siguiente partida. En caso de duda corresponderá a la persona que ejerza la jefatura de Sector quien decidirá en última instancia de acuerdo con la situación producida.

I.1.10.B) PÓQUER DESCUBIERTO

I.1.10.B).1. SEVEN STUD PÓQUER

I. Definición.

El Seven Stud Póquer es un juego de póquer de círculo exclusivo de casinos de juego que enfrenta entre sí a un mínimo de cuatro jugadores o jugadoras y un máximo de ocho, cuyo objeto es alcanzar la combinación de mayor valor posible con siete naipes entregados por la persona que ejerza como crou-

pie, de los que a efectos del juego sólo tendrán valor cinco de ellos al ser descubiertos por el jugador o jugadora.

II. Reglas del juego.

1. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección de juego del casino entre las siguientes modalidades:

a) Limitado o «Fixed». En los dos primeros intervalos de apuestas se jugará con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que los dos primeros naipes descubiertos de cualquier jugador o jugadora fuese una pareja, se podrá jugar con el límite más alto. Si algún jugador o jugadora ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador o jugadora podrá subir su apuesta tres veces como máximo y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

b) Bote limitado o «Pot Limit».

c) Sin Límite.

2. Todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes tendrán que realizar su apuesta inicial o de «ante». El reparto de los tres naipes se hará, uno a uno por la persona que ejerza como croupier a cada jugador o jugadora, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

3. Efectuada la anterior operación se iniciará el primer intervalo de apuestas, anunciado por la persona que ejerza como croupier mediante la frase «hagan sus apuestas». El jugador o jugadora que haya obtenido la carta más baja de entre las destapadas hablará primero, sin que pueda pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, el empate se romperá por palos por este orden de mayor a menor: Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

4. Una vez cerrado el envite anterior, la persona que ejerza de croupier separará («quemara») el primer naipe del mazo y repartirá el cuarto naipe a los jugadores y jugadoras, teniendo lugar el segundo intervalo de apuestas, debiendo tener cada uno de ellos dos naipes cubiertos y dos descubiertos. Este segundo intervalo de apuestas se abrirá por el jugador o jugadora que tenga la combinación de naipes más alta o, en su defecto, con el naipe más alta. En caso de empate, éste se romperá por la posición que ocupe el jugador o jugadora en la mesa, debiendo actuar primero la persona que se encuentre más cercana a la «mano». La persona que actúe primero podrá pasar pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso podrá retirarse del juego.

5. Cuando al terminar cualquiera de los intervalos de apuestas sólo hubiera un jugador o jugadora que hubiese realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Las personas jugadoras que no hayan pasado recibirán un naipe descubierto al finalizar el segundo intervalo de apuestas. Si algún jugador o jugadora renunciase a seguir activo en la mano no habiendo apuesta, ese sitio continuará recibiendo naipes hasta que, debido a una apuesta, sus naipes sean recogidos.

6. El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

7. La persona que ejerza como «croupier» anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase «último naipe». A tal fin separará («quemara») el primer naipe del mazo y dará uno cubierto a cada jugador o jugadora que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará la persona más cercana a la izquierda de la mano. Una mano con más o menos de siete cartas se considerará nula.

8. Durante el juego la persona que ejerza de croupier anunciará el naipe más bajo, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero absteniéndose de anunciar posibles escaleras ni colores.

9. Una vez que la persona que ejerza como croupier haya repartido los tres primeros naipes, así como en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará un naipe, hasta un total de cuatro, considerándose éstos naipes muertos o quemados, debiendo quedar apartados de los de descarte. Estos naipes sólo se podrán utilizar al repartir el séptimo naipe y en los siguientes casos:

a) Cuando la persona que ejerza como croupier advierta que no tendrá suficientes naipes para terminar este intervalo. En tal supuesto, mezclará los «naipes muertos o quemados» con los que todavía no se hayan repartido cortará, y «quemara» o separará otro con el fin de completar la jugada. Si no existieran tantos naipes como jugadores o jugadoras en activo, la persona del croupier no «quemara» o separará naipe alguno de manera que cada persona participante pueda recibir un nuevo naipe.

b) Cuando la persona que ejerza como «croupier» se salta el turno de un jugador o jugadora, se le dará el primer «naipe muerto» después que haya terminado de distribuir los demás a las personas jugadoras y siempre que los naipes de los demás jugadores hayan sido vistos. El objetivo de esta regla será mantener la secuencia de los naipes de la baraja para los demás jugadores o jugadoras.

c) Cuando no haya naipes suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como los «naipes muertos o quemados», la persona que ejerza como «croupier», lo anunciará a la mesa y procederá a quemar un naipe, extraerá uno de los que queden por repartir, el cual lo colocará en el centro de la mesa y constituirá el séptimo naipe para todas las personas jugadoras (carta común), siendo el jugador o jugadora con la jugada más alta utilizando dicha carta quien inicie la última ronda de apuestas.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Cuando quede al descubierto alguno de los dos primeros naipes («hole cards») se podrán dar dos supuestos:

1. Que quede uno de ellos al descubierto. En este caso ese naipe descubierto y el jugador recibirán el tercer naipe que deberá ser cubierto.

2. Que queden los dos primeros naipes descubiertos, en cuyo caso se anulará la mano de la persona jugadora y se le devolverá la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir el séptimo naipe éste es dado erróneamente, la persona que ejerza como croupier preguntará al jugador o jugadora si a pesar del error prefiere seguir jugando. En caso afirmativo el naipe se cubrirá siguiendo el juego normalmente. En el supuesto de que no desee seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores y jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual la persona que no quiso seguir jugando no tomará parte.

c) Un naipe repartido que cayese fuera de la mesa será tratado como naipe visto.

d) Una mano con más o menos de siete naipes será considerada nula.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier:

a) Cuando en el reparto del séptimo naipe, la persona que ejerza como «croupier» lo diera por error descubierto, quedando sólo dos jugadores o jugadoras con naipes y dinero en la partida, recibirán ambos el último naipe boca arriba, conti-

nuando el proceso normal. Si hubiera más de dos jugadores o jugadoras, todas las personas recibirán su último naipe boca abajo. El jugador o jugadora con la séptima carta descubierta tendrá la opción de envidar, sea cual sea el límite de la mesa, teniendo que manifestarlo antes de comenzar la ronda de apuestas, que será iniciada por el jugador o jugadora con la mano más alta utilizando todos los naipes destapados.

b) La distribución de los naipes por la persona que ejerza como «croupier», cuando las personas jugadoras aún no hayan finalizado las apuestas, dará lugar a que el naipe o naipes que se hayan distribuido erróneamente sean eliminados. Una vez cerrada dicha ronda se eliminarán tantos naipes como jugadores o jugadoras se mantengan en juego («burn't cards»), poniendo los mismos cubiertos en un lugar separado de los descartes. Estos naipes podrán ser utilizados en caso de no haber suficientes para completar la última ronda de apuestas. La persona del croupier quemará o separará un naipe y el juego se reanudará.

c) Cuando un jugador o jugadora restada recibiera el último naipe boca arriba, el naipe se dará por bueno y no alterará el proceso habitual.

d) Cuando la persona que ejerza de croupier se equivoque al designar al jugador o jugadora que deba hacer la apuesta obligada en la primera ronda y ésta actuara antes de que por aquella se detectase el error, la apuesta se dará por buena y la acción continuará.

e) Cuando la persona que ejerza de croupier queme dos naipes en una ronda o deje de quemar alguno, serán rectificadas los naipes siempre que sea posible. Si error se produjera en el último naipe tapado y naipe servido se entremezclase con los otros tapados se dará por bueno, teniendo las personas jugadoras que aceptar los naipes.

3. Errores cometidos por las personas jugadoras.

a) Cuando un jugador o jugadora descubra sus naipes cubiertos por error («hole cards») deberá cubrirlos de nuevo. El juego seguirá siendo válido y el siguiente naipe se le distribuirá descubierto.

b) Cuando un jugador o jugadora descubra sus naipes tapados sin haber igualado una apuesta pretérita, renunciará a la jugada y se le anulará la mano.

c) Cuando un jugador o jugadora no se encuentre presente en la mesa en el momento de su turno, perderá su apuesta «ante» así como su apuesta obligada si le correspondiera.

I.1.10.B).2. FIVE STUD PÓQUER

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Five Stud Póquer es una variante del Seven Stud Póquer y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre los cinco naipes de que dispone cada una de las personas jugadoras.

II. Elementos del juego: Naipes.

El juego Five Stud Póquer se practicará con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes.

III. Reglas del juego y desarrollo del juego.

1. Todas las personas jugadoras que deseen recibir naipes para participar en el juego tendrán que realizar sus apuestas de «ante».

2. La persona que ejerza como «croupier» repartirá un naipe cubierto y otro descubierto a cada jugador o jugadora que previamente haya colocado su apuesta de «ante», comenzando con ello el primer intervalo de apuestas.

3. En esta variante de juego, el jugador o jugadora que haya obtenido la combinación más baja es quien inicia las apuestas realizando una apuesta obligada por el límite mínimo establecido en la mesa.

4. Al finalizar cada intervalo de apuestas la persona que ejerza como «croupier» separará o «quemará» un naipe y repartirá otro nuevo descubierto a cada jugador o jugadora participante, comenzando con ello el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta alcanzar el cuarto y último intervalo de apuestas.

5. Una vez cerrado el cuarto intervalo de apuestas, será el jugador o la jugadora con la combinación de naipes más alta quien deberá abrir el turno de envites.

IV. Límites máximos y mínimos de apuestas.

En el juego de Five Stud Póquer serán aplicables las mismas reglas establecidas para los límites máximos y mínimos de apuestas previstos en el juego Seven Stud Póquer.

I.1.10.B).3. OMAHA

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha, también denominado Póquer Omaha, es una variante de póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos que tenga cada jugador o jugadora en la mano y tres de los cinco comunes a todas las personas jugadoras que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Desarrollo del juego.

1. Previo al reparto de los naipes, las personas jugadoras tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego del casino para la mesa.

2. La persona que ejerza las funciones de croupier repartirá cuatro naipes cubiertos, distribuidos de uno en uno, a cada jugador o jugadora que participe.

3. Finalizado el proceso de distribución de naipes se iniciará la primera ronda o intervalo de apuestas. La persona jugadora que ostente la mano del juego será la primera en todas las rondas y en su defecto el jugador o jugadora en activo que se encuentre a su izquierda.

4. Cerrada la ronda de apuestas, la persona que ejerza como croupier separará («quemará») el primer naipe del mazo sin mezclarse con los descartes, y mostrará simultáneamente los tres naipes comunes a todas las personas participantes (Flop). Realizada la anterior operación se abrirá la segunda ronda o intervalo de apuestas.

5. Concluida la anterior ronda de apuestas, se procederá a volver a «quemar» el primer naipe del mazo y se mostrará el siguiente del mismo (Turn) que se colocará junto a los tres naipes comunes. La tercera y la última o cuarta ronda de apuestas se realizará del mismo modo que las anteriores.

III. Reglas del juego: límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

- Limitado o «Fixed».
- Bote limitado o «Pot limit».
- Sin Límite.

IV. Errores e infracciones cometidas en el juego.

1. Errores en el reparto de naipes:

a) Si durante el desarrollo del reparto de naipes, la persona que ejerza de croupier gira total o parcialmente el primer o segundo naipe, será anulada la mano.

b) Si se girarán total o parcialmente dos naipes o aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto, la mano será anulada.

c) Si un jugador o jugadora recibiera un mayor o menor número de naipes de los debidos, y lo comunicase antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será nula la mano.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza como croupier:

a) Si la persona que ejerza como croupier se olvidara de «quemar» o separar del mazo un naipe antes de girar alguno de los comunes y se produjeran dos eventos o acciones, los naipes serán dados por buenos. Si por el contrario la persona que ejerza de croupier se percatase antes, se quemará o separará el primer naipe descubierto, procediéndose a girar el siguiente naipe del mazo.

b) Si el proceso de «Flop» fuera girado prematuramente por no estar cerrada la ronda de apuestas, los naipes comunes serán mezclados con el resto de la baraja, quedando el naipe quemado en la mesa. Tras ser barajados el croupier cortara el mazo y tirará un nuevo «Flop» sin quemar naipe alguno.

c) Si la persona que ejerza como «croupier» tira el «Turn» antes de completar la segunda ronda de apuestas, el naipe quedará invalidado para esa ronda. Realizado lo anterior, se completará la apuesta y se quemará un naipe ocupando el lugar del cuarto naipe el que iba a ser quinto. Al finalizar esta ronda de apuestas, el croupier barajara el mazo, incluyendo el naipe que fue girado prematuramente, pero sin incluir ni los naipes quemados ni los descartes. Para concluir la persona que ejerza de croupier cortará el mazo y sin quemar ningún naipe girará el quinto (River).

d) Si el «River» se girase prematuramente, el naipe no será válido y se volverá a incorporarlo al mazo. Realizado lo anterior, se mezclará y cortará la baraja por parte de la persona que ejerza como «croupier» y una vez cerrada la tercera ronda de envites se girará un quinto naipe nuevo.

e) Los puntos b), c) y d) se llevarán a cabo aunque el jugador o jugadora que se hubieran quedado sin hablar renunciasen a la jugada.

3. Errores cometidos por las personas jugadoras:

a) Si un jugador o jugadora enseñare alguno de sus naipes voluntaria o erróneamente y fueran vistos por el resto de las personas participantes, no le serán remplazados.

b) Si un jugador o jugadora recibiera erróneamente un mayor o menor número de naipes de los debidos sin que se hubiera comunicado y se hubieran dado dos eventos o acciones del juego, percatándose de ello la persona que ejerza como croupier o misma persona jugadora, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

I.1.10.B).4. OMAHA CINCO CARTAS

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha Cinco Cartas, también denominado Póquer Omaha Cinco Cartas, es una modalidad de póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada persona jugadora en la mano con otros tres de los cinco naipes, comunes a todas las personas participantes, que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Reglas del juego.

1. En esta modalidad de juego regirán las mismas reglas que le son aplicables al juego Omaha con la salvedad que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador o jugadora participante.

2. En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho personas jugadoras.

3. La dirección de juego del Casino tendrá la facultad discrecional de mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a las personas jugadoras. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

- d) Limitado o «Fixed».
- e) Bote limitado o «Pot limit».
- f) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).5. OMAHA HIGH LOW

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Omaha High Low, también denominado Póquer Omaha High Low, es una variante del póquer de círculo que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada persona jugadora en la mano con otros tres de los cinco comunes a todos los jugadores o jugadoras participantes que se encuentren descubiertos en el centro de la mesa de juego.

II. Reglas del juego.

1. A esta modalidad de póquer de círculo le serán aplicables las mismas reglas de juego previstas para la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha High Low podrá ser ganado por las dos personas jugadoras que tengan la combinación de mayor valor y la de menor valor respectivamente.

2. Para que se pueda jugar a la combinación de menor valor deberán existir tres naipes comunes a todas las personas jugadoras de rango igual o inferior al 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor como para la de menor valor.

III. Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

- g) Limitado o «Fixed».
- h) Bote limitado o «Pot limit».
- i) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).6. HOLD'EM

I. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Hold'em, también denominado Póquer Texas Hold'em, es una variante del póquer de círculo, que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo cualquiera de los siete naipes de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego.

En esta modalidad de juego regirán las mismas reglas que le son aplicables al juego Omaha con la salvedad que se repartirán dos naipes cubiertos o tapados a cada jugador o jugadora participante.

III. Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).7. DOBLE HOLD'EM

1. Definición.

El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Doble Hold'em, también denominado Póquer Texas Doble Hold'em, es una variante del póquer de círculo, que se juega con una baraja inglesa de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible eligiendo cualquiera de los siete naipes de que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todas las personas participantes.

II. Reglas del juego.

1. Antes de la distribución de los naipes las personas jugadoras tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego del casino para la mesa.

2. La persona que ejerza como croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos, distribuidos de uno en uno, a cada jugador o jugadora de la mesa.

3. Concluida la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar siempre en primer lugar en todas las rondas la persona que ostente la mano y, en su defecto, el jugador o jugadora en activo que se encuentre a la izquierda de la mano.

4. Una vez cerrada la ronda o intervalo de apuestas la persona que ejerza como croupier separará («quemará») el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes (Flop) a todos las personas jugadoras, abriéndose la segunda ronda o intervalo de apuestas.

5. Concluida la anterior ronda o intervalo de apuestas, se procederá a volver a separar o «quemar» el primer naipe del mazo y se mostrarán dos naipes una para cada línea (Turn) que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda o intervalo de envites. La cuarta y última ronda (River) se realizará del mismo modo.

6. Las personas jugadoras tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot» se dividirá en dos optando las personas jugadoras a ganar ambos.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida para la mesa por la dirección de juego del Casino entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin Límite.

IV. Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego le serán aplicables las mismas reglas previstas para errores e infracciones en el juego del juego Omaha.

I.1.10.B).8. PÓQUER SINTÉTICO

I. Definición.

1. El juego exclusivo de casinos de juego Póquer Sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco naipes, dos repartidos, de uno en uno por la persona que ejerza como «croupier», y tres de los cinco comunes alineados sobre la mesa de juego.

2. Los naipes comunes a todas las personas jugadoras deberán ser extraídos por la persona que ejerza como croupier de uno en uno.

II. Elementos de juego.

1. Naipes.

El póquer sintético se jugará con veintiocho naipes de la baraja inglesa de cincuenta y dos naipes. En esta modalidad de juego solo se utilizarán el As, la K, la Q, la J, el 10, el 9 y el 8 de cada palo de la baraja, según su valor y orden de importancia.

El As se podrá utilizar como el naipe de menor valor, delante del 8 o como el naipe de mayor valor después de la K.

2. Marca.

La marca es un disco que indica la posición de la mano y que deberá avanzar con cada nuevo reparto en el sentido contrario de las agujas del reloj.

III. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. El póquer sintético se jugará siempre sin limite. La dirección del casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de conformidad con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de juegos y apuestas.

2. La reposición mínima estará comprendida entre un 20 y un 40 por 100 del resto inicial y la apuesta «ante» tendrá como límite máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

IV. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del póquer sintético serán las previstas en las reglas comunes establecidas para el juego del póquer de círculo en la Sección Primera de éste epígrafe, salvo el valor de la combinación de «color» que en esta modalidad será superior a la de «full».

V. Desarrollo del juego.

1. La persona que ejerza de croupier deberá colocar la «marca» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha.

2. Todas las personas jugadoras que desearan recibir naipes tendrán que realizar su apuesta de «ante», tras lo cual se le repartirán dos de ellos cubiertos o tapados.

3. Los naipes se distribuirán de uno en uno por la persona que ejerza como croupier a cada jugador o jugadora participante siguiendo el sentido contrario al de las agujas del reloj.

4. Finalizada la distribución de naipes a los jugadores o jugadoras, se descubrirá por la persona que ejerza de croupier el primer naipe del mazo y lo situara en el centro de la mesa debiendo hablar el jugador o jugadora que tuviese la mano.

5. Finalizado el turno anterior de envites, la persona que ejerza de croupier descubrirá el segundo naipe del mazo que colocara a la izquierda de la anterior, ahora el encargado de actuar primero en esta segunda ronda del primero que se haya descubierto en la mesa, debiendo hablar en primer lugar en este turno de envite el jugador o jugadora que en el anterior hubiera realizado la apuesta más alta. En el caso de que

esta última persona estuviera restado, deberá hablar el primer jugador o jugadora en activo que estuviera en la mesa a su derecha.

6. La tercera, cuarta y quinta ronda de apuestas o envites se efectuará del mismo modo.

IV. Errores e infracciones cometidas en el juego.

1. Errores cometidos en el reparto de naipes:

a) Cuando la persona que ejerza como croupier, durante el proceso del reparto de naipes, girase o voltease total o parcialmente uno de ellos se tendrá la mano por nula.

b) Cuando la persona que ejerza como croupier, durante el proceso del reparto de naipes, lanzase fuera de la mesa de juego uno de ellos dirigidos a un jugador o jugadora, se tendrá la mano por nula.

2. Errores cometidos por la persona que ejerza de croupier:

a) Cuando por la persona que ejerza de croupier se descubriera más de un naipe de los comunes durante el intervalo de apuestas, se considerará válido el primero apartando el otro. Por la persona que ejerza de croupier se colocará el resto de los naipes comunes que faltaran por salir boca abajo junto con los otros que hayan sido descubiertos. Realizada la anterior operación, deberá realizar la mezcla del naipe apartado, junto con los que se hubieren quedado en el mazo, al modo de «chemin de fer», los agrupará sin levantarlos del tapete o paño de la mesa y colocará el naipe boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Cuando por la persona que ejerza de croupier se hubiere girado o volteado prematuramente alguno de los naipes comunes, no habiéndose cerrado la ronda o intervalo de apuestas, el mismo no tendrá validez. Se apartará y se colocarán el resto de los naipes que quedaran por salir boca abajo junto a los ya descubiertos. Efectuada la anterior operación, se realizará una mezcla a modo de «chemin de fer» del naipe apartado junto con los que hubieren quedado en el mazo sin salir, agrupándolos sin levantarlos del tapete o paño de la mesa. Por último, se procederá a la operación de corte del mazo y colocará boca abajo el naipe en el lugar que correspondiese sin alterar el orden.

I.1.11. RUEDA DE LA FORTUNA

1. Definición.

La Rueda de la Fortuna es un juego de azar de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que la posibilidad de ganarle al establecimiento por parte de las personas participantes dependerá del movimiento de una rueda giratoria.

2. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

a) La mesa de juego tendrá una forma similar a la mesa del Veintiuno o Black Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que estarán marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponderán a los nombres de las diferentes jugadas que la persona participante podrá escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y dos figura así como sus premios correspondientes.

b) La mesa deberá tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras así como otra caja para proveer el cambio a las personas jugadoras.

2. Rueda giratoria

a) La rueda giratoria deberá tener un diámetro no inferior a 150 centímetros y deberá situarse detrás de la mesa a una altura que sea claramente visible para las personas jugadoras.

b) Contendrá dos círculos concéntricos compuestos por cincuenta y cuatro casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que estarán representados, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

c) La rueda giratoria deberá estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, y contará una pieza de cuero, plástico u otro material flexible que tropiece y llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos de forma que, al hacer girar la rueda, la fricción con dichos pivotes aminore progresivamente el movimiento giratorio de la rueda hasta hacerla detener entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. Personal de juego.

1. El juego de la «Rueda de la Fortuna» contará con una persona que ejerza las funciones de croupier y estará bajo la supervisión general del personal de control de la sala de juego.

2. Tendrá como funciones anunciar la partida y el período de apuestas de las personas jugadoras, así como hacer girar la rueda, efectuar los pagos de las apuestas ganadoras y retirar las perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida de la Rueda de la Fortuna podrán participar un número ilimitado de personas jugadoras sin limitación alguna.

V. Reglas del juego.

1. Al juego de la Rueda de la Fortuna se podrá apostar de acuerdo con la siguiente tabla de combinaciones y premios:

COMBINACIONES	PAGO DE PREMIOS
a) Veinticuatro posiciones	Una vez el valor de la apuesta.
b) Quince posiciones	Dos veces el valor de la apuesta.
c) Siete posiciones	Cinco veces el valor de la apuesta.
d) Cuatro posiciones	Diez veces el valor de la apuesta.
e) Dos posiciones	Veinte veces el valor de la apuesta.
f) Cada una de las dos figuras	Cuarenta y cinco veces el valor de la apuesta.

2. Los límites máximo y mínimo de las apuestas estará fijado por la dirección de juego del casino dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Desarrollo del juego.

a) La persona que ejerza de croupier pondrá en movimiento la rueda giratoria impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anunciará a las personas jugadoras «hagan sus apuestas».

b) Antes de que la rueda se detenga, la persona que ejerza de croupier le dará un nuevo impulso a la rueda giratoria, al tiempo que anunciará de forma bien audible a las personas jugadoras «no va más». A partir de este momento no se admitirán nuevas apuestas ni se podrán tocar ni retirar las que hayan sido realizadas.

c) Tras efectuar el segundo impulso a la rueda giratoria, ésta deberá completar al menos cuatro giros de las cincuenta y cuatro casillas integrantes de la misma. En caso contrario, la jugada será considerada nula a todos los efectos.

d) Una vez que la rueda se haya detenido entre dos pivotes, la pieza que la retenga señalará una determinada casilla de la rueda y la combinación ganadora.

e) La jugada será considerada nula a todos los efectos cuando la pieza que señale las combinaciones ganadoras se

sitúe sobre un pivote entre dos casillas o bien cuando alguna persona u objeto obstaculice el libre movimiento giratorio de la rueda.

f) En los casos que determinen la nulidad de la jugada se procederá a detener el juego y se retornará el ciclo completo a una nueva jugada.

g) Las apuestas ganadoras se pagarán por orden de menor a mayor. Las personas que resulten ganadoras recuperarán su apuesta inicial y la persona que ejerza como croupier procederá a retirar las apuestas perdedoras.

h) En ningún caso se admitirá la colocación de apuestas durante se esté procediendo al pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras correspondientes a la jugada previa.

I.1.12. CASINO MONTE

I. Definición.

El «Casino Monte» es un juego de azar, exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar en recibir un naipe de mayor valor que el que reciba la persona que ejerza como croupier.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego se practicará con seis barajas de cincuenta y dos naipes, de similares características a los utilizados en el juego de Veintiuno o Black Jack.

La mitad de los naipes que conformen las seis barajas deberán tener el dorso de distinto color al de los restantes.

El valor de los naipes en el juego, ordenados de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. En la combinación de Escalera el As puede ser utilizado delante del 2, como la carta más pequeña, o como un As detrás de la K siendo la carta más alta.

2. Distribuidor o sabot.

El distribuidor de naipes podrá ser manual o automático. En este último caso, el modelo deberá encontrarse previamente homologado por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego tendrá unas dimensiones similares a la utilizada en el juego del Veintiuno o Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para las personas jugadoras.

Igualmente, deberá disponer de dos casillas por cada jugador o jugadora, destinadas a recibir sus apuestas. Una de ellas, estará destinada a recibir las apuestas iniciales, que deberán ser realizadas antes de recibir el primer jugador o jugadora de la mesa su naipe. La segunda, denominada «Revancha», destinada a las recibir apuestas en los casos de empate entre el naipe de la persona jugadora en cuestión y el de la Banca.

Por último, la mesa de juego deberá disponer de una zona para la apuesta del empate o «Tie» de similares característica a la zona utilizada para el seguro en el juego de Veintiuno o Black Jack. Solo podrá utilizarse la zona de la apuestas del empate o «Tie», cuando las personas jugadoras hayan hecho previamente su apuesta inicial.

III. Personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa

La persona que ejerza las funciones de jefatura de mesa será la encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones de croupier será la encargada de llevar la banca y dirigir la partida. Igualmente, tendrá encomendada las siguientes funciones:

- a) Mezclar y distribuir los naipes a las personas jugadoras.
- b) Pagar las apuestas ganadoras y retirar las perdedoras.
- c) Anunciar las distintas fases del juego.
- d) Efectuar los cambios de dinero por fichas a las personas jugadoras.

IV. Personas jugadoras.

En el juego de Casino Monte podrán participar hasta un máximo de nueve personas jugadoras. No obstante, la dirección de juego del casino podrá autorizar la participación de otras personas hasta el límite de tres por cada jugador o jugadora que tuviera uno de los nueve puestos de la mesa. En este supuesto y en caso de empate, cada jugador podrá decidir sobre la posibilidad de ir a la «Revancha» con el naipe que se encuentre en la casilla sobre el que esté jugando aun cuando no lo haga la persona que esté ocupando el puesto de la mesa.

V. Reglas y desarrollo del juego

1. La persona que ejerza de croupier, una vez que hayan sido barajados los naipes, los ofrecerá a las personas jugadoras para que efectúen su corte. El corte se realizará sucesivamente por los jugadores o jugadoras de la mesa y empezando por la que se encuentre a la izquierda de la persona que ejerza de croupier. La persona que realice el corte deberá hacerlo con un mínimo de quince naipes sin que puedan descubrirse y los deberá depositar a continuación sobre el naipe de corte que se encontrará junto a la baraja. En el caso que ningún jugador o jugadora quisiera efectuar el corte se realizará por la persona que ejerza de croupier.

2. La persona que ejerza como croupier colocará el naipe de corte o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de naipes equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán los naipes en el distribuidor o «sabot».

3. Antes de distribuir los naipes tras el proceso de barajado, la persona que ejerza como croupier apartará los cinco primeros naipes del distribuidor y comenzará después la partida.

4. Los naipes se distribuirán siempre descubiertos. Cuando aparezca el separador, la persona que ejerza como «croupier» deberá mostrarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando será la última de la talla. Si apareciera un naipe con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

5. En los casos que se utilicen barajadores automáticos homologados se eximirá a la persona que ejerza como croupier la realización de las operaciones que sean incompatibles con el funcionamiento de este tipo de barajadores.

6. Los jugadores o jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego, antes de la distribución de los naipes. Igualmente podrán efectuar sus apuestas al empate o «Tie». No obstante lo anterior, no se podrá apostar sobre la casilla «Revancha» hasta que no se hayan repartido los naipes y se haya comprobado que existe una igualdad entre el naipe de la persona que ejerza como croupier.

7. Terminado el proceso de apuestas mediante el anuncio «no va más», se procederá a distribuir, en el sentido de las agujas del reloj, un naipe descubierto a cada jugador o jugadora, comenzando por quien se encuentre situado a la izquierda de la persona que ejerza de croupier. Finalizada la distribución, ésta misma se dará un naipe también descubierto.

8. Finalizada la operación anterior, se procederá a comparar los naipes de los jugadores y jugadoras, uno a uno de derecha a izquierda, con los de la persona que ejerza como croupier. Cuando el naipe del jugador o jugadora fuera de me-

nor valor que el de la persona que ejerza como croupier, le retirará la apuesta y luego el naipe. Por el contrario, cuando el naipe del jugador o jugadora fuese de mayor valor que el de la persona que ejerza como croupier, se le pagará el valor de la apuesta o a la par y se le retirará la carta igualmente.

9. Cuando el naipe de ambos tuvieren igual valor se producirá empate o «Tie». En tal supuesto, si el jugador o jugadora hubiera realizado esta apuesta se le abonará, además de su apuesta inicial, diez veces el valor de la apuesta realizada a empate o «Tie».

10. Hasta que no sean comparadas todas las casillas en las que no concurren e empate o «Tie» y, en cada caso, abonadas o retiradas las apuestas, no se resolverá el supuesto previsto en el párrafo anterior.

11. Realizada la operación anterior, la persona que ejerza de croupier, comenzando por su derecha, solicitará a cada jugador o jugadora que tuviera su apuesta activa empatada si se opta por apostar a «Revancha», en cuyo caso el jugador o jugadora deberá depositar una cantidad igual a la apostada inicialmente. En caso contrario, el jugador o jugadora perderá la mitad de la apuesta inicial y se le retirará posteriormente el naipe. Cuando la persona jugadora opte por jugar a la casilla de «Revancha, deberá realizar otra apuesta por la misma cantidad de su apuesta inicial.

12. Una vez que todas las casillas se encuentren definidas en el supuesto de empate o «Tie», la persona que ejerza de croupier deberá separar o «quemar» de la talla de uno a tres naipes, a criterio de la dirección de juego del casino, extra-yéndolos del sabot sin descubrir o boca abajo y colocándolos directamente en el descartador de la mesa.

13. Realizada la anterior operación, se procederá a distribuir de izquierda a derecha una naipe a cada uno de los jugadores o jugadoras que estén en «revancha». Cuando todos las personas jugadoras que han ido a la «revancha» tengan su nuevo naipe, la persona del croupier se proveerá de otro naipe y procederá de nuevo a la comparación de jugadas en la forma prevista en el número 8 del presente sub epígrafe. La apuesta a «Revancha» ganadora se abonará a la par o por la misma cantidad que se colocó por el jugador o jugadora en la casilla de «Revancha». La apuesta inicial permanecerá como estuviere y podrá ser recuperada por el jugador o jugadora.

14. Si en el supuesto anterior, se produjeren nuevas jugadas de empate, se abonarán las apuestas ganadoras dos veces el valor de la apuesta inicial, permaneciendo la apuesta a «Revancha» como estuviere en la mesa y se dará por finalizada la mano.

VI. Límites máximos y mínimos de las apuestas.

1. Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa por la dirección de juego del casino. A tales efectos, se entiende que el límite máximo de la mesa lo será por cada casilla, en el caso de que existan varios jugadores o jugadoras jugando sobre la misma mano.

2. La dirección de juego del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada. Sin perjuicio de lo anterior la apuesta inicial tendrá como límite máximo entre diez y cincuenta veces el mínimo establecido para la mesa.

VII. Reglas comunes.

1. Cuando durante la distribución de los naipes apareciera uno descubierto en el distribuidor o «sabet» se procederá a su eliminación o separación.

2. Queda prohibido a las personas jugadoras tocar los naipes.

I.1.13. MONTE O BANCA

I. Definición.

El monte o banca es un juego de azar exclusivo de casinos de juego, practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Naipes.

El juego de Monte o Banca se jugará con dos barajas españolas de cuarenta naipes cada una de ellas. Los naipes que conforman cada barajas deberán tener el dorso de distinto color a los de la otra. Los palos de la baraja son Oros, Copas, Espadas y Bastos. El rango de cada palo, ordenado de menor a mayor valor es el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o «sabet».

En el juego de Monte o Banca se utilizarán los mismos distribuidores, manuales o automáticos, previstos para el juego de Veintiuno o Black Jack.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego deberá tener las dimensiones mínimas y forma que las utilizadas en el juego de Punto y Banca.

III. El personal de juego.

1. Inspección o jefatura de mesa.

Deberá existir una persona que ejerza las funciones de jefatura de mesa que tendrá encomendada la responsabilidad máxima del desarrollo del juego, actuando por delegación de la dirección de juego del casino, correspondiéndole resolver cualquier incidencia o conflicto que se genere en la mesa de juego. Podrá haber una persona que ejerza dicha función hasta un máximo de dos mesas de naipes de contrapartida

2. Croupier.

La persona que ejerza las funciones como croupier dirigirá la partida y le corresponderá efectuar la mezcla de los naipes, su distribución a los jugadores o jugadoras así como retirar las apuestas perdedoras y abonar las ganadoras. Para la mezcla de naipes podrá estar asistido por una persona del establecimiento que le auxilie en esta función.

IV. Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego tanto las personas jugadoras sentadas frente a la mesa como las que permanezcan de pie.

V. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas.

2. En el supuesto de que, una vez efectuadas las apuestas, el primer naipe descubierto correspondiese a alguno de los naipes emplazados, se deducirá a todas las apuestas ganadoras el 10 por 100 en beneficio del establecimiento, excepto en el caso de la Vista Hermosa.

VI. Combinaciones y pago de apuestas.

1. Combinaciones posibles:

a) Vista Hermosa. Con la naturaleza de suerte múltiple, consistirá en apostar a la posibilidad de que el primer naipe que se descubra sea del mismo valor y del palo siguiente al de aquél sobre el que se apuesta, siguiendo el orden circular de los palos siguientes: oros, copas, espadas y bastos. La casilla de esta apuesta en el paño será denominada VIS. Esta apuesta se pagará treinta y dos veces su valor siempre que no haya naipes doblados o quemados, en cuyo caso se descontará un punto por cada uno de ellos.

b) Camo. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y del palo siguiente, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado.

Casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra C. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

c) Anti. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y del palo posterior, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado. La casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra A. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

d) Viudo. Esta suerte múltiple consistirá en jugar al naipe del mismo valor y a un palo distinto a los inmediatos, según el orden circular establecido para la suerte Vista Hermosa», al naipe emplazado. La casilla de ésta apuesta estará identificada en el paño con la letra V. Esta apuesta se pagará once veces su valor en la fase de Primeras del juego, deduciéndose un punto por cada naipe doblado si los hubiere. En la fase de Segundas se abonará a las personas ganadoras cinco veces el valor de la apuesta.

e) Salto. Esta suerte múltiple consistirá en jugar a un naipe, del mismo valor que el emplazado, de cualquiera de los palos de la baraja. La casilla de esta apuesta estará identificada en el paño con la letra S. Esta apuesta se pagará tres veces su valor y solo se podrá realizar en la fase del juego de Primeras.

f) Cartas. Esta suerte sencilla consistirá en jugar un naipe contra otro de los que se encuentre emplazado en sentido vertical u horizontal, o bien de dos naipes contra otros dos emplazados. Se ganará cuando se descubra un naipe del mismo valor que otro de los emplazados. Esta apuesta se pagará a la par o por el mismo valor de la que se cruzó.

2. Límites mínimos y máximos de las apuestas.

El límite mínimo de las apuestas en el juego del Monte se determina por la por la dirección de juego del casino dentro la banda de fluctuación establecida en la autorización de funcionamiento del establecimiento. El límite máximo de las apuestas se fijará teniendo en cuenta los valores siguientes:

SUERTES	PAGO DE APUESTAS
a) Suerte sencilla de Cartas:	Trescientas veces el valor del límite mínimo.
b) Suerte múltiple de Vista Hermosa:	Diez veces el valor del límite mínimo.
c) Suertes múltiples Camo, Anti y Viudo:	Treinta veces el valor del límite mínimo en la fase de Primeras y sesenta veces en la fase de Segundas.
d) Suerte múltiple de Salto:	Cien veces el valor del límite mínimo.

V. Reglas generales del juego.

1. El juego del Monte y Banca tendrá dos fases, denominadas fase de Primeras y fase de Segundas.

2. La persona que ejerza como croupier deberá efectuar la operación de corte del mazo y lo introducirá en el sabot para dar comienzo a la partida.

3. Finalizada la anterior operación extraerá un naipe anunciando «primera carta», y lo emplazará en la casilla superior izquierda del paño y seguidamente extraerá otro anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha del paño.

4. Tras el emplazamiento de los anteriores naipes procederá a descubrir otros dos, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda del paño y «cuarta carta», que lo colocará en la casilla inferior derecha del paño.

5. Terminada la anterior operación, la persona que ejerza de croupier abrirá el turno de apuestas mediante el anuncio «hagan juego», confirmando a los jugadores o jugadoras el tiempo suficiente para realizarlas. Finalizado dicho periodo de tiempo cerrará las apuestas con el anuncio «no va más», tras lo cual comenzará la fase del juego de Primeras.

6. Cuando salga algún naipe ganador en juego respecto de los emplazados anteriormente, el naipe perdedor se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

7. Cuando se hayan efectuado las anteriores operaciones se dará por finalizada la fase del juego de Primeras y se dará inicio a la de Segundas con los naipes horizontales que sigan emplazados. A tal fin, se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el anuncio de «no va más» para el juego de Segundas.

VI. Reglas especiales del juego.

1. Naipes doblados.

a) Cuando los dos primeros naipes que se descubran fueran del mismo valor se quemarán o separarán.

b) Cuando se descubran el tercer y cuarto naipe por la parte superior del mazo y alguno de ellos fueran del mismo valor que el primero o el segundo se considerará doblado colocándose encima y se procederá a descubrir otro naipe. Si este último también fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblado o triplicado, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de los cuatro primeros naipes de alguna de las dos primeros, se descubrirán los cuatro del mismo valor y se anulará la jugada.

c) Todos los naipes doblados, triplicados o quemados restarán un punto por naipe en el pago de la apuesta VIS.

2. Suerte sencilla de Cartas.

a) Un naipe doblado anulará la apuesta Camo tanto del naipe enfrentado horizontalmente y como la del naipe colocado abajo o verticalmente. Sólo ganarán el juego con las combinaciones Anti y Viudo.

b) Dos naipes doblados anularán las combinaciones Camo de los naipes tercero y cuarto. Solo ganarán el juego con las combinaciones Anti y Viudo. En el juego de las diagonales no producirá ningún efecto sobre aquél.

c) Un naipe triplicado anulará la combinación Camo y la de Viudo del naipe enfrentado horizontalmente y las combinaciones Camo del tercer y cuarto naipe emplazado. Ganará el naipe enfrentado con la combinación Anti. Igualmente ganará los naipes colocados abajo con las combinaciones Anti y Viudo.

d) Si se triplica el primer naipe y se dobla el segundo, el naipe triplicado anula la combinación Camo, la combinación Viudo del segundo y tercer naipe y la combinación Camo del cuarto. Se ganará con la combinación Anti en el segundo y tercero así como con la combinación Viudo y la combinación Anti en el cuarto.

e) Si se triplican el primer y segundo naipe, se anulan la combinación Camo y Viudo del tercer y cuarto naipe. Solamente se ganará con la combinación Anti.

f) En la combinación Salto, un naipe doblado anula la apuesta Camo de los naipes contrarios. Sólo ganará con el Anti y el Viudo. Igualmente, un naipe triplicado anula la apuesta Camo y Viudo de los naipes contrarios. Sólo ganará con el Anti.

g) Los naipes para ser doblados siempre tendrá que ser con los naipes extraídos por arriba o con el naipe tercero o cuarto.

h) Los naipes de fase de Primeras pueden ser doblados al extraer los dos primeros por abajo. Cuando sean iguales se quemarán o anularán. Cada naipe quemado restará un punto para el pago de la apuesta Vista Hermosa.

5. Anuncios

5.2. Otros anuncios

CONSEJERÍA DE VIVIENDA Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO

ANUNCIO de 1 de febrero de 2010, de la Delegación Provincial de Córdoba, de Certificación del Acuerdo y Normas Urbanísticas del Cumplimiento de Resolución y Documento Técnico Refundido del Plan General de Ordenación Urbanística de Monturque, en el municipio de Monturque, de Toma de Conocimiento de 10 de diciembre de 2009.

EXPEDIENTE DE CUMPLIMIENTO DE RESOLUCIÓN Y DOCUMENTO TÉCNICO REFUNDIDO DEL PLAN GENERAL DE ORDENACIÓN URBANÍSTICA DE MONTURQUE, EN EL MUNICIPIO DE MONTURQUE

PUBLICACIÓN DE CERTIFICACIÓN DEL ACUERDO

TOMA DE CONOCIMIENTO DE LA CONSEJERÍA DE VIVIENDA Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO EN EL PROCEDIMIENTO DE APROBACIÓN DE INSTRUMENTOS DE ORDENACIÓN URBANÍSTICA

Expediente P-60/07: Cumplimiento de Resolución y documento técnico refundido del Plan General de Ordenación Urbanística de Monturque, formulado por dicho Ayuntamiento.

El Delegado Provincial en Córdoba de la Consejería de Vivienda y Ordenación del Territorio de la Junta de Andalucía, conforme a lo dispuesto en los arts. 33.2.b) de la LOUA y 132.3.b) del Reglamento de Planeamiento, considera lo siguiente:

1. Que la Comisión Provincial de Ordenación del Territorio y Urbanismo de Córdoba (en adelante CPOT y U), en sesión celebrada con fecha 19 de junio de 2008, resolvió la aprobación definitiva del expediente de referencia, a reserva de la simple subsanación de deficiencias, señaladas en el apartado segundo del cuarto fundamento de derecho de la referida resolución, quedando condicionada su inscripción en el Registro Autonómico de Instrumentos de Planeamiento, y la publicación de las Normas Urbanísticas, en tanto no sean efectuadas y aprobadas por la Corporación Municipal, y comunicadas a esta Delegación Provincial.

2. Que con fecha 30 de diciembre de 2008 tiene entrada en esta Delegación Provincial oficio del Ayuntamiento de Monturque comunicando la aprobación por el Pleno de la subsanación de deficiencias señaladas en sesión celebrada con fecha 9 de diciembre de 2008, y solicitando la inscripción del instrumento de referencia en el Registro Autonómico de Instrumentos de Planeamiento.

3. Posteriormente por esta Delegación Provincial con fecha 18 de mayo de 2009 y una vez analizada la documentación técnica remitida se requirió al Ayuntamiento de Monturque para que la completase y corrigiera ciertas deficiencias detectadas en dicho documento técnico, lo que fue cumplimentado con fecha 3 de noviembre de 2009. A tal efecto fue remitido nuevo acuerdo adoptado por el Pleno del Ayuntamiento de Monturque en su sesión celebrada 15 de octubre de 2009 de nueva subsanación de deficiencias junto con la correspondiente documentación técnica.

4. Que la presente subsanación de deficiencias del Plan General de Ordenación Urbanística cumplimenta, en lo básico, el referido acuerdo de la CPOT y U, de 19 de junio de 2008, según el informe emitido por el Servicio de Urbanismo de esta Delegación Provincial.

En consecuencia se dispone lo siguiente:

Primero. Que se entienden subsanadas las deficiencias señaladas en la resolución de la CPOT y U de 19 de junio de 2008, y cumplimentada la comunicación a esta Delegación Provincial exigida en la misma, conforme a lo dispuesto en los arts. 33.2.b) de la LOUA y 132.3.b) del Reglamento de Planeamiento.

Segundo. Que se proceda a realizar el depósito e inscripción del Instrumento de planeamiento en el Registro Autonómico de Instrumentos de Planeamiento de la Consejería de Vivienda y Ordenación del Territorio, en la Unidad Registral de esta Delegación Provincial, de conformidad con el art. 40 de LOUA y art. 8 del Decreto 2/2004, de 7 de enero, por el que se regulan los registros administrativos de instrumentos de planeamiento, convenios urbanísticos y de los bienes y espacios catalogados, y se crea el Registro Autonómico; y una vez realizada la inscripción, se proceda a la publicación del contenido articulado de las Normas Urbanísticas del instrumento de planeamiento, en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, conforme a lo previsto en el artículo 41.2 de la LOUA. Córdoba, 10 de diciembre de 2009. El Delegado, Francisco García Delgado.

PUBLICACIÓN DE LAS NORMAS URBANÍSTICAS

TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO 1. OBJETIVOS Y VIGENCIA DEL PLAN

- Artículo 1. Naturaleza, Objeto y Ámbito Territorial
- Artículo 2. Vigencia del Plan General
- Artículo 3. Régimen de Innovación del Plan
- Artículo 4. Revisión del Plan
- Artículo 5. Modificaciones del Plan General de Ordenación Urbanística
- Artículo 6. Contenido documental del Plan
- Artículo 7. Interpretación del Plan General

CAPÍTULO 2. PUBLICIDAD DEL PLAN GENERAL

- Artículo 8. Publicidad del Plan General

CAPÍTULO 3. ORDENACIÓN ESTRUCTURAL DEL MUNICIPIO Y SUS NÚCLEOS URBANOS

- Artículo 9. Ordenación estructural del municipio y sus núcleos urbanos
- Artículo 10. Identificación de la ordenación estructural

TÍTULO II. RÉGIMEN URBANÍSTICO DEL SUELO

CAPÍTULO 1. CLASIFICACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL SUELO

- Artículo 11. La clasificación del Suelo (OE)
- Artículo 12. La calificación del suelo. División por usos e intensidades (OE)
- Artículo 13. La ordenación del suelo

CAPÍTULO 2. DERECHOS Y DEBERES DE LA PROPIEDAD DEL SUELO

- Artículo 14. Derechos y deberes básicos de los propietarios
- Artículo 15. La gestión. Áreas de reparto
- Artículo 16. Expedientes de Alineaciones
- Artículo 17. Régimen de fuera de ordenación

CAPÍTULO 3. RÉGIMEN URBANÍSTICO DE LOS SISTEMAS

- Artículo 18. Sistemas generales y sistemas locales
- Artículo 19. Clases de sistemas
- Artículo 20. Obtención del suelo para sistemas generales (OE)
- Artículo 21. Obtención del suelo para sistemas locales

- Artículo 22. Desarrollo y ejecución de los sistemas generales (OE)
 Artículo 23. Titularidad del suelo

CAPÍTULO 4. DETERMINACIONES SOBRE SISTEMAS

- Artículo 24. Sistema de comunicaciones e infraestructuras
 Artículo 25. Sistema de espacios libres
 Artículo 26. Sistema de equipamiento comunitario

TÍTULO III. DESARROLLO Y EJECUCIÓN DEL PLAN GENERAL

CAPÍTULO 1. DESARROLLO DEL PLAN GENERAL. INSTRUMENTOS DE ORDENACIÓN Y GESTIÓN

- Artículo 27. Disposiciones generales. Orden de prioridades
 Artículo 28. Instrumentos de ordenación
 Artículo 29. Sistemas de actuación

CAPÍTULO 2. INSTRUMENTOS DE EJECUCIÓN

- Artículo 30. Proyectos Técnicos
 Artículo 31. Proyectos de urbanización
 Artículo 32. Proyectos de obras ordinarias de urbanización
 Artículo 33. Proyectos de edificación o demolición
 Artículo 34. Otras actuaciones urbanísticas
 Artículo 35. Proyectos de instalaciones y actividades

TÍTULO IV. INTERVENCIÓN MUNICIPAL EN EL USO DEL SUELO Y LA EDIFICACIÓN

CAPÍTULO 1. LICENCIAS

- Artículo 36. Actos de edificación y uso del suelo sujetos a licencia
 Artículo 37. Plazos de las licencias
 Artículo 38. Tipos de licencias
 Artículo 39. Licencias de segregación y agregación
 Artículo 40. Licencia de demolición
 Artículo 41. Licencia de movimiento de tierras
 Artículo 42. Licencia de obras de nueva planta, ampliación, modificación o reforma
 Artículo 43. Licencia de obras menores
 Artículo 44. Licencia de actividad
 Artículo 45. Licencia de actividad en actuaciones sometidas a evaluación de impacto ambiental o informe ambiental
 Artículo 46. Licencia de actividad en actuaciones con ejecución de obras
 Artículo 47. Licencia de ocupación y primera utilización

CAPÍTULO 2. DEBER DE CONSERVACIÓN DE LAS EDIFICACIONES

- Artículo 48. Deber de conservación
 Artículo 49. Situación legal de ruina urbanística

CAPÍTULO 3. PROTECCIÓN DE LA LEGALIDAD URBANÍSTICA

- Artículo 50. Protección de la legalidad urbanística
 Artículo 51. Infracciones urbanísticas

CAPÍTULO 4. NORMAS GENERALES DE PROTECCIÓN

- Artículo 52. Protección de la imagen urbana
 Artículo 53. Protección de servidumbres de infraestructuras
 Artículo 54. Protección del medio físico
 Artículo 55. Protección del suelo y el paisaje
 Artículo 56. Protección del patrimonio cultural y arqueológico
 Artículo 57. Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos

TÍTULO V. CONDICIONES DE USO

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES

- Artículo 58. Ámbito de aplicación
 Artículo 59. Relación de usos globales y pormenorizados
 Artículo 60. Clases de usos pormenorizados
 Artículo 61. Uso global residencial
 Artículo 62. Uso global industrial
 Artículo 63. Uso global terciario
 Artículo 64. Uso dotacional

CAPÍTULO 2. CONDICIONES PARTICULARES DEL USO RESIDENCIAL

- Artículo 65. Definiciones
 Artículo 66. Condiciones particulares

CAPÍTULO 3. CONDICIONES PARTICULARES DEL USO DE GARAJE Y APARCAMIENTO

- Artículo 67. Uso garaje y aparcamiento
 Artículo 68. Reserva de plazas de garaje
 Artículo 69. Excepciones a la reserva de plazas de garaje
 Artículo 70. Condiciones de las plazas de garaje y aparcamiento

TÍTULO VI. CONDICIONES GENERALES DE EDIFICACIÓN, URBANIZACIÓN Y PROTECCIÓN

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES DE EDIFICACIÓN

- Artículo 71. Definiciones
 Artículo 72. Ocupación de parcela

- Artículo 73. Profundidad máxima edificable
 Artículo 74. Superficie de techo edificable
 Artículo 75. Edificabilidad
 Artículo 76. Densidad de viviendas
 Artículo 77. Tipos Edificatorios
 Artículo 78. Número máximo de plantas y altura máxima reguladora
 Artículo 79. Criterios de medición de la altura
 Artículo 80. Construcciones por encima de la altura reguladora máxima
 Artículo 81. Planta baja
 Artículo 82. Planta sótano
 Artículo 83. Plantas altas
 Artículo 84. Patios
 Artículo 85. Salientes no ocupables
 Artículo 86. Salientes ocupables
 Artículo 87. Armonización de las edificaciones
 Artículo 88. Vallas y medianerías
 Artículo 89. Cerramientos provisionales

CAPÍTULO 2. CONDICIONES GENERALES DE URBANIZACIÓN

- Artículo 90. Condiciones generales
 Artículo 91. Red de abastecimiento de agua
 Artículo 92. Red de saneamiento
 Artículo 93. Red de suministro de energía eléctrica
 Artículo 94. Red de alumbrado público
 Artículo 95. Red viaria
 Artículo 96. Areas libres

CAPÍTULO 3. CONDICIONES GENERALES DE PROTECCIÓN

- Artículo 97. Ámbito de Aplicación
 Artículo 98. Alcance
 Artículo 99. Clases de obras
 Artículo 100. Niveles de intervención sobre los edificios catalogados
 Artículo 101. Grados de protección en edificaciones catalogadas
 Artículo 102. Grados de protección en espacios catalogados
 Artículo 103. Documentación técnica de los proyectos de edificación con nivel de protección
 Artículo 104. Construcciones inmediatas a edificaciones protegidas

TÍTULO VII. NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANO CONSOLIDADO

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES

- Artículo 105. Zonas del suelo urbano consolidado
 Artículo 106. Desarrollo y ejecución del suelo urbano consolidado
 Artículo 107. Plazos temporales para la ejecución de la ordenación urbanística en Suelo Urbano

CAPÍTULO 2. CONDICIONES PARTICULARES DE LOS SISTEMAS GENERALES Y LOCALES EN SUELO URBANO CONSOLIDADO

- Artículo 108. Sistemas Generales (OE)
 Artículo 109. Sistemas Locales.

CAPÍTULO 3. NORMAS PARTICULARES DE ELEMENTOS CATALOGADOS

SECCIÓN I. PROTECCIÓN INTEGRAL

- Artículo 110. Relación de Edificios Protegidos
 Artículo 111. Obras Autorizadas
 Artículo 112. Relación de Espacios Protegidos
 Artículo 113. Obras Autorizadas

SECCIÓN II. PROTECCIÓN ESTRUCTURAL

- Artículo 114. Relación de Edificios Protegidos
 Artículo 115. Obras Autorizadas
 Artículo 116. Relación de Espacios Protegidos
 Artículo 117. Obras Autorizadas

SECCIÓN III. PROTECCIÓN AMBIENTAL

- Artículo 118. Relación de Edificios Protegidos
 Artículo 119. Obras Autorizadas

SECCIÓN IV. CONJUNTOS DE INTERÉS

- Artículo 120. Relación de conjuntos y características
 Artículo 121. Obras Autorizadas

CAPÍTULO 4. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA CASCO HISTÓRICO

- Artículo 122. Definición y Delimitación
 Artículo 123. Parcela mínima edificable
 Artículo 124. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación
 Artículo 125. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 126. Altura máxima edificable
 Artículo 127. Condiciones de imagen urbana
 Artículo 128. Tipología Autorizada
 Artículo 129. Regulación de usos

CAPÍTULO 5. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA EXTENSIÓN DEL CASCO

- Artículo 130. Definición y delimitación
 Artículo 131. Parcela mínima edificable
 Artículo 132. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación

- Artículo 133. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 134. Altura máxima edificable
 Artículo 135. Condiciones de imagen urbana
 Artículo 136. Tipología Autorizada
 Artículo 137. Regulación de usos

CAPÍTULO 6. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA EDIFICACIÓN AISLADA

- Artículo 138. Definición y delimitación
 Artículo 139. Parcela mínima edificable
 Artículo 140. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación
 Artículo 141. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 142. Altura máxima edificable
 Artículo 143. Tipología Autorizada
 Artículo 144. Regulación de usos

CAPÍTULO 7. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA EDIFICACIÓN ABIERTA

- Artículo 145. Definición y delimitación
 Artículo 146. Parcela mínima edificable
 Artículo 147. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación
 Artículo 148. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 149. Altura máxima edificable
 Artículo 150. Tipología autorizada
 Artículo 151. Regulación de usos

CAPÍTULO 8. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA DE INDUSTRIA CN 331

- Artículo 152. Definición y delimitación
 Artículo 153. Parcela mínima edificable
 Artículo 154. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación
 Artículo 155. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 156. Altura máxima edificable
 Artículo 157. Tipología Autorizada
 Artículo 158. Regulación de usos
 Artículo 159. Condiciones de usos

CAPÍTULO 9. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA AGROPECUARIA

- Artículo 160. Definición y delimitación
 Artículo 161. Parcela mínima edificable
 Artículo 162. Condiciones de ocupación y edificabilidad
 Artículo 163. Altura máxima edificable
 Artículo 164. Tipología Autorizada
 Artículo 165. Regulación de usos

CAPÍTULO 10. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA DE PROTECCIÓN ARQUEOLÓGICA

- Artículo 166. Definición y delimitación
 Artículo 167. Altura máxima edificable
 Artículo 168. Regulación de usos
 Artículo 169. Condiciones de usos

CAPÍTULO 11. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA INDUSTRIAL POLÍGONO SANTA ANA

- Artículo 170. Definición y delimitación

CAPÍTULO 12. NORMAS PARTICULARES DE LA ZONA INDUSTRIAL LA VEREDA

- Artículo 171. Definición y delimitación

TÍTULO VIII. NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANO NO CONSOLIDADO

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES

- Artículo 172. Desarrollo y ejecución del suelo urbano no consolidado
 Artículo 173. Unidades de ejecución y sistemas de actuación
 Artículo 174. Plazos temporales para la ejecución de la ordenación urbanística

CAPÍTULO 2. ÁREAS DE REPARTO EN SUELO URBANO NO CONSOLIDADO

- Artículo 175. Áreas de reparto en suelo urbano no consolidado. Aprovechamiento medio

TÍTULO IX. NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANIZABLE

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES

- Artículo 176. Definición y delimitación. (OE).
 Artículo 177. Desarrollo del suelo urbanizable.
 Artículo 178. Determinaciones del Plan en suelo urbanizable

CAPÍTULO 2. ÁREAS DE REPARTO EN SUELO URBANIZABLE

- Artículo 179. Áreas de reparto y Aprovechamientos medios. (OE)

CAPÍTULO 3. SUELO URBANIZABLE ORDENADO EN RÉGIMEN TRANSITORIO

- Artículo 180. Régimen del Suelo Urbanizable Ordenado en Régimen Transitorio

TÍTULO X. NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO NO URBANIZABLE

CAPÍTULO 1. CONDICIONES GENERALES

- Artículo 181. Ámbito.
 Artículo 182. Categorías.
 Artículo 183. Normativa complementaria.

- Artículo 184. Actuaciones de interés público en terrenos con el régimen de suelo no urbanizable.

- Artículo 185. Régimen urbanístico
 Artículo 186. Garantía y prestación compensatoria
 Artículo 187. Régimen de parcelaciones, divisiones o segregaciones. (OE).
 Artículo 188. Formación de nuevos asentamientos. (OE)
 Artículo 189. Usos y tipos de edificaciones e instalaciones
 Artículo 190. Condiciones generales de implantación
 Artículo 191. Condiciones estéticas y paisajísticas de la edificación
 Artículo 192. Condiciones para la reforma, rehabilitación o ampliación de las edificaciones tradicionales existentes.
 Artículo 193. Cierres de finca
 Artículo 194. Normas relativas a la infraestructura

CAPÍTULO 2. NORMAS PARTICULARES DE REGULACIÓN DE USOS Y ACTIVIDADES

- Artículo 195. Edificación Agrícola
 Artículo 196. Edificación vinculada a grandes infraestructuras. Artículo 197. Instalación agropecuaria
 Artículo 198. Vertedero
 Artículo 199. Instalaciones extractivas
 Artículo 200. Instalaciones naturalísticas o recreativas
 Artículo 201. Establecimientos turísticos
 Artículo 202. Edificación Pública
 Artículo 203. Industria
 Artículo 204. Vivienda vinculada a fines agrarios
 Artículo 205. Infraestructuras territoriales

CAPÍTULO 3. NORMAS PARTICULARES DE ESPACIOS CATALOGADOS

SECCIÓN I. PROTECCIÓN INTEGRAL

- Artículo 206. Relación de Espacios Protegidos
 Artículo 207. Obras Autorizadas

SECCIÓN I. PROTECCIÓN ESTRUCTURAL

- Artículo 208. Relación de Espacios Protegidos
 Artículo 209. Obras Autorizadas

CAPÍTULO 4. CONDICIONES PARTICULARES PARA LOS SUELOS DE ESPECIAL PROTECCIÓN POR LEGISLACIÓN ESPECÍFICA (OE)

- Artículo 210. Suelo no urbanizable de especial protección de vías pecuarias
 Artículo 211. Suelo no urbanizable de especial protección de infraestructuras territoriales
 Artículo 212. Suelo no urbanizable de especial protección hidrológica: cauces, riberas y márgenes
 Artículo 213. Suelo no urbanizable de especial protección histórico-cultural

CAPÍTULO 5. CONDICIONES PARTICULARES PARA LOS SUELOS NO URBANIZABLES DE ESPECIAL PROTECCIÓN POR LA PLANIFICACIÓN URBANÍSTICA (OE)

- Artículo 214. Suelo no urbanizable de especial protección Paisajística: Ladera Norte
 Artículo 215. Suelo no urbanizable de especial protección paisajística: Barranco Arroyo Hondo
 Artículo 216. Suelo no urbanizable de especial protección arqueológica: Entorno del Castillo
 Artículo 217. Suelo no urbanizable de especial protección de recursos Culturales

CAPÍTULO 6. NORMAS PARTICULARES PARA LOS SUELOS NO URBANIZABLES DE CARÁCTER RURAL

- Artículo 218. Suelo no urbanizable de carácter rural: 1.ª Calidad Denominación de Origen Montilla-Moriles
 Artículo 219. Suelo no urbanizable de carácter rural: La Campiña
 Artículo 220. Suelo no urbanizable de carácter rural: Vega del Río Cabra

CAPÍTULO 7. CONDICIONES PARTICULARES DE LOS SISTEMAS GENERALES TERRITORIALES

- Artículo 221. Sistemas generales territoriales (OE)

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO 1

Objetivos y vigencia del Plan

Artículo 1. Naturaleza, objeto y ámbito territorial.

1. El presente Plan tiene la naturaleza jurídica de Plan General de Ordenación Urbanística del municipio de Monturque, con el contenido y el alcance atribuidos a dichos instrumentos de planeamiento en la legislación urbanística vigente en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Las determinaciones de estas Normas Urbanísticas deben entenderse en relación con las disposiciones de la legislación vigente de aplicación, cuyo contenido no se reproduce en la Normativa, incorporándose las referencias legales actuales que corresponden en cada caso mediante llamadas (0.0) a pie de página.

3. Para los asuntos no expresamente regulados en las Normas Urbanísticas del Plan, así como para las aclaraciones o resolución de contradicciones, se estará a lo dispuesto por la legislación vigente.

4. El presente Plan General tiene por objeto la consecución de las finalidades de la actividad urbanística establecidas en la legislación urbanística (1.1), configurando el modelo urbano del municipio mediante la definición de la ordenación estructural y pormenorizada prevista en esta legislación (1.2).

Artículo 2. Vigencia del Plan General.

1. El Plan General entrará en vigor desde la publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía del acuerdo de su aprobación definitiva, junto con el articulado de estas Normas Urbanísticas, previo depósito del mismo en el Registro de Planeamiento de la Consejería competente en materia de urbanismo.

2. Tendrá una vigencia indefinida, sin perjuicio de sus eventuales innovaciones, en tanto no se proceda a su Revisión conforme a lo previsto en este Plan y en la legislación urbanística.

3. La entrada en vigor sobrevenida de Planes de Ordenación del Territorio de Ámbito subregional comportará los efectos previstos en la legislación urbanística (2.1).

4. La entrada en vigor del presente Plan General comporta los efectos previstos en la legislación urbanística (2.2).

Artículo 3. Régimen de Innovación del Plan.

La innovación de las determinaciones contenidas en este Plan podrá llevarse a efecto mediante su revisión o modificación, conforme a lo previsto en la legislación urbanística (3.1), sin perjuicio de la regulación específica establecida en este Plan.

Artículo 4. Revisión del Plan.

1. El Ayuntamiento podrá verificar la oportunidad de proceder a la Revisión del presente Plan a los doce (12) años de su aprobación; no obstante, ésta se podrá producir en cualquier momento si concurriera alguna de las siguientes circunstancias:

a) La aprobación de un Plan de Ordenación del Territorio de ámbito subregional que así lo disponga o lo haga necesario (4.1), sin perjuicio de la inmediata prevalencia de aquellas determinaciones del Plan de Ordenación del Territorio que sean de aplicación directa.

b) Cuando circunstancias sobrevenidas de carácter demográfico o económico incidan sustancialmente sobre la población total y su índice de crecimiento, recursos, usos e intensidad de ocupación y demás elementos que justificaron la clasificación del suelo inicialmente adoptada.

c) Por el agotamiento de las propuestas del Plan, cuando el suelo urbanizable residencial o industrial se haya desarrollado mayoritariamente.

d) Cuando otras circunstancias sobrevenidas de análoga naturaleza e importancia lo justifiquen, al afectar a los criterios determinantes de la ordenación estructural del municipio o sobre las determinaciones sustanciales que la caracterizan, e igualmente en caso de urgencia o excepcional interés público.

2. La revisión puede ser parcial cuando, justificadamente, se circunscriba a una parte, bien del territorio ordenado por el Plan, bien de sus determinaciones, siempre que formen parte de un conjunto homogéneo, o de ambas a la vez (4.1).

Artículo 5. Modificaciones del Plan General de Ordenación Urbanística.

1. Se considera como modificación del Plan aquella alteración de sus determinaciones que no constituya supuesto

de revisión conforme a lo dispuesto en el artículo 4 de estas Normas Urbanísticas. Deberá ser establecida por la misma clase de instrumento, observando iguales determinaciones y procedimiento, y teniendo idénticos efectos (5.1).

2. Se exceptúan de esta regla general:

a) Las innovaciones que puedan operar los Planes Parciales de Ordenación o los Planes Especiales, en la ordenación pormenorizada potestativa establecida por este Plan.

b) Las alteraciones y reajustes de la ordenación detallada, realizadas mediante Estudios de Detalle redactados en ejecución de las previsiones de este Plan, expresadas en las fichas de planeamiento (5.2).

c) Las alteraciones que puedan resultar del margen de concreción que la legislación urbanística vigente y el propio Plan reservan al planeamiento de desarrollo, como los meros ajustes puntuales en la delimitación de los instrumentos de planeamiento y gestión, siempre que no impliquen reducción de suelos dotacionales.

d) La delimitación de unidades de ejecución no contenidas en el Plan, así como la modificación de las ya delimitadas, de los plazos establecidos para el desarrollo y la sustitución de los sistemas de actuación previstos (5.3).

e) La delimitación de reservas de suelo para su integración en el Patrimonio Municipal de Suelo, de áreas de tanteo y retracto y de áreas de gestión integrada no previstas expresamente en el Plan (5.4).

f) Las alteraciones de las determinaciones no básicas de las ordenanzas de edificación contenidas en este Plan General, que se sustituyan por las contenidas en Ordenanzas Municipales de Edificación o Urbanización, una vez aprobadas éstas.

g) La corrección de errores materiales, aritméticos o de hecho, de conformidad a la legislación aplicable.

3. Las modificaciones de determinaciones del Plan se ajustarán a las condiciones establecidas en la legislación urbanística y se tramitarán conforme se prevé en ésta (5.5).

4. Cuando la innovación del Plan General pueda afectar al aprovechamiento medio de una o varias áreas de reparto, la Memoria deberá justificar la incidencia de tal modificación en el valor del aprovechamiento medio y, por tanto, la necesidad o no de su alteración, así como el cumplimiento del equilibrio en la diferencia de aprovechamiento medio entre áreas de reparto previsto en la legislación urbanística (5.6).

En caso de alteración del aprovechamiento medio en suelo urbanizable, el cálculo excluirá los sectores que cuenten con aprobación definitiva de su ordenación pormenorizada, así como los sistemas generales adscritos a los mismos. Los sectores excluidos, así como los sistemas generales a ellos vinculados, conservarán el aprovechamiento medio del área de reparto en que se encuentren incluidos por este Plan General.

Artículo 6. Contenido documental del Plan.

El Plan General está integrado por los siguientes documentos:

a) Memoria General, que contiene la información, los objetivos generales y la justificación de los criterios adoptados, y constituye el instrumento básico para la interpretación del Plan en su conjunto.

b) Planos de información: del término municipal (I.1).

c) Planos de ordenación estructural: del término municipal (O.1), con las determinaciones previstas en la legislación urbanística (6.1).

d) Planos de ordenación completa: del término municipal (O.3), con las determinaciones de la ordenación pormenorizada previstas en la legislación urbanística (6.2), conjuntamente con las correspondientes a la ordenación estructural.

e) Normativa Urbanística: constituye el cuerpo normativo de la ordenación, e incluye las Fichas de Planeamiento y Gestión.

f) Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos.

g) Estudio de Impacto Ambiental.

Artículo 7. Interpretación del Plan General.

1. La interpretación del Plan General corresponde al Ayuntamiento, en el ejercicio de sus competencias urbanísticas, sin perjuicio de las facultades propias de la Junta de Andalucía conforme a las leyes vigentes, y de las funciones jurisdiccionales del Poder Judicial.

2. Los distintos documentos del Plan General integran una unidad cuyas determinaciones deben aplicarse según el sentido propio de la Memoria General, en razón a sus contenidos, finalidad y objetivos, en relación con el contexto y los antecedentes históricos y legislativos, así como en atención a la realidad social del momento.

3. En caso de contradicción entre las determinaciones, prevalecerá:

- La memoria sobre la planimetría.
- La normativa urbanística sobre los restantes documentos del Plan en cuanto a ejecución del planeamiento, régimen jurídico y aprovechamientos del suelo.
- La planimetría de ordenación completa sobre la restante planimetría en cuanto a su mayor precisión.
- Las ordenanzas generales sobre las particulares.

(1.1) LOUA, art. 3.

(1.2) LOUA, art. 9.

(2.1) LOUA, art. 35.3.

(2.2) LOUA, art. 34.

(3.1) LOUA, arts. 36 (modif. Ley 13/2005, art. 24 cuatro y cinco), 37 y 38.

(4.1) LOT, art. 23.

(4.1) LOUA, art. 37.2.

(5.1) LOUA, art. 36.1.

(5.2) LOUA, arts. 15 y 36.1.

(5.3) LOUA, arts. 18.1, 88 y 106.

(5.4) LOUA, arts. 73.1 (modif. Ley 13/2005, art. 24 diez), 79.1 y 144.

(5.5) LOUA, art. 36.2 (modif. Ley 13/2005, art. 24 cuatro y cinco).

(5.6) LOUA, art. 60.c).

(6.1) LOUA, art. 10.1.A (modif. Ley 13/2005, art. 23 uno).

(6.2) LOUA, art. 10.2.A y B.

CAPÍTULO 2

Publicidad del Plan General

Artículo 8. Publicidad del Plan General.

1. Cualquier persona tiene derecho al acceso y consulta del contenido del Plan, garantizándose dicha publicidad en los términos previstos en la legislación urbanística (8.1).

El ejercicio de este derecho, y en particular el conocimiento de la situación urbanística a que están sometidas las fincas, se podrá hacer efectivo a través de cualquiera de los siguientes medios:

- a) Consulta directa.
- b) Consultas previas.
- c) Informaciones urbanísticas.
- d) Cédulas urbanísticas.

2. Consultas directas:

Toda persona tiene derecho a consultar gratuitamente la documentación integrante del Plan General de Ordenación Urbanística y de los instrumentos de desarrollo y complementarios del planeamiento, en los lugares y condiciones fijadas por el Ayuntamiento. Se podrán solicitar copias de esta documentación conforme se regule en la ordenanza municipal de aplicación.

3. Consultas previas:

Podrán formularse consultas previas a la petición de licencias sobre las características y condiciones a que debe ajustarse una obra determinada. La consulta, cuando así lo requiera su objeto, deberá acompañarse de anteproyectos o croquis suficientes para su adecuada comprensión.

4. Informaciones urbanísticas:

Todo administrado tiene derecho a que se le informe por escrito sobre el régimen y condiciones urbanísticas aplicables a una finca o ámbito determinado, el cual deberá emitirse, en defecto de disposición legal o reglamentaria expresa, en

el plazo máximo de un mes desde la fecha de la solicitud por el servicio municipal determinado al efecto. La solicitud de informe debe ir acompañada de plano de emplazamiento de la finca, con referencia a los planos de Plan General o bien la denominación oficial precisa del polígono o sector objeto de la consulta. Los servicios municipales podrán requerir al consultante cuantos otros datos de localización y antecedentes fuesen necesarios.

5. Cédulas urbanísticas:

Las informaciones urbanísticas podrán tener contenido de cédula urbanística conforme a lo previsto en la legislación urbanística (8.2).

(8.1) LOUA, art. 40 y Decreto 2/2004.

(8.2) LOUA, art. 40.4.

CAPÍTULO 3

Ordenación estructural del municipio y sus núcleos urbanos

Artículo 9. Ordenación estructural del municipio y sus núcleos urbanos.

1. De conformidad con lo regulado en la legislación urbanística (9.1), el Plan General determina en el plano de ordenación estructural del municipio, así como en la presente normativa urbanística, los aspectos concretos y el alcance de las determinaciones que configuran su ordenación estructural.

Artículo 10. Identificación de la ordenación estructural.

1. Las determinaciones propias de la ordenación estructural se identifican en lo referente a sus dimensiones físicas y espaciales en los planos de ordenación estructural y en los planos de ordenación completa; en lo referente a su regulación normativa y a la definición de sus parámetros de ordenación, en esta normativa urbanística y en las fichas de planeamiento y gestión.

2. Al objeto de asegurar la distinción e identificación en esta normativa urbanística de los contenidos y determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural, se señalan con las siglas «(OE)» los artículos, párrafos, o determinaciones que forman parte de la misma.

(9.1) LOUA, art. 10.1.A (modif. Ley 13/2005, art. 23 uno).

TÍTULO II

RÉGIMEN URBANÍSTICO DEL SUELO

CAPÍTULO 1

Clasificación y calificación del suelo

Artículo 11. La clasificación del Suelo (OE).

1. El Plan General, de conformidad con lo establecido en la normativa urbanística vigente, clasifica los terrenos incluidos en el término municipal identificando las siguientes clases de suelo, delimitadas en los planos de ordenación estructural O1 y O2 y de ordenación completa O3 y O4:

a) Suelo Urbano:

Integrado por el suelo urbano consolidado y el no consolidado, delimitados conforme a los requisitos señalados por la legislación vigente (11.1).

b) Suelo No Urbanizable:

Integrado en este Plan por el suelo de especial protección por legislación específica, el de especial protección por planificación territorial o urbanística y el de carácter natural o rural, delimitados de acuerdo con los requisitos marcados por la legislación vigente (11.2).

c) Suelo Urbanizable:

Integrado en este Plan por el suelo sectorizado, delimitado conforme a los requerimientos de la legislación urbanística (11.3) y por el suelo urbanizable transitorio con planeamiento aprobado definitivamente con anterioridad al presente Plan.

2. La clasificación constituye la división básica del suelo a efectos urbanísticos y determina los regímenes específicos de derechos y obligaciones de sus propietarios.

Artículo 12. La calificación del suelo. División por usos e intensidades (OE).

1. Mediante la calificación, el Plan General divide las distintas clases de suelo en zonas, a las que asigna usos globales o, en su caso, pormenorizados, tipologías edificatorias e intensidades de uso.

Uso global es aquel al que el Plan General asigna como característico a un área o sector y que es susceptible de ser desarrollado en usos pormenorizados. La asignación de usos globales admite la implantación de otros usos distintos del dominante bien sea como usos complementarios, compatibles o alternativos.

Uso pormenorizado es aquel incluido en el uso global que el Plan General o el planeamiento de desarrollo asigna a un ámbito determinado y que no es susceptible de ser desarrollado por ninguna otra figura de planeamiento.

2. Los usos globales y pormenorizados se regulan para el suelo urbano y urbanizable en el Título V.

3. Suelo urbano no consolidado incluido en áreas de reforma interior o sectores:

Se asigna mediante el uso global para cada ámbito, debiendo establecerse los usos pormenorizados por el planeamiento de desarrollo conforme a los criterios de ordenación señalados en las fichas de planeamiento y gestión.

4. Suelo urbanizable:

La calificación se asigna mediante el uso global para cada sector. Los usos pormenorizados serán dispuestos por el planeamiento de desarrollo correspondiente, atendiendo a los criterios de ordenación expresados en las fichas de planeamiento y gestión.

5. Suelo no urbanizable:

El Plan General define las distintas zonas o tipos de suelo en atención a sus niveles de protección y sus valores a mantener, fijando para cada tipo los usos característicos, los usos compatibles con los anteriores y los usos prohibidos, así como la intensidad y las condiciones para su implantación. El Plan identifica y delimita las distintas zonas dentro de cada una de las categorías del suelo no urbanizable en los planos de ordenación completa del término municipal.

Artículo 13. La ordenación del suelo.

1. Atendiendo al grado de detalle de la ordenación que establece el Plan General y de la necesidad, por consiguiente, de remitir o no, la ordenación detallada de los terrenos a otras figuras de planeamiento, se establecen, para cada clase de suelo los siguientes ámbitos:

a) En suelo urbano:

- El suelo urbano consolidado, que queda ordenado específicamente de modo detallado en el Plan y cuyo desarrollo viene posibilitado por la aplicación directa de las Ordenanzas.

- El suelo urbano no consolidado ordenado incluido en áreas de reforma interior, donde se establecen la ordenación pormenorizada, los objetivos y la asignación de usos, densidades y edificabilidades globales para cada área.

- El suelo urbano no consolidado no ordenado incluido en sectores o áreas de reforma interior, en el que se definen los instrumentos de planeamiento que deben establecer la ordenación detallada (Plan Parcial, Estudio de Detalle o Plan Especial). Igualmente se establecen las áreas de reparto y sus aprovechamientos medios.

b) En suelo urbanizable:

- Sectores. Suelos sujetos a planeamiento de desarrollo mediante Planes Parciales, que establecerán la ordenación detallada siguiendo los criterios y directrices establecidos en el Plan para cada uno de ellos, además de cumplir con las determinaciones estructurales indicadas para su ordenación.

- El suelo Urbanizable Ordenado, identificado para tres sectores, con planeamiento aprobado definitivamente con anterioridad al presente Plan u ordenado por el propio Plan General, y que se incorporan como transitorios en este Plan General.

c) En suelo no urbanizable:

- Es de aplicación directa la normativa para dicho suelo en función de su calificación, sin perjuicio de la necesidad de estar sujeto a determinadas figuras de planeamiento cuando así se requiera.

2. Las fichas de planeamiento y gestión anexas a estas Normas Urbanísticas recogen las características de los distintos ámbitos, definiendo en cada caso los parámetros de aplicación para su desarrollo.

(11.1) Ley 6/1998, LRSV, art. 8 y LOUA, arts. 45.

(11.2) Ley 6/1998, LRSV, art. 9 (modif. Ley 10/2003, art. 1), y LOUA, art. 46.

(11.3) LOUA, art. 47.

CAPÍTULO 2

Derechos y deberes de la propiedad del suelo

Artículo 14. Derechos y deberes básicos de los propietarios.

Los derechos y deberes básicos de los propietarios derivan del conjunto de determinaciones establecidas por las Normas, en correspondencia con lo que se establece en la normativa urbanística vigente (14.1).

Artículo 15. La gestión. Áreas de reparto.

1. El Plan General delimita ámbitos de gestión en el suelo urbano no consolidado y suelo urbanizable a fin de definir el contenido normal del derecho de propiedad y el aprovechamiento urbanístico correspondiente.

a) En el suelo urbano:

- Áreas de reparto sistemáticas. Para cada sector o área de reforma interior en suelo urbano no consolidado, el Plan delimita su propia área de reparto sistemática, definiendo su aprovechamiento medio que se expresa en metros cuadrados construidos por cada metro cuadrado de suelo, referido al uso y tipología característicos.

b) En el suelo urbanizable:

- El Plan General delimita en esta clase de suelo, dos áreas de reparto, cada una de las cuales comprende sectores completos de usos globales iguales y, en su caso, los sistemas generales adscritos. Para cada una de ellas se define el aprovechamiento medio calculado conforme a la legislación urbanística.

2. La delimitación gráfica de las áreas de reparto se establece en los planos de ordenación estructural O.2.

Artículo 16. Expedientes de Alineaciones.

En aquellos casos en los que la ordenación pormenorizada del Plan determine realineaciones de parcelas del suelo urbano consolidado que no comporten alteraciones sustanciales de su aprovechamiento, el aprovechamiento de la parte de parcela afectada por la realineación podrá ser acumulado en el resto de parcela.

Artículo 17. Régimen de fuera de ordenación.

1. Las construcciones, edificaciones e instalaciones, así como los usos y actividades existentes al tiempo de la aprobación de este Plan que resulten disconformes con el mismo, quedarán en situación legal de fuera de ordenación.

2. Se distinguen dos tipos de situaciones legales de fuera de ordenación (17.1):

a) Instalaciones, construcciones y edificaciones totalmente incompatibles con la nueva ordenación:

Se encuentran en esta situación las edificaciones, construcciones o instalaciones que ocupan suelos destinados a dotaciones públicas, o que impidan la efectividad de su destino, los que se ubican sobre suelos de dominio público de cualquier clase, y los que forman parte de reservas para patrimonio público de suelo.

Se incluyen también en esta situación las edificaciones, construcciones o instalaciones que presentan graves incumplimientos de las legislaciones de patrimonio histórico y ambiental, así como las que por su emplazamiento produzcan efectos ambientales perjudiciales para la población, o alteren negativamente paisajes sobresalientes o vistas de calidad sobre los núcleos de población.

b) Instalaciones, construcciones y edificaciones parcialmente incompatibles con la nueva ordenación:

Se encuentran en esta situación las edificaciones, construcciones o instalaciones que, aun siendo disconformes con las determinaciones de planeamiento, no se encuentran incluidos en ninguno de los supuestos del apartado anterior.

3. El régimen urbanístico asignado por el Plan a cada una de estas situaciones es el siguiente (17.2):

a) Instalaciones, construcciones y edificaciones totalmente incompatibles con la nueva ordenación:

Con carácter general sólo podrán realizarse las obras de reparación y conservación que exija la estricta conservación de la habitabilidad o la utilización conforme al destino establecido. Salvo las autorizadas con carácter excepcional conforme a la regla siguiente, cualesquiera otras obras serán ilegales y nunca podrán dar lugar a incremento del valor de expropiación.

b) Instalaciones, construcciones y edificaciones parcialmente incompatibles con la nueva ordenación:

Podrán autorizarse, además de las relacionadas en el apartado anterior, obras de mejora y reforma, incluidas las de adaptación para ubicación de actividades, siempre que no esté prevista la expropiación o demolición en un plazo de cinco años, a partir de la fecha en que se pretenda realizarlas. Tampoco estas obras podrán dar lugar a incremento del valor de expropiación.

(14.1) Ley 6/1998, LRSV, arts. 12 a 21 (modif. Ley 10/2003, art. 1 dos y tres) y LOUA, arts. 48 a 56.

(17.1) LOUA, art. 34.b).

(17.2) LOUA, Disposición Adicional Primera.

CAPÍTULO 3

Régimen urbanístico de los sistemas

Artículo 18. Sistemas generales y sistemas locales.

1. (OE) Sistemas generales:

Son los conjuntos de elementos de ámbito municipal, con destino dotacional público que, relacionados entre sí, configuran el modelo urbanístico y su estructura territorial, contribuyendo a lograr los objetivos de planeamiento en materia de comunicaciones, equipamiento comunitario, espacios libres e infraestructuras y servicios técnicos, asegurando la racionalidad y coherencia del modelo propuesto y su desarrollo, garantizando en cualquier caso su calidad y funcionalidad)

2. Sistemas locales:

Son aquellos equipamientos, espacios libres o viales que prestan los servicios y funciones propios de su naturaleza en una determinada zona de la población y que complementan la estructura integrada por los sistemas generales.

Artículo 19. Clases de sistemas.

1. (OE) Sistemas generales, integrados por:

a) Sistema general de comunicaciones, infraestructuras y servicios técnicos.

b) Sistema general de espacios libres.

c) Sistema general de equipamientos.

2. Sistemas locales, integrados por:

a) Sistema local de comunicaciones, infraestructuras y servicios técnicos.

b) Sistema local de espacios libres.

c) Sistema local de equipamientos.

3. Los planes parciales y planes especiales determinarán los sistemas locales conforme a las previsiones del Plan General y con arreglo a los parámetros establecidos en la legislación urbanística.

Artículo 20. Obtención del suelo para sistemas generales (OE).

Los suelos que en ejecución de las previsiones del Plan General deban destinarse a sistemas generales, se obtendrán para el uso y dominio público por los siguientes procedimientos:

a) En Suelo Urbano:

Mediante expropiación u ocupación directa (20.1).

b) En Suelo No Urbanizable:

Mediante expropiación conforme a la legislación urbanística vigente (20.2).

Artículo 21. Obtención del suelo para sistemas locales

1. En Suelo Urbano:

a) En actuaciones sistemáticas a desarrollar por unidades de ejecución: mediante cesión obligatoria y gratuita.

b) En actuaciones asistemáticas a desarrollar como actuaciones aisladas: mediante expropiación

2. En Suelo Urbanizable:

Mediante cesión obligatoria y gratuita en las diferentes unidades de ejecución en que se ejecuten los Planes Parciales.

Artículo 22. Desarrollo y ejecución de los sistemas generales (OE).

El desarrollo de las previsiones del Plan General sobre sistemas generales se efectuará mediante Planes Especiales, que podrán referirse a la totalidad o a alguno de sus elementos.

Artículo 23. Titularidad del suelo.

1. Los suelos afectos a sistemas de uso y dominio público, y los de uso público o colectivo de titularidad privada, existentes en el momento de la aprobación inicial, continuaran afectados a idéntico uso salvo que el Plan General prevea expresamente su modificación.

2. Los terrenos que el Plan General afecta a sistemas locales, en cuanto sean adquiridos por cesión obligatoria y gratuita o por cualquier otro título, quedarán remitidos al ordenamiento jurídico vigente.

(20.1) LOUA, arts. 139.1 y 160.

CAPÍTULO 4

Determinaciones sobre sistemas

Artículo 24. Sistema de comunicaciones e infraestructuras.

1. El sistema de comunicaciones, infraestructuras y servicios técnicos está compuesto por el sistema viario y el sistema de infraestructuras (OE).

a) El sistema viario está compuesto por los espacios destinados a la movilidad y la accesibilidad de los distintos puntos del territorio.

b) El sistema de infraestructuras básicas está compuesto por los elementos necesarios para la prestación de los servicios básicos en materia de abastecimiento de agua (canaliza-

ciones y depósitos), eliminación y tratamiento de aguas residuales (canalizaciones y depuradoras), eliminación de residuos sólidos, centros de transformación o distribución de energía e instalaciones de telefonía y telecomunicaciones.

2. El trazado de los elementos de este sistema que pertenecen a la ordenación estructural queda recogido el plano O.2 (ordenación estructural), y el de los incluidos en la ordenación pormenorizada en el plano O.4 (ordenación completa). En este último caso, el trazado de los elementos incluidos en suelo urbanizable tiene carácter orientativo.

3. En cualquier caso, quedan específicamente prohibidos los tendidos eléctricos aéreos de alta y baja tensión en suelo urbano, debiendo soterrarse los existentes. En el desarrollo de los planes parciales y unidades de ejecución, esta carga de soterramiento corresponderá a los propietarios.

4. La protección y servidumbres de los elementos que componen este sistema general se ajustará a la reglamentación aplicable.

Artículo 25. Sistema de espacios libres.

1. El sistema de espacios libres está compuesto por los parques urbanos (sistema general) y por las zonas verdes, jardines y áreas libres (sistema local), identificadas en los planos de ordenación estructural y completa, respectivamente. (OE).

2. El trazado de los elementos de este sistema que pertenecen a la ordenación estructural queda recogido el plano O.2 (ordenación estructural), y el de los incluidos en la ordenación pormenorizada en el plano O.4 (ordenación completa). En este último caso, el trazado de los elementos incluidos en suelo urbanizable tiene carácter orientativo.

3. Dentro del sistema de espacios libres podrán admitirse edificaciones destinadas a usos públicos deportivos o educativos, cuya ocupación de suelo no podrá superar el 10% de la superficie total del parque, zona verde o área libre.

Artículo 26. Sistema de equipamiento comunitario.

1. Comprende el sistema de equipamiento comunitario las reservas de terrenos y centros públicos destinados usos docentes, sanitarios, asistenciales, deportivos, comerciales, culturales y sociales, tanto existentes como previstos por el Plan General. (OE).

2. El trazado de los elementos de este sistema que pertenecen a la ordenación estructural queda recogido el plano O.2 (ordenación estructural), y el de los incluidos en la ordenación pormenorizada en el plano O.4 (ordenación completa). En este último caso, el trazado de los elementos incluidos en suelo urbanizable tiene carácter orientativo.

3. Los suelos calificados como sistemas locales o generales por el Plan son de titularidad pública, o lo serán en ejecución de sus determinaciones, conforme a las previsiones de la legislación urbanística.

Excepcionalmente, la titularidad de determinados elementos del sistema de equipamiento comunitario podrá ser privada, en ejecución de las previsiones de este plan, cuando expresamente así se determine.

4. Las edificaciones destinadas a equipamiento comunitario se adaptarán a las condiciones de edificación de la zona en que se ubiquen, pudiendo quedar excepcionados del cumplimiento de las limitaciones de edificabilidad máxima por razones de su programa funcional, de acuerdo con la legislación específica aplicable.

5. Si las características necesarias para la edificación dotacional impidieran ajustar la edificación a la ordenanza de la zona en que se ubica, podrá excepcionarse justificadamente su cumplimiento, mediante la formulación y aprobación de un Estudio de Detalle, siempre que su volumen no afecte a las condiciones de habitabilidad de los predios colindantes y a las condiciones del entorno urbano en el que se implanta.

TÍTULO III

DESARROLLO Y EJECUCIÓN DEL PLAN GENERAL

CAPÍTULO 1

Desarrollo del Plan General. Instrumentos de ordenación y gestión

Artículo 27. Disposiciones generales. Orden de prioridades.

1. El Plan se desarrollará según las determinaciones de la legislación urbanística y las establecidas en estas Normas en cada una de las distintas clases de suelo.

2. Los instrumentos de planeamiento que hayan de formularse conforme determine el Plan, estarán sujetos al orden de prioridad y en su caso a los plazos de ejecución definidos en las fichas de planeamiento y gestión anexas a estas Normas.

3. Sin perjuicio de lo anterior, dada la naturaleza y alcance del orden de prioridades, se podrá adelantar la formulación de determinados instrumentos de planeamiento, justificadamente y en base al interés urbanístico general.

4. En los casos en los que se determine el incumplimiento de las previsiones de los plazos de ejecución por causas no imputables a la Administración actuante, quedará ésta facultada para acordar las medidas previstas en la legislación urbanística, en función del interés urbanístico general.

Artículo 28. Instrumentos de ordenación.

El desarrollo del Plan General se instrumentará mediante las siguientes figuras de planeamiento:

a) Planes Parciales de Ordenación:

Para suelo urbano no consolidado y suelo urbanizable sectorizado, conforme a lo dispuesto en la legislación urbanística (28.1).

b) Planes Especiales:

De reforma interior para la ordenación detallada en el suelo urbano, o con otras finalidades específicas en cualquier clase de suelo conforme a lo dispuesto en la legislación urbanística (28.2).

c) Estudios de Detalle:

Para ajustar la ordenación de determinados ámbitos de acuerdo con las previsiones de la legislación urbanística (28.3).

d) Ordenanzas municipales de edificación y/o urbanización:

Para la regulación de aspectos complementarios del planeamiento, bien por remisión expresa del Plan General, o por formulación conforme a lo previsto en la legislación urbanística (28.4).

Artículo 29. Sistemas de actuación.

1. La ejecución del planeamiento se llevará a cabo por alguno de los sistemas de actuación previstos en la legislación urbanística, dentro de las unidades de ejecución que se delimiten al efecto.

2. El Plan determina el tipo de iniciativa preferente para la gestión de las actuaciones previstas, distinguiendo entre públicas y privadas conforme a lo previsto en la legislación urbanística aplicable (29.1).

3. El sistema de actuación queda fijado para cada unidad de ejecución en el momento de su delimitación conforme a lo previsto en dicha normativa (29.2).

(28.1) LOUA, art. 13.

(28.2) LOUA, art. 14.

(28.3) LOUA, art. 15.

(28.4) LOUA, art. 23 a 25.

(29.1) LOUA, arts. 86.a.

(29.2) LOUA, arts. 107.2.

CAPÍTULO 2

Instrumentos de ejecución

Artículo 30. Proyectos Técnicos.

1. A efectos del ejercicio de la competencia municipal sobre intervención de las actuaciones públicas o privadas sobre el suelo, se entiende por proyecto técnico aquél que define de modo completo las obras o instalaciones a realizar, con el contenido y detalle que requiera su objeto, de forma que lo proyectado puede ser directamente ejecutado mediante la correcta interpretación y aplicación de sus especificaciones.

2. El Plan considera los siguientes tipos de proyectos técnicos:

- a) De urbanización.
- b) De obras ordinarias de urbanización.
- c) De edificación.
- d) De otras actuaciones urbanísticas.
- e) De actividades e instalaciones.

3. Los proyectos técnicos necesarios para la obtención de licencias de obras o instalaciones deben venir redactados por técnicos competentes en relación con el objeto del proyecto, y visados por el colegio profesional correspondiente cuando este requisito sea exigible conforme a la legislación aplicable. El requerimiento de visado será sustituido, en los proyectos redactados por las Administraciones Públicas, por el de supervisión.

4. Cada proyecto, una vez aprobado y concedida, en su caso, la correspondiente licencia, quedará incorporado a ésta como condición material de la misma. En consecuencia, deberá someterse a autorización municipal previa toda alteración durante el curso de las obras, salvo los ajustes y desarrollos del mismo que no alteren sustancialmente las condiciones particulares de la licencia.

Artículo 31. Proyectos de urbanización.

1. Tienen por objeto el acondicionamiento, en una o varias fases, de sectores o áreas de reforma interior, en suelo urbano no consolidado o urbanizable, así como cualquier otra operación urbanizadora integrada que comprenda todos o varios de los grupos de obras señalados a continuación y, en todo caso, la apertura o reforma del viario:

- Vialidad: explanación, afirmado y pavimentación de calzadas; construcción y encintado de aceras; canalizaciones para servicios en el subsuelo.

- Saneamiento: construcción de colectores, acometidas, sumideros y estaciones depuradoras.

- Suministro de agua: construcción de captaciones, redes de distribución domiciliar de agua potable, de riego y de hidrantes de incendios.

- Obras para la instalación y el funcionamiento de los servicios públicos de energía eléctrica, alumbrado público, telefonía y telecomunicaciones.

- Ajardinamiento, arbolado y amueblamiento urbano de parques, jardines y vías públicas.

- Obras de infraestructuras y servicios exteriores al ámbito de la actuación precisas para la conexión adecuada con las redes generales, así como para el mantenimiento de la funcionalidad de éstas.

- Demolición de edificios y construcciones, así como de plantaciones, obras e instalaciones que deban desaparecer por resultar incompatibles con el Planeamiento.

2. No podrán contener en ningún caso determinaciones sobre ordenación, régimen de suelo o condiciones de edificación, ni modificar las previsiones del planeamiento que desarrollan. Su documentación se ajustará a la exigida por la legislación urbanística (31.1).

3. Los proyectos de urbanización se tramitarán conforme al procedimiento establecido en la ordenanza específica aprobada por el Ayuntamiento.

4. La ejecución de los proyectos de urbanización se ajustará a lo previsto en la legislación urbanística de aplicación (31.2), y en particular a las siguientes determinaciones:

a) Antes de concluir las instalaciones de abastecimiento de agua, saneamiento, energía eléctrica y alumbrado público,

el promotor de la urbanización lo comunicará al Ayuntamiento para su inspección.

b) El Ayuntamiento solicitará, en su caso, informes de las compañías responsables del abastecimiento de agua, saneamiento, suministro eléctrico y alumbrado público, como requisito previo para la recepción de las obras.

Artículo 32. Proyectos de obras ordinarias de urbanización.

1. Se incluyen en este tipo de proyectos aquellos que tienen por objeto aspectos específicos o áreas concretas de urbanización de alguno de los grupos señalados en el artículo anterior, sin contemplar la urbanización integral de su ámbito de actuación (32.1).

2. Los proyectos de obras ordinarias de urbanización se tramitarán de acuerdo con el procedimiento establecido para las obras municipales ordinarias.

Artículo 33. Proyectos de edificación o demolición.

1. Se incluyen en este tipo de proyectos las obras de edificación que tienen por objeto actuaciones de nueva planta, así como las de conservación y rehabilitación de las edificaciones existentes, tanto en los casos en que afecten a la totalidad del inmueble como en las intervenciones parciales.

2. Se incluyen, así mismo, los proyectos de demolición, que podrán ser totales o parciales, y que podrán tramitarse independientemente o conjuntamente con los proyectos de edificación.

3. La documentación de los proyectos de edificación o demolición se ajustará a la exigida en la normativa de aplicación (33.1), con alcance de proyecto básico a los efectos de solicitud de licencia. En cualquier caso, será suficiente para la definición completa de las obras y su valoración a los efectos de abono de la tasa correspondiente.

Artículo 34. Otras actuaciones urbanísticas.

1. A los efectos de estas Normas, se entienden por otras actuaciones urbanísticas aquellas otras construcciones, ocupaciones, actos y formas de afectación del suelo, del vuelo o del subsuelo, que no estén incluidas en los artículos anteriores o que se acometan con independencia de los proyectos que en ellas se contemplan.

2. Estas actuaciones urbanísticas podrán ser obras civiles singulares (como pasarelas, puentes muros, monumentos, fuentes y otros elementos urbanos), actuaciones estables (como talas de árboles, acondicionamiento de espacios libres de parcela, nuevos cerramientos exteriores de terrenos, tendidos de cables, etc), actuaciones provisionales (como vallados, sondeos, casetas provisionales, etc).

3. Los proyectos de estas actuaciones se atenderán a las especificaciones requeridas por las reglamentaciones técnicas específicas de la actividad de que se trate, por las especificadas en estas Normas y a las condiciones especiales que pudiera aprobar el Ayuntamiento.

Artículo 35. Proyectos de instalaciones y actividades.

1. Se incluyen en este tipo aquellos documentos técnicos que tienen por objeto definir, en su totalidad o parcialmente, los elementos mecánicos, la maquinaria o las instalaciones que precisen existir en un local para permitir el ejercicio de una actividad determinada.

2. Los proyectos técnicos a que se refiere este artículo se atenderán a las determinaciones requeridas por la reglamentación técnica específica, por las especificadas en estas Normas y por las especiales que pudiera aprobar el Ayuntamiento.

(31.1) LOUA, art. 98.

(31.2) LOUA, arts. 153 y 154.

(32.1) LOUA, art. 143.1

(33.1) Código Técnico de la Edificación, Parte I, art. 6.4 y Anejo 1.

TÍTULO IV

INTERVENCIÓN MUNICIPAL EN EL USO DEL SUELO Y LA EDIFICACIÓN

CAPÍTULO 1

Licencias

Artículo 36. Actos de edificación y uso del suelo sujetos a licencia.

1. Están sujetos a la obtención previa de licencia urbanística municipal los actos de edificación y uso del suelo enumerados en la normativa urbanística vigente (36.1), además de los previstos en estas Normas.

2. La sujeción a licencia urbanística rige tanto para las personas y entidades privadas como para las Administraciones Públicas distintas de la municipal, así como para las entidades adscritas o dependientes de aquéllas, salvo en las excepciones contempladas en la legislación urbanística (36.2).

3. La competencia para otorgar las licencias urbanísticas corresponde al órgano municipal que determine la legislación y la normativa de aplicación en materia de Régimen Local (36.3).

4. El procedimiento de la concesión de licencias se ajustará a lo establecido en la normativa urbanística (36.4) y en la legislación de Régimen Local que resulte aplicable (36.5), sin perjuicio de las especificaciones contenidas en estas Normas.

En ningún caso se entenderán adquiridas por silencio administrativo licencias en contra de la legislación o planeamiento urbanístico de aplicación.

Artículo 37. Plazos de las licencias.

1. Las licencias de obras e instalaciones deberán fijar los plazos para el inicio de la actividad autorizada, así como para la finalización de los actos amparados por ella. En el caso de que no se determine expresamente, se entenderían otorgadas bajo la condición legal de la observancia de un año para iniciar las obras o instalaciones y de tres años para la terminación de éstas.

La caducidad de las licencias se regirá por lo dispuesto en la legislación urbanística aplicable (37.1).

2. Las licencias podrán incorporar condiciones particulares para garantizar el cumplimiento de las determinaciones de estas Normas y de las ordenanzas municipales. En concreto, el otorgamiento de la licencia determina la sujeción del peticionario a los siguientes deberes, en su caso, sin perjuicio de los restantes señalados en estas Normas:

- Satisfacer cuantos gastos se ocasionen a la administración municipal como consecuencia de las actividades autorizadas en ella.

- Construir o reponer la acera dentro del plazo de conclusión de la obra.

- Reparar e indemnizar los daños que se causen en la acera frontera a la finca, y en general los que se produzcan en elementos urbanísticos del suelo, subsuelo y vuelo de la vía pública.

- Instalar y mantener en buen estado de conservación el vallado de obra y las medidas de seguridad de la vía pública durante el tiempo de duración de las obras.

Artículo 38. Tipos de licencias.

1. Las licencias urbanísticas quedan encuadradas por estas Normas en los siguientes tipos:

- Licencia de agregación y segregación.

- Licencia de demolición.

- Licencia de movimientos de tierra.

- Licencia de obras de nueva planta, ampliación, modificación o reforma.

- Licencia de obras menores.

- Licencia de actividad)

- Licencia de ocupación y primera utilización.

Artículo 39. Licencias de segregación y agregación.

1. Están sujetos a esta licencia los actos de alteración del parcelario, ya sea por subdivisión o por agregación.

2. El documento que se acompañe a la solicitud de licencia de agregación o segregación tendrá el contenido mínimo siguiente:

a) Memoria descriptiva de las características de las fincas originarias y resultantes con expresión de superficie y localización, así como de su adecuación al Plan, por resultar adecuadas para el uso que éste les asigna y ser aptas para la edificación.

b) Plano de situación (escala mínima 1:1.000).

c) Planos topográficos de parcelación originaria y resultante (escala mínima 1:500), recogiendo el parcelario oficial, las edificaciones y arbolado existentes y los usos de los terrenos.

d) Escritura pública o certificado de dominio y estado de cargas expedido por el Registro de la Propiedad) Si la finca o fincas no constasen inscritas en el Registro se indicará tal circunstancia, acompañándole título o títulos que acrediten el dominio.

Artículo 40. Licencia de demolición.

1. Están sujetas a esta licencia las demoliciones de edificaciones e instalaciones de todas clases, salvo en los casos declarados de ruina inminente, y siempre que no haya sido dictada resolución de rehabilitación o reconstrucción del inmueble, conforme a la legislación urbanística.

2. A la solicitud se acompañarán los siguientes documentos:

a) Dos ejemplares del Proyecto técnico que constará como mínimo de memoria, presupuesto, pliego de condiciones técnicas, estudio de seguridad y salud y planimetría con los planos de situación (escala mínima 1:1000), plantas y alzados (escala mínima 1:100).

b) Comunicación del encargo de dirección facultativa por técnico competente, visada por el colegio oficial correspondiente.

c) Fotografías donde se aprecie perfectamente la obra a derribar.

3. Si la demolición es de pequeña entidad, podrá estar incluida en el proyecto de obra nueva.

Artículo 41. Licencia de movimiento de tierras.

1. Están sujetas a esta licencia las actuaciones de movimiento de tierras, como desbroces, desmontes, explanaciones, excavaciones y terraplenados, salvo que estén incluidas como obras a ejecutar en un proyecto de urbanización o de edificación aprobado.

2. Estas licencias se solicitarán acompañando:

a) Memoria técnica que indicará la finalidad perseguida, las características de las actuaciones, el plan de etapas de su realización y las medidas de seguridad previstas durante la ejecución.

b) Plano de emplazamiento a escala 1:2.000.

c) Planos topográficos (escala mínima 1:500) con curvas de nivel cada metro, indicándose la parcelación existente y la propiedad de las parcelas, así como la edificación y arbolado existentes.

d) Planimetría de perfiles originales y resultantes, suficientes para determinar el volumen de la actuación y su posible afección a la vía pública o a fincas y construcciones vecinas.

e) Comunicación del encargo de dirección facultativa por técnico competente, visada por el colegio oficial correspondiente.

Artículo 42. Licencia de obras de nueva planta, ampliación, modificación o reforma.

1. Están sujetas a esta licencia las obras de construcción de edificaciones de nueva planta, de ampliación, modificación

o reforma de inmuebles que afecten a la estructura, de modificación del aspecto exterior de las edificaciones y de intervención total en la disposición interior de las edificaciones, cualquiera que sea su uso.

2. A la solicitud de licencia se acompañará:

a) Dos ejemplares del proyecto básico visado por el colegio profesional correspondiente, incluyendo el contenido exigido en la legislación aplicable (42.1), con justificación gráfica y escrita acreditativa del cumplimiento de la normativa urbanística, de las condiciones de protección contra incendios y de accesibilidad)

b) Estudio de Seguridad y Salud, o estudio básico, cuando proceda.

c) Comunicación del encargo de dirección facultativa por técnicos competentes, visada por los colegios oficiales correspondientes.

d) Proyecto de infraestructuras comunes de telecomunicación, cuando resulte exigible.

e) Documentación para garantizar los objetivos de calidad acústica, cuando resulte exigible conforme a la normativa aplicable.

3. La documentación técnica exigida se ajustará a lo dispuesto en el artículo 29.3 de estas Normas.

Artículo 43. Licencia de obras menores

1. Se consideran obras menores las de mantenimiento, reparación o reforma de escasa entidad, que no comprometen elementos estructurales de la edificación ni las condiciones de seguridad de las personas y bienes. Son, entre otras análogas, las siguientes:

a) Mantenimiento y reparación de cubiertas y azoteas sin modificación de sus características.

b) Colocación de elementos mecánicos de las instalaciones en terrazas o azoteas.

c) Reparación o colocación de canalones y bajantes interiores o exteriores.

d) Demolición y reconstrucción de tabiquería sin modificar su situación.

e) Reparación, reforma o sustitución de instalaciones interiores.

f) Reparación o sustitución de solados y de peldaños de escaleras.

g) Pintura o reparación de enlucidos y revestimientos en fachadas exteriores e interiores y en medianerías. Reparación de balcones, cornisas y elementos salientes de fachada.

h) Pintura o reparación de enlucidos y revestimientos en el interior de la edificación.

i) Reparación o sustitución de cielo rasos.

j) Sustitución de puertas y ventanas interiores y exteriores, sin modificar huecos. Instalación de aparatos sanitarios.

k) Colocación de rótulos, carteles publicitarios y anuncios luminosos en plantas bajas y altas.

l) Ocupación provisional de vía pública no amparada por licencia de obras mayores.

m) Instalación de mobiliario urbano en zonas públicas.

n) Cerramiento de solares y parcelas sin edificar.

o) Instalación de casetas prefabricadas.

2. La solicitud de licencia irá firmada por el propietario e indicará la situación, características y presupuesto de las obras.

3. En el caso de que las características de las obras exijan la adopción de medidas que garanticen la seguridad de los trabajadores o de la vía pública, deberá aportarse la documentación técnica exigida por la normativa de aplicación en estas materias.

Artículo 44. Licencia de actividad.

1. Están sujetas a esta licencia la implantación, ampliación, modificación o traslado de usos mercantiles, industriales y análogos distintos al de vivienda, en edificaciones e instalaciones cubiertas o al aire libre.

2. No están sujetas a esta licencia:

a) Las instalaciones complementarias de la propia edificación residencial vinculadas a ésta, como trasteros, locales de reunión de comunidades, piscinas, instalaciones deportivas y similares.

b) Los aparcamientos y garajes complementarios de la edificación residencial y vinculados a ésta, siempre que sus características e instalaciones queden suficientemente definidas en el proyecto de obra, y sin perjuicio de que deban someterse al procedimiento de Calificación Ambiental cuando resulte exigible. En este caso, la apertura del expediente de calificación debe ser previa a la concesión de la licencia de obras, y su resolución anterior a la concesión de licencia de ocupación a la edificación.

c) Los cambios de titularidad de la actividad deberán comunicarse por escrito al Ayuntamiento, quedando sujetos los titulares a todas responsabilidades que se derivasen de esta omisión.

3. La solicitud de licencia de actividad de las actuaciones no sometidas a ninguno de los procedimientos de prevención ambiental acompañará:

a) Memoria descriptiva de la actividad a desarrollar.

b) Planos de situación (escala mínima 1:1.000) y de planta acotada (escala mínima 1:100).

c) Certificación expedida por técnico competente de que el local reúne las condiciones de seguridad, salubridad, eliminación de barreras arquitectónicas y protección contra incendios exigidas legalmente.

d) Recibo acreditativo del alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

4. En las actuaciones sometidas a Calificación Ambiental, se integrará este procedimiento con el de licencia de actividad, y sus condicionamientos se incorporarán a la licencia. La solicitud de licencia de actividad de estas actuaciones acompañará:

a) Dos ejemplares del proyecto redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, incluyendo el contenido exigido en la legislación ambiental (44.1), con justificación gráfica y escrita de las medidas correctoras adoptadas.

b) Comunicación del encargo de dirección facultativa por técnico competente, visada por el colegio oficial correspondiente.

c) Recibo acreditativo del alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

En estas actuaciones, se entenderá autorizada la implantación, ampliación, traslado o modificación de la actividad cuando cuente con resolución favorable del expediente de calificación y se haya concedido la licencia de actividad).

No obstante, la puesta en marcha de ésta no podrá producirse hasta que el titular presente en el Ayuntamiento certificación del director técnico que acredite el cumplimiento de las condiciones ambientales impuestas en la resolución e incorporadas a la licencia (44.2).

Artículo 45. Licencia de actividad en actuaciones sometidas a evaluación de impacto ambiental o informe ambiental.

1. Las actuaciones sometidas a evaluación de impacto ambiental o informe ambiental deberán contar con la resolución favorable de estos procedimientos previamente a la concesión de licencia de actividad) La licencia incorporará los condicionamientos recogidos por la Declaración de Impacto Ambiental o Informe Ambiental, y no podrá otorgarse en contra de lo establecido por el órgano con competencia sustantiva.

2. La solicitud de licencia de actividad de estas actuaciones acompañará:

a) Dos ejemplares del proyecto redactado por técnico competente y visado por el colegio profesional correspondiente, incluyendo el contenido exigido en la legislación ambiental, con justificación gráfica y escrita de las medidas correctoras

adoptadas y del cumplimiento de los condicionamientos de la Declaración de Impacto Ambiental o Informe Ambiental.

b) Declaración de Impacto Ambiental o Informe Ambiental, según proceda.

c) Comunicación del encargo de dirección facultativa por técnico competente, visada por el colegio oficial correspondiente.

d) Recibo acreditativo del alta en la licencia fiscal.

Artículo 46. Licencia de actividad en actuaciones con ejecución de obras.

1. En el caso de que la actuación para la que se solicita licencia de actividad exigiera la realización de obras de adecuación en el local, deberá también solicitarse la licencia de obra que proceda, acompañada de la documentación reseñada en los artículos 41 y 42 de estas Normas.

2. Conforme a lo establecido en la legislación de régimen local (46.1) cuando, con arreglo al proyecto presentado, la edificación de un inmueble se destinara específicamente a establecimientos de características determinadas, no se concederá licencia de obras sin la autorización de la apertura, si fuera procedente.

Artículo 47. Licencia de ocupación y primera utilización.

1. Están sujetas a esta licencia:

a) La primera utilización de las edificaciones de nueva planta y de reestructuración total, así como la de aquellos locales en que sea necesaria por haberse producido cambios en su configuración, alteración de los usos a que se destinan o modificaciones en la intensidad de dichos usos.

b) La nueva utilización de aquellos edificios o locales que hayan sido objeto de sustitución o reforma de los usos preexistentes.

2. En los supuestos contemplados en el apartado a) del número anterior, la concesión de la licencia de ocupación requiere la acreditación o cumplimentación de los siguientes requisitos, según las características de las obras, instalaciones o actividades de que se trate:

a) Certificación final de obras cuando la actuación hubiese requerido de dirección técnica.

b) Documentación reformada, en su caso, que recoja las modificaciones introducidas en la obra en relación al proyecto al que se concedió licencia, visada por el colegio profesional correspondiente.

c) En su caso, terminación y recepción de las obras de urbanización que se hubiesen autorizado simultáneamente con la edificación.

d) Copia de la solicitud de alta en el Impuesto de Bienes Inmuebles de naturaleza urbana.

(36.1) LOUA, art. 169.

(36.2) LOUA, art. 170.

(36.3) Ley 7/1985, LRBR, art. 21.1.q).

(36.4) LOUA, art. 172.

(36.5) Reglamento de Servicios de las Corporaciones Locales, art. 9.

(37.1) LOUA, art. 173.

(42.1) Código Técnico de la Edificación, Parte I, art. 6.4 y Anejo I.

(44.1) Reglamento de Calificación Ambiental, art. 9.1.

(46.1) Reglamento de Servicios de las Corporaciones Locales, art. 22.3.

CAPÍTULO 2

Deber de conservación de las edificaciones

Artículo 48. Deber de conservación.

1. De conformidad con la legislación urbanística (48.1), los propietarios de los terrenos o construcciones deberán destinarlos efectivamente al uso en cada momento establecido en el planeamiento y mantenerlos en condiciones de seguridad, salubridad y ornato público.

2. Las obligaciones mínimas de los propietarios de edificaciones y construcciones respecto a la seguridad, salubridad y ornato público, incluyen:

a) El mantenimiento y la seguridad de los elementos arquitectónicos de las fachadas.

b) El mantenimiento de la pintura, revoco o material visto de acabado de las fachadas.

c) El mantenimiento y la seguridad de todas las instalaciones técnicas del edificio y de sus elementos añadidos, como rótulos o carteles.

Artículo 49. Situación legal de ruina urbanística.

1. La declaración de la situación legal de ruina urbanística y ruina física inminente de los edificios procederá en los supuestos contemplados en la legislación urbanística aplicable (49.1).

(48.1) Ley 6/1998, LRSV, art. 19 y LOUA, art. 135.

(49.1) LOUA, arts. 157 y 159 y RDU, arts. 17 y ss.

CAPÍTULO 3

Protección de la legalidad urbanística

Artículo 50. Protección de la legalidad urbanística.

1. La Administración asegura el cumplimiento de la legislación y ordenación urbanísticas mediante el ejercicio de las siguientes potestades:

a) La intervención preventiva en los actos de uso y edificación del suelo.

b) La inspección de la ejecución de los actos sujetos a intervención preventiva (50.1).

c) La protección de la legalidad urbanística y el restablecimiento del orden jurídico perturbado en los términos dispuestos en la legislación urbanística aplicable (50.2).

d) La sanción de las infracciones urbanísticas.

Artículo 51. Infracciones urbanísticas.

1. Son infracciones urbanísticas las acciones u omisiones que estén tipificadas y sancionadas como tales en la legislación urbanística (51.1).

2. La competencia y tramitación del procedimiento sancionador se ajustará a lo dispuesto en la legislación urbanística (51.2).

(50.1) LOUA, arts. 179 (modif. Ley 13/2005, art. 28 tres) y 180.

(50.2) LOUA, arts. 181 a 190 (modif. Ley 13/2005, art. 28).

(51.1) LOUA, arts. 207 a 226.

(51.2) LOUA, arts. 195 a 206.

CAPÍTULO 4

Normas generales de protección

Artículo 52. Protección de la imagen urbana.

1. La defensa de la imagen urbana y el fomento de su valoración y mejora corresponden al Ayuntamiento, que podrá denegar justificadamente cualquier actuación que resulte inadecuada para la imagen urbana conforme a lo regulado en la presente normativa.

Dicha justificación podrá estar referida al uso, al dimensionamiento de la edificación, a la composición, características y materiales de las fachadas, y en general, a cualquier elemento que configure la imagen urbana.

2. Por motivos estéticos o de interés público, el Ayuntamiento podrá requerir a los propietarios la ejecución de obras de conservación de las fachadas o espacios visibles desde la vía pública, en cumplimiento de las presentes Normas.

3. Queda especialmente prohibida la colocación de aparatos de acondicionamiento de aire y de antenas que sobresalgan del plano de fachada.

4. Los rótulos publicitarios paralelos a fachada deberán quedar integrados en la composición de la fachada. Las banderas o marquesinas perpendiculares a fachada se situarán a una altura mínima de tres metros sobre la rasante de la calle, y su vuelo cumplirá las condiciones establecidas en estas Normas para los salientes ocupables.

Artículo 53. Protección de servidumbres de infraestructuras.

1. La protección de las servidumbres de las infraestructuras se ajustará a lo dispuesto en la legislación sectorial de aplicación, prevaleciendo en caso de contradicción sobre las condiciones específicas de estas Normas, y afectando a todas las clases de suelo.

2. El Plan General hace suyo e incorpora a sus Normas Urbanísticas el régimen de protección de la legislación sectorial sobre las servidumbres de las siguientes infraestructuras:

a) Vías de comunicación: Las zonas de dominio público, de afección y de servidumbre, y la separación de edificaciones e instalaciones se ajustarán a la legislación sectorial. Las actuaciones sobre las zonas de afección y servidumbre requieren la autorización previa del órgano administrativo competente (53.1).

b) Red de energía eléctrica: La servidumbre se ajustará a la legislación sectorial, quedando prohibidas las plantaciones y construcciones bajo las líneas eléctricas (53.2).

c) Oleoducto: La servidumbre se ajustará a la legislación sectorial.

3. El Plan General introduce adicionalmente condiciones de protección las redes de abastecimiento de agua y saneamiento, prohibiendo la construcción en la banda de 4,00 m de anchura total situada a lo largo del eje de la conducción, en su trazado por suelo no urbanizable.

Artículo 54. Protección del medio físico.

1. El Plan General hace suyo e incorpora a sus Normas Urbanísticas el régimen de protección de la legislación sectorial sobre el medio físico en las materias relacionadas en este artículo.

2. Protección ambiental: La producción de emisiones y vertidos y, en general, las afecciones ambientales de las actividades quedan sometidas al régimen establecido en la legislación sectorial (54.1).

3. Vías pecuarias: Quedan clasificadas como suelo no urbanizable de especial protección por legislación específica, siendo de aplicación lo dispuesto en ésta (54.3).

4. Recursos hidrológicos: Las actuaciones en el entorno de cauces y la apertura de pozos de captación de aguas subterráneas quedan sometidas a las disposiciones de la legislación sectorial (54.4).

5. Vegetación: Con independencia de la protección específica de aquellos elementos incluidos en el Catálogo de Espacios y Bienes del Plan, las actuaciones sobre masas arbóreas y vegetación deben ajustarse a las disposiciones de la legislación sectorial (54.5).

Artículo 55. Protección del suelo y el paisaje.

1. Con la finalidad de garantizar la protección del suelo, la realización de movimientos de tierra en pendientes superiores al 15%, o que afecten a una superficie de más de 2.500 m², o a un volumen superior a 5.000 m³ quedará sujeta a las siguientes limitaciones:

- La solicitud de licencia deberá ir acompañada de la documentación necesaria para garantizar la ausencia de impacto negativo sobre la estabilidad o erosionabilidad de los suelos.

- La licencia podrá incorporar la exigencia de adoptar las medidas necesarias para garantizar la estabilidad de los suelos y corregir los impactos negativos que pudiera suponer la actuación.

2. Con objeto de evitar afecciones negativas al paisaje natural, se establecen las siguientes condiciones de protección:

- Con carácter general, se cumplirán las condiciones establecidas en estas Normas sobre protección de la topografía, de los cauces y de la vegetación y masas arbóreas.

- Las actuaciones de implantación de infraestructuras contemplarán la reposición de la capa vegetal en las zonas colindantes con la actuación y el tratamiento de desmontes y terraplenes mediante cobertura vegetal o plantación de arboleda.

- Los elementos publicitarios situados a lo largo de las vías de comunicación cumplirán lo dispuesto en la legislación sectorial vigente, no autorizándose que se pinten directamente sobre elementos naturales del territorio, ni que por sus características generen impactos visuales importantes.

Artículo 56. Protección del patrimonio cultural y arqueológico.

1. Las intervenciones sobre elementos de interés histórico o cultural protegidos por la legislación sectorial se someterán a las disposiciones de ésta (56.1).

2. El hallazgo de restos arqueológicos deberá ser notificado con arreglo a lo dispuesto en esta misma legislación, adoptándose las medidas de protección que resulten procedentes para su cumplimiento.

Artículo 57. Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos.

1. Las intervenciones sobre elementos incluidos en el Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos de este Plan quedarán sujetas a las determinaciones de protección recogidas en éste, en función de la clase de obra proyectada, el nivel de intervención y el grado de protección del elemento.

2. Las actuaciones sobre parcelas colindantes o medianeras con edificaciones protegidas quedan sujetas a las condiciones especiales establecidas en el Catálogo.

(53.1) Ley 25/1988, de Carreteras, y R.D. 1812/1994, Reglamento General de Carreteras; Ley 8/2001, de Carreteras de Andalucía.

(53.2) Reglamento de líneas de alta tensión, de 28 de diciembre de 1968.

(54.1) Ley 7/1994, de Protección Ambiental; Decreto 292/1995, del Reglamento de Evaluación de Impacto Ambiental; Decreto 153/1996, del Reglamento de Informe Ambiental, Decreto 297/1995, del Reglamento de Calificación Ambiental.

(54.3) Ley 3/1995, de Vías Pecuarias, y Decreto 155/1998, Reglamento de Vías Pecuarias de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

(54.4) R.D.L. 1/2001, Texto Refundido de la Ley de Aguas; R.D. 849/1986, Reglamento del Dominio Público Hidráulico; Decreto 189/2002, Plan de Prevención de Avenidas e Inundaciones en Cauces Urbanos Andaluces.

(54.5) Ley 43/2003, de Montes; Ley 2/1992, Forestal de Andalucía; Decreto 208/1997, del Reglamento Forestal de Andalucía.

(56.1) Ley 16/1985, de Patrimonio Histórico Español, y R.D. 111/1986, de desarrollo parcial de la Ley; Ley 17/1991, de Patrimonio Histórico de Andalucía, y Decreto 19/1995, del Reglamento de Protección y Fomento del Patrimonio Histórico de Andalucía.

TÍTULO V

CONDICIONES DE USO

CAPÍTULO 1

Condiciones generales

Artículo 58. Ámbito de aplicación.

Las normas contenidas en el presente título se aplicarán en el suelo urbano y en el urbanizable. Los usos en el suelo no urbanizable se regularán por las disposiciones del Título X, sin perjuicio de la aplicación supletoria de las normas del presente Título.

Artículo 59. Relación de usos globales y pormenorizados

1. El Plan distingue los siguientes usos globales (OE), usos pormenorizados y categorías de uso:

Uso global	Uso pormenorizado	Categorías		
RESIDENCIAL	vivienda unifamiliar			
	vivienda bifamiliar	1.ª (libre)		
	vivienda plurifamiliar	2.ª (protección pública)		
INDUSTRIAL	talleres compatibles			
	industria de producción y almacenaje			
	estaciones de servicio			
TERCIARIO	hotelero			
	comercial	1.ª (local comercial) 2.ª (centro comercial)		
	relación y espectáculos	1.ª (sin actividad musical) 2.ª (con actividad musical) 3.ª (aire libre)		
	oficinas	1.ª (despachos anexos) 2.ª (local) 3.ª (edificios exclusivos)		
		DOTACIONAL	docente	1.ª (local) 2.ª (edificios exclusivos)
			deportivo	1.ª (local) 2.ª (edificios exclusivos)
	social		1.ª (local) 2.ª (edificios exclusivos)	
	espacios libres			
	servicios técnicos infraestructuras			

2. Cualquier otro uso no contenido en el cuadro tipo de relación de usos, se regularán analógicamente por las condiciones establecidas en aquel uso tipificado que le sea funcionalmente más semejante.

Artículo 60. Clases de usos pormenorizados

1. Por su modalidad de aplicación y gestión, en una determinada parcela, área, zona o sector, y a efectos de las determinaciones de aprovechamiento y ordenación, se diferencian las siguientes clases de usos pormenorizados:

a) Uso exclusivo: Es el que por aplicación del Plan General o del planeamiento de desarrollo su implantación ocupa la totalidad del suelo y/o edificación de una parcela, un área, zona o sector.

b) Uso dominante: Es aquel de implantación mayoritaria en la totalidad del suelo y/o edificación de la parcela, área, zona o sector, pudiendo llegar a ser exclusivo o coexistir con otro uso dominante.

c) Uso compatible: Es aquel que debe coexistir con el uso dominante en una misma parcela sin perder sus características propias, cumpliendo las condiciones establecidas por el Plan o el planeamiento de desarrollo.

d) Uso prohibido: Es el excluido por el Plan o por el planeamiento de desarrollo en una parcela, área, zona o sector, por su incompatibilidad con el uso exclusivo o con los objetivos de la ordenación.

2. Son usos prohibidos en un determinado ámbito:

a) Los usos que no sean los usos exclusivos y dominantes o compatibles establecidos por el Plan o por el planeamiento de desarrollo para dicho ámbito.

b) Los usos compatibles que no cumplan las condiciones establecidas o superen los límites de intensidad, que, en su caso, pudiera imponerles el planeamiento.

c) Los así conceptuados en las disposiciones generales o en la normativa específica en un ámbito determinado.

Artículo 61. Uso global residencial.

1. Es el uso de aquellos edificios o parte de ellos destinados a viviendas o residencia familiar (OE).

2. Este uso global comprende los siguientes usos pormenorizados:

a) Vivienda unifamiliar: es la situada en parcela independiente, en edificio aislado o agrupado horizontalmente a otro de distinto uso y con acceso exclusivo.

b) Vivienda bifamiliar: Es un caso particular de la unifamiliar que se obtiene por obra nueva, o por adaptación de una unifamiliar preexistente, para servir de vivienda a varios miembros de una misma familia. El carácter mancomunado y no segregable de la parcela habrá de hacerse constar en escritura pública.

c) Vivienda plurifamiliar: es la situada en edificio constituido por dos o más viviendas con accesos (incluidas escaleras) y elementos comunes.

3. Se establecen las siguientes categorías en el uso residencial:

a) Categoría 1.ª Vivienda libre: es aquella vivienda no condicionada por ningún tipo de protección o régimen público.

b) Categoría 2.ª Vivienda de protección pública: es aquella que puede ser calificada así conforme a la legislación específica (61.1) (OE).

4. Las condiciones particulares a las que deben ajustarse las edificaciones destinadas a este uso se recogen en el Capítulo 2 de este mismo Título.

Artículo 62. Uso global industrial.

1. Es todo aquel que tiene por finalidad llevar a cabo las operaciones de elaboración, transformación, reparación, almacenaje y distribución de productos, según las precisiones que se expresan en la definición de los usos pormenorizados que engloba. (OE).

2. El uso industrial comprende los siguientes usos pormenorizados:

a) Talleres y pequeñas industrias compatibles con las viviendas.

Se incluyen en este uso pormenorizado las instalaciones que, por no ofrecer riesgos ni causar molestias a las viviendas, pueden ubicarse en áreas residenciales.

b) Industria de producción y almacenamiento.

Se incluyen las instalaciones que no son compatibles con las viviendas por sus posibles riesgos o incidencia negativa en el entorno residencial

c) Estaciones de servicio.

Se incluyen las instalaciones de suministro de combustible y las instalaciones anexas de taller de mantenimiento y reparación de vehículos.

3. Condiciones generales de ordenación y edificación:

a) Las parcelas, edificaciones y locales destinados a uso industrial cumplirán las condiciones de ordenación y edificación de la ordenanza de la zona en que se localicen.

b) Se exceptúan de la condición anterior las parcelas y edificaciones destinadas al uso pormenorizado de «Estación de Servicio de Vehículos» cuyas condiciones de ordenación y edificación quedarán reguladas por su normativa específica y las que establezca el planeamiento de desarrollo.

c) En todo caso, se cumplirán las condiciones de la normativa específica en relación a accesibilidad, protección contra incendios, ventilación e iluminación y protección ambiental.

d) Las edificaciones destinadas a este uso quedarán sujetas a la obligación de reservar las plazas de garaje establecidas en el Capítulo 3 de este mismo Título.

4. Condiciones particulares del uso de talleres y pequeñas industrias compatibles con las viviendas:

En zonas de uso global y característico distinto al industrial, deberán cumplir para poder implantarse las siguientes condiciones:

a) Estar el uso autorizado como compatible o alternativo por las condiciones particulares de la zona.

b) Estar ubicado en la planta baja de las edificaciones y disponer de accesos propios desde el exterior para el público y para carga y descarga, independientes del resto de la edificación.

5. Condiciones particulares del uso de industria de producción y almacenamiento:

Solo se permite su ubicación en zonas de uso global y característico Industrial.

6. Condiciones particulares del uso de estación de servicio:

a) En suelo urbano solo se permite su implantación en las parcelas calificadas como tales por el Plan o en las autorizadas con posterioridad por los órganos competentes.

b) En suelo urbanizable podrá preverse justificadamente en el planeamiento de desarrollo, que establecerá su ubicación y condiciones de ordenación y edificación.

Artículo 63. Uso global terciario.

1. Es todo uso que tiene por finalidad la prestación de servicios al público, a las empresas u organismos, como alojamiento temporal, hostelería, espectáculos, relación, comercio al por menor en sus distintas formas, información, administración, gestión, actividades financieras, seguros y análogas (OE)

2. El uso global terciario comprende los siguientes usos pormenorizados y categorías:

a) Hotelero.

Se incluyen los usos de alojamiento temporal, como hoteles, residencias y análogos, así como sus dependencias con complementarias.

b) Comercial.

Incluye las actividades de servicio al público destinadas a la compraventa o permuta de mercancías al por menor.

Se distinguen dos categorías:

- 1.^a Local Comercial: en planta baja de un edificio, con acceso propio e independiente.

- 2.^a Centro Comercial: integra varios establecimientos de uso predominantemente comercial dentro de un edificio exclusivo, con posibilidad de otros usos terciarios y accesos e instalaciones comunes.

c) Relación y espectáculos.

Incluye las actividades de desarrollo de la vida social, de relación y recreativas.

Se distinguen tres categorías:

- 1.^a Instalaciones sin actividad musical, como bares, cafeterías, tabernas, restaurantes o similares.

- 2.^a Instalaciones con actividad musical, como pubs, discotecas, salas de juegos, locales de espectáculos y análogos.

- 3.^a Instalaciones de concurrencia pública al aire libre.

d) Oficinas.

Se incluyen las actividades terciarias de carácter administrativo, financiero, de información y comunicaciones, así como despachos profesionales.

Se distinguen tres categorías:

- 1.^a Despachos profesionales anexos a la vivienda.

- 2.^a Locales de oficinas.

- 3.^a Edificios Exclusivos

3. Condiciones generales de ordenación y edificación:

a) Las parcelas, edificaciones y locales destinados a uso global terciario cumplirán las condiciones de ordenación y edificación de la ordenanza de la zona en que se localicen.

b) En todo caso, se cumplirán las condiciones de la normativa específica en relación a accesibilidad, protección contra incendios, ventilación e iluminación y protección ambiental.

c) Las edificaciones destinadas a este uso quedarán sujetas a la obligación de reservar las plazas de garaje establecidas en el Capítulo 3 de este mismo Título.

4. Condiciones particulares del uso hotelero:

Los establecimientos destinados a este uso pormenorizado cumplirán las condiciones de la normativa sectorial de aplicación (63.1) y, en su defecto, la establecida en estas Normas para el uso residencial.

Cuando formen parte de un edificio con uso residencial deberá situarse en las plantas inferiores del mismo.

5. Condiciones particulares del uso comercial:

a) Los establecimientos destinados a este uso pormenorizado cumplirán las condiciones de la normativa sectorial de aplicación (Ley 1/1996 del Comercio Interior de Andalucía).

b) El uso de 1.^a Categoría podrá ubicarse en planta baja y primera planta, siempre que se comuniquen entre sí y nunca con otros espacios del edificio de diferente uso y en concreto con el uso residencial.

Los usos de 2.^a Categoría solo se permiten en edificio exclusivo.

c) La zona del local destinada al público tendrá una superficie mínima de 6 m², teniendo comunicación directa con el acceso desde el exterior.

d) Los locales comerciales dispondrán de los siguientes servicios sanitarios: desde 100 m² hasta 200 m², un retrete y un lavabo; por cada 200 m² adicionales o fracción, se aumentará un retrete y un lavabo. A partir de los 200 m² se instalarán con absoluta independencia para señoras y para caballeros. En cualquier caso estos servicios no podrán comunicarse directamente con el resto del local, disponiendo siempre vestíbulo previo.

6. Condiciones particulares del uso de relación y espectáculos:

a) Los establecimientos de 1.^a Categoría podrán ser compatibles con el uso residencial, siempre que se sitúen en planta baja y 1.^a planta, disponiendo, en todo caso de acceso propio desde el exterior y sin comunicación con espacios de diferente uso y en concreto del uso residencial.

Los establecimientos de 2.^a Categoría solo podrán ubicarse en parcela independiente en edificios exclusivos o, en el caso de compartir parcela con el uso residencial, deberán garantizar la adopción de las medidas de aislamiento acústico necesarias para permitir esta compatibilidad).

b) Los locales de relación y espectáculos dispondrán de los siguientes servicios sanitarios: hasta 200 m², un retrete y un lavabo; por cada 200 m² adicionales o fracción, se aumentará un retrete y un lavabo. A partir de los 200 m² se instalarán con absoluta independencia para señoras y para caballeros. En cualquier caso estos servicios no podrán comunicarse directamente con el resto del local, disponiendo siempre vestíbulo previo.

7. Condiciones particulares del uso de oficinas:

a) El uso de oficinas de 1.^a y 2.^a Categoría podrá ubicarse en cualquiera de las plantas de la edificación residencial, cumpliendo las condiciones de uso residencial que le sean de aplicación.

El uso de oficinas en 3.^a Categoría sólo se permite ubicarse en un edificio exclusivo implantado en parcela independiente.

b) Las oficinas dispondrán de los siguientes servicios sanitarios: hasta 200 m², un retrete y un lavabo; por cada 200 m² adicionales o fracción, se aumentará un retrete y un lavabo. A partir de los 200 m² se instalarán con absoluta independencia para señoras y para caballeros. En cualquier caso estos servicios no podrán comunicarse directamente con el resto del local, disponiendo siempre vestíbulo previo.

Artículo 64. Uso dotacional.

1. Se incluyen los usos que proveen a los ciudadanos educación, cultura, salud y bienestar, así los que proporcionan los servicios propios de la vida urbana, tanto de carácter administrativo como de abastecimiento. (OE).

2. El uso global dotacional comprende los siguientes usos pormenorizados:

a) Docente.

Incluye los usos de formación intelectual, enseñanza reglada, enseñanza no reglada (guarderías, centros de idiomas, academias y análogos).

b) Deportivo.

Incluye las actividades de práctica y enseñanza de la cultura física y el deporte.

c) Social.

Incluye los servicios de interés público relacionados con actividades sanitarias (asistencia médica con y sin hospitalización), asistenciales (prestación de servicios sociales), culturales (salas de exposiciones, bibliotecas y similares), religiosas, administrativas públicas y de servicios públicos (protección civil, mercado de abastos, cementerios y tanatorios, instalaciones de limpieza y análogos).

d) Espacios libres.

Incluye las actividades de esparcimiento y reposo de la población al aire libre (parques y jardines).

e) Servicios técnicos de infraestructuras.

Comprende las actividades relacionadas con el movimiento de personas, por sí mismas o en medios de locomoción, el transporte de mercancías y la dotación de servicios de infraestructuras urbanas (suministro de agua, saneamiento, redes de energía, telefonía y análogas).

3. El uso global dotacional comprende, en los usos pormenorizados docente, deportivo y social, dos categorías:

- 1.ª Uso dotacional en locales.

- 2.ª Uso dotacional en edificaciones de uso exclusivo o al aire libre en parcela propia.

No se distinguen categorías en los usos pormenorizados de espacios libres y servicios técnicos de infraestructuras.

4. Condiciones generales de ordenación y edificación:

a) Las parcelas, edificaciones y locales destinados a uso global dotacional cumplirán las condiciones de ordenación y edificación de la ordenanza de la zona en que se localicen, salvo aquellos que el Plan califique como equipamiento, que se ajustarán a las condiciones específicas del Título II.

b) En todo caso, se cumplirán las condiciones de la normativa específica en relación a accesibilidad, protección contra incendios, ventilación e iluminación y protección ambiental.

c) Las edificaciones destinadas a este uso quedarán sujetas a la obligación de reservar las plazas de garaje establecidas en el Capítulo 3 de este mismo Título.

5. Condiciones particulares de los usos pormenorizados docente, deportivo y social:

El uso en 1.ª Categoría podrá ubicarse en locales con acceso propio desde el exterior, sin comunicación con espacios de diferente uso.

El uso en 2.ª Categoría se implantará en edificio exclusivo en parcela propia.

6. Condiciones particulares de los usos pormenorizados de espacios libres y servicios técnicos de infraestructuras:

Dado que el Plan clasifica los suelos destinados a estos usos como sistema, su implantación se ajustará a lo dispuesto en el Título II de estas Normas.

(61.1) Ley 13/2005, de Viviendas y Suelo.

(63.1) Decreto 47/2004, de Establecimientos Hoteleros y Decreto 20/2002, de Turismo en el Medio Rural y Turismo Activo.

CAPÍTULO 2

Condiciones particulares del uso residencial

Artículo 65. Definiciones.

1. A efectos del cumplimiento de las condiciones de edificación se define como:

a) Estancia: cualquier dependencia habitable de la edificación, excluyendo por tanto los pasillos, distribuidores, armarios, despensas, trasteros, aseos o baños y cuartos de instalaciones.

b) Superficie útil: superficie de suelo contenida dentro del perímetro definido por la cara interna de los muros o paredes que conforman el espacio habitable de una estancia.

Artículo 66. Condiciones particulares.

1. Condiciones de superficie.

Las dependencias de todas las viviendas (unifamiliares o plurifamiliares) cumplirán las siguientes condiciones mínimas de superficie útil:

- Estar.

- Comedor: 16 m² para viviendas de hasta dos dormitorios; 18 m² para viviendas de tres dormitorios y 20 m² para las de más de tres.

- Cocina: 5 m².

- Lavadero: 2 m². Cuando el lavadero esté incluido en la cocina, la superficie mínima de la estancia será de 7,00 m², con cocina mínima de 5,00 m².

- Dormitorios: 6 m² para dormitorios simples, debiendo existir siempre un dormitorio doble con un mínimo de 10 m².

- Baño: 3 m².

- Aseo: 1,10 m².

- Cuarto de Aseo: 1,5 m².

2. Condiciones de iluminación y ventilación:

- Toda estancia tendrá iluminación y ventilación mediante huecos de superficie no menor que un octavo de la superficie en planta de la estancia. Los cuartos de aseo y baño podrán disponer de conducto de ventilación.

- Se ajustarán a las exigencias de la normativa de edificación de aplicación (66.1).

3. Condiciones de habitabilidad:

- Todas las viviendas deberán ser exteriores, entendiéndose así las que posean al menos el estar-comedor y una estancia más con huecos abiertos a espacio exterior o patio interior superior a 70 m², de lado no inferior a 2/3 de la altura del edificio, y cuyas dimensiones permita inscribir en su interior un círculo de diámetro mínimo de 7 m.

- Quedan prohibidas las viviendas interiores, considerándose así las que no cumplen alguna de las condiciones anteriores. Solo se permitirán en las existentes obras de conservación y de mejora de sus condiciones higiénicas.

- No se permitirán viviendas en semisótanos, entendiéndose por tales aquellas que tengan su pavimento a nivel inferior de la calle o espacio libre a que recaiga su fachada

4. Condiciones de distribución y programa funcional:

- El programa mínimo para apartamento será de dormitorio doble, aseo, cuarto de estar y cocina en 32,10 m² útiles. Esta última podrá encontrarse incorporada al cuarto de estar, en casos excepcionales y siempre que reúna suficientes condiciones de ventilación.

- Toda vivienda, salvo la de un dormitorio, dispondrá al menos de un cuarto de baño cuyo acceso no podrá realizarse a través de dormitorios ni cocina. Si éste se realiza a través de salón comedor se dispondrá vestíbulo de independencia con doble puerta. En las viviendas con igual número de baños y dormitorios se podrá acceder desde éstos a todos los baños.

- Los distribuidores, pasillos y escaleras interiores de una vivienda, tendrán una anchura mínima libre de 0,85 m.

- Las condiciones anteriores no serán exigibles en actuaciones de rehabilitación de viviendas, siempre que el proyecto justifique la imposibilidad de cumplirlas por los condicionantes estructurales y tipológicos de la edificación.

5. Condiciones de accesibilidad:

- Los espacios libres y los recorridos de acceso desde el exterior a todas las viviendas cumplirán las condiciones de la normativa de aplicación (66.2).

- Las escaleras y espacios comunes cumplirán las condiciones de seguridad de utilización y seguridad en caso de incendio de la normativa de edificación (66.3). Las que den acceso a viviendas en edificios de hasta tres plantas podrán iluminarse y ventilarse de forma cenital siempre que se pro-

yecten con un lucernario de superficie mínima de 2/3 de la superficie de la caja de escalera, y entre sus zancas existe un hueco en el que pueda inscribirse un círculo de 0,30 cm de diámetro por el número de plantas del edificio.

- Es recomendable disponer de ascensor en las edificaciones plurifamiliares de tres plantas de altura (PB+2)

6. Dotación de plazas de garaje:

Las edificaciones destinadas a este uso quedarán sujetas a la obligación de reservar las plazas de garaje establecidas en el Capítulo 3 de este mismo Título.

(66.1) Código Técnico de la Edificación, Documento Básico HS, Sección HS 3.
(66.2) Decreto 72/1992, de Normas Técnicas para la Accesibilidad y Eliminación de Barreras Arquitectónicas, Urbanísticas y en el Transporte de Andalucía.
(66.3) Código Técnico de la Edificación, Documentos Básicos SU y SI.

CAPÍTULO 3

Condiciones particulares del uso de garaje y aparcamiento

Artículo 67. Uso garaje y aparcamiento.

1. Es el uso de estacionamiento y guarda de vehículos

2. El uso de garaje y aparcamiento comprende los siguientes usos pormenorizados:

a) Garaje:

El uso está vinculado a otros usos globales, y se ubica en el interior de la parcela.

b) Aparcamiento:

El uso está vinculado al espacio público, a nivel de la red viaria o bajo la rasante de ésta.

3. El uso pormenorizado de garaje comprende dos categorías:

a) Categoría 1.^a: Se desarrolla en cada parcela como uso compatible del uso característico de la parcela

b) Categoría 2.^a: Se ubica en edificios o parcelas exclusivos para este uso.

4. El uso pormenorizado de aparcamientos comprende dos categorías:

a) Categoría 1.^a: Se sitúa sobre rasante en los viales o espacios libres.

b) Categoría 2.^a: Se resuelve bajo la rasante de viales y espacios libres.

5. Las condiciones de implantación del uso garaje y aparcamiento son las siguientes:

- El uso de garaje en 1.^a categoría se podrá emplazar en la planta baja o sótano de la edificación.

- El uso de garaje en 2.^a categoría y el de aparcamiento en 2.^a categoría se podrán ubicar en las parcelas o espacios libres que determine el Plan o establezca el planeamiento de desarrollo. Para su implantación sobre otro tipo de parcelas será necesaria la autorización expresa del Ayuntamiento mediante la aprobación de un Estudio Previo que estudie la influencia sobre el tráfico de la zona, el impacto sobre los usos colindantes y la incidencia en las infraestructuras existentes.

6. Las restantes condiciones particulares a las que deben ajustarse las edificaciones destinadas a este uso se recogen en el Capítulo 3 de este mismo Título.

Artículo 68. Reserva de plazas de garaje.

1. Los edificios de nueva planta deberán disponer en su proyecto una dotación mínima de plazas de garaje de 1.^a categoría, como uso compatible del dominante a que se destine la parcela, en la proporción mínima indicada en este artículo. Esta reserva es condición indispensable para la concesión de licencia, y debe resolverse en el interior de la parcela, independientemente de la existencia de garajes públicos y aparcamientos en las vías de tráfico.

2. Uso residencial:

Se destinará en la misma parcela el espacio suficiente para satisfacer la dotación mínima de una plaza de garaje por cada vivienda.

3. Uso industrial:

- En 1.^a categoría, solo se exige reserva para los talleres de mantenimiento y reparación del automóvil, en una proporción de una plaza de aparcamiento por cada 25 m² de superficie construida.

- En uso pormenorizado de industria de producción y almacenamiento, se reservará una plaza por cada 100 m² de superficie construida o fracción, y se dispondrá dentro de la parcela un espacio destinado a carga y descarga, con una darsena por cada 1.000 m² construidos o fracción de ésta.

4. Uso terciario:

- En uso pormenorizado hotelero, se dispondrá una plaza por cada 100 m² de superficie de local destinado a hospedaje o por cada 3 habitaciones si resultase mayor número.

- En uso comercial de 2.^a categoría, se dispondrá una plaza de garaje por cada 60 m² de superficie construida, así como un espacio destinado a carga y descarga.

- En uso pormenorizado de oficinas (3.^a categoría), se preverá una plaza de garaje por cada 50 m² de superficie construida.

5. Uso dotacional:

- En uso pormenorizado docente (2.^a categoría), se reservará una plaza por aula.

- En usos pormenorizados deportivo (2.^a categoría) y social (2.^a categoría), se preverá 1 plaza por cada 50 m² de superficie construida. Si la actividad genera afluencia de público, se preverá una plaza de aparcamiento por cada 15 localidades

Artículo 69. Excepciones a la reserva de plazas de garaje

Se exceptuarán de la obligatoriedad de reserva de plazas de garaje las parcelas y edificaciones del suelo urbano que presenten algunas de las características siguientes:

- Parcelas que den frente a calle con calzada sin tráfico rodado, o cuya anchura de vial entre alineaciones opuestas sea inferior a 4,00 m.

- Parcelas con frente de fachada inferior a 6 m o superficie inferior a 300 m².

- Parcelas incluidas en el Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos del Plan en las que esta reserva resulte incompatible con las condiciones de protección.

Artículo 70. Condiciones de las plazas de garaje y aparcamiento

1. Dimensiones:

Las plazas de garajes y aparcamientos tendrán una dimensión mínima de 2,20 m de ancho por 4,50 m. de largo. La superficie mínima de los garajes será de 20 m² por vehículo, incluyendo las áreas de acceso y maniobra, salvo en viviendas unifamiliares, en las que se reducirá a 15 m² por plaza.

2. Accesos:

Tendrán una anchura suficiente para permitir la entrada y salida de vehículos, con una anchura mínima de 3 metros si es de un solo sentido y de 5 metros si es de doble sentido, y una altura mínima de 2,50 m.

En los garajes de superficie inferior a 400 m² con acceso directo desde la calle, la entrada podrá tener unas dimensiones mínimas de 2,50 m de ancho por 2,20 m de altura

Su puerta deberá situarse en la parte superior de la rampa de forma que impida su visión desde la calle.

3. Rampas:

Tendrán una anchura mínima de 3,00 m. y una pendiente máxima del 20% en tramo recto y 12% en tramo curvo.

Las condiciones del desembarco de la rampa en la vía pública y de los recorridos peatonales se ajustarán a lo dispuesto en la normativa de edificación aplicable (70.1).

Cuando desde uno de sus extremos no sea visible el otro y la rampa no permita la doble circulación, deberá disponerse un sistema adecuado de señalización con bloqueo.

4. Altura libre mínima:

Se establece una altura libre mínima de 2,25 m en todos sus puntos. En lugar visible se indicará la altura máxima admisible de los vehículos.

5. Cumplimiento de normativa específica:

En todo caso, se cumplirán las condiciones de la normativa específica en relación a accesibilidad, protección contra incendios, ventilación e iluminación y protección ambiental.

(70.1) Código Técnico de la Edificación, Documento Básico SU, Sección SU 7.

TÍTULO VI. CONDICIONES GENERALES DE EDIFICACIÓN, URBANIZACIÓN Y PROTECCIÓN

CAPÍTULO 1

Condiciones generales de edificación

Artículo 71. Definiciones.

1. Parcela:

Es toda porción de suelo que, a los efectos del Plan, hace posible la ejecución de la urbanización y de la edificación, coincide con unidades de construcción y sirve de referencia a la intensidad de la edificación y el número de viviendas, asegurando la unidad mínima de intervención.

La unidad de parcela resultante del planeamiento no habrá de ser necesariamente coincidente con la unidad de la propiedad)

Las parcelas mínimas serán indivisibles de acuerdo con lo previsto en la normativa urbanística aplicable (71.1).

2. Solar:

Es la parcela que por reunir las condiciones de superficie y urbanización que establecen la legislación urbanística aplicable (71.2) y estas Normas, es apta para ser edificada de forma inmediata.

3. Linderos:

Son las líneas perimetrales que delimitan una parcela y la distinguen de sus colindantes o espacios públicos.

4. Alineación del vial:

Es el tramo de lindero que separa cada parcela del espacio público. La alineación de vial queda determinada gráficamente en los planos de ordenación completa O.4 o, en su caso, será establecida por el planeamiento de desarrollo.

5. Alineación de la edificación:

Es el límite de la línea de fachada de la edificación, que será o no coincidente con la alineación del vial, en función de la existencia de condiciones de retranqueo de la edificación.

6. Retranqueo de la edificación:

Es la anchura de la banda de suelo comprendida entre la alineación de la edificación y la alineación del vial de la parcela. Puede ser de los siguientes tipos, establecidos por las ordenanzas de zona:

a) Retranqueo en todo el frente de alineación de una manzana.

b) Retranqueo sólo en las plantas bajas de la edificación, conformando soportales.

7. Medianería:

Es la pared correspondiente a un tramo de lindero lateral o trasero, cuya continuidad puede quedar interrumpida por patios de luces.

8. Separación mínima a linderos:

Es la distancia mínima a las que podrá situarse la edificación, incluidos sus salientes ocupables, sótanos o cualquier otra instalación resultante de la modificación del terreno (excepto las rampas de acceso a sótano), medida en proyección horizontal.

Su valor queda determinado en las ordenanzas de zona.

9. Rasante del vial:

Es el perfil longitudinal de vía pública tomado, salvo indicación contraria, a lo largo de su eje. Constituye el nivel de referencia a efectos de medición de alturas.

Será definida por el instrumento de planeamiento o, en su defecto, marcada por los servicios técnicos municipales.

10. Ancho del vial:

Es la medida transversal total del vial (incluida calzada, aceras y aparcamientos), que se adopta como parámetro de referencia para determinar la alineación a vial y determinadas condiciones de la edificación. Su forma de medición se atenderá a las siguientes reglas:

a) Si los límites del vial están constituidos por rectas y curvas paralelas con distancia constante en cualquier tramo del vial entre dos transversales, se tomará como ancho de vial esta distancia constante.

b) Si los límites del vial no son paralelos o presentan estrechamientos, ensanches o irregularidades, se tomará como ancho de vial, para cada lado de un tramo de calle comprendido entre los transversales, el mínimo ancho puntual en el lado y tramo considerados.

Artículo 72. Ocupación de parcela

1. Es el porcentaje de la relación entre la superficie de la proyección horizontal de la edificación (incluidos los salientes ocupables) y la superficie de la proyección horizontal del solar.

2. Las ordenanzas de zona especifican la ocupación máxima de parcela edificable.

3. Los terrenos no ocupados por la edificación al aplicar la ocupación máxima, no podrán ser objeto de aprovechamiento en superficie, salvo el uso de espacios libres y deportivo contenidos en el Plan.

Artículo 73. Profundidad máxima edificable.

Es la máxima dimensión edificable medida perpendicularmente a la alineación a vial. Define la situación límite del plano de fachada trasera recayente al espacio libre interior de la parcela.

Artículo 74. Superficie de techo edificable.

1. Es la suma de las superficies cubiertas de todas las plantas que, conforme a estas Normas, tengan la consideración de planta baja y alta.

2. El techo edificable computará de acuerdo con los siguientes criterios:

a) Los espacios cubiertos (incluidos los salientes ocupables) cerrados en más del 50% de su perímetro en planta computarán al cien por cien de su superficie en planta.

b) Los espacios cubiertos (incluidos los salientes ocupables) abiertos en más del 50% de su perímetro en planta computarán al cincuenta por ciento, así como las plantas diáfanas y los pasajes públicos.

c) Las edificaciones auxiliares, las edificaciones existentes que se mantengan, así como la proyección horizontal por cada planta de las escaleras, de los huecos de ascensor y de las instalaciones verticales, computarán al cien por cien de su superficie en planta.

Artículo 75. Edificabilidad.

1. Índice edificabilidad bruta de zona o sector:

Es la relación entre la superficie total de techo edificable y la superficie de la proyección horizontal aplicada a la totalidad del ámbito o sector, expresada en m^2t/m^2s (metro cuadrado de techo/metro cuadrado de suelo).

2. Índice de edificabilidad neta de parcela:

Es la relación entre la superficie total de techo edificable y la superficie neta edificable correspondiente a la proyección horizontal del solar o parcela edificable, expresada en m^2t/m^2s .

El cálculo de esta superficie será el resultado de la aplicación del número de plantas y ocupación recogidos para cada

zona, salvo que se disponga otra cosa en la ordenanza particulares de zona.

Artículo 76. Densidad de viviendas.

1. Es la relación entre el número de viviendas existentes o previstas y la superficie bruta del sector o zona donde se ubican, expresada en viviendas/ha.

2. Se utiliza en el Plan como determinación máxima para el desarrollo de determinados sectores o áreas residenciales.

Artículo 77. Tipos edificatorios. Las obras de edificación se clasifican en los tipos que a continuación se enumeran, siéndoles de aplicación, además de estas Condiciones Generales, las determinaciones específicas de la zona donde se implanten.

1. Edificación entre medianera: edificación unitaria con fachada coincidente con la alineación, y adosada a los linderos laterales de la parcela.

2. Edificación con jardín delantero: Edificación unitaria adosada a linderos laterales, y separada de la alineación oficial un mínimo de 2,50 m.

3. Edificación pareada: Edificación unitaria adosada o susceptible de ser adosada en uno de sus linderos laterales a la edificación de una parcela contigua separada al menos 3,00 m del resto de los linderos y de la alineación.

4. Edificación aislada: Edificación unitaria separada como mínimo 3,00 m de todos sus linderos y 6,00 m de la alineación.

Artículo 78. Número máximo de plantas y altura máxima reguladora.

1. La altura máxima reguladora es la distancia desde la cota inferior de referencia, establecida conforme al criterio de medición de alturas, hasta la intersección de la cara superior del forjado de techo de la última planta con el plano de fachada del edificio.

El número máximo de plantas indica el número de plantas por encima de la cota de referencia, incluida la planta baja.

2. Estas dos constantes, altura y número máximo de plantas, se han de respetar conjuntamente.

Artículo 79. Criterios de medición de la altura.

1. Edificaciones con alineación obligatoria a vial:

a) Edificios en solares con frente a una sola vía.

- En el caso de que la diferencia de la rasante del vial entre los extremos de la fachada sea menor o igual a 1,50 m, la altura máxima de la edificación se medirá desde el punto de la línea de fachada coincidente con la rasante del vial de cota media entre las extremas.

- En el caso de que la diferencia de la rasante del vial entre los extremos de la fachada sea mayor de 1,50 m, se dividirá la fachada en tantos tramos como sea necesario para cumplir la regla general anterior, considerando estos como tramos o fachadas independientes.

b) Edificios en solares con frente a dos vías formando esquina o chaflán.

- Si la altura máxima reguladora de la edificación es la misma en cada frente de vial, se aplicarán las disposiciones del apartado anterior, resolviéndose el conjunto de las fachadas desarrolladas longitudinalmente como si fuera una sola.

- En el caso de que las alturas máximas reguladoras fueran diferentes para cada frente de vial, podrá volverse con la altura de la mayor por la calle de menor altura de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Para las calles de embocadura inferior a 8,00 m. podrá continuarse la altura mayor por la calle de menor altura en una longitud de hasta 12,00 m. Para el caso de calle de embocadura de 8,00 m o superior, la altura mayor podrá continuarse hasta una vez y media el ancho de dicha embocadura.

- En todo caso y como mínimo deberá quedar a 3,00 m de los linderos de la parcela colindante.

- El paramento lateral resultante deberá ser tratado como fachada en una profanidad mínima de 6,00 m.

- Para el caso de edificaciones en esquina a calles de igual altura en número de plantas, pero con un desnivel pronunciado superior a 3,00 m, serán de aplicación los criterios anteriores del presente apartado, sin que ello suponga un aumento de edificabilidad permitida.

c) Edificios en solares con frente a dos vías opuestas, paralelas u oblicuas, que no formen esquina, con altura máxima permitida diferente a cada frente de fachada.

- La edificación con fachada a la calle de mayor altura deberá retranquear del lindero del fondo de la parcela la diferencia en el número de plantas, con un mínimo de 3 m, y tratar como fachada el paramento resultante. En ningún caso podrá sobrepasar la mitad geométrica de la parcela si esta tiene una profundidad superior a 20 m.

- En caso de edificaciones con fachada a calles opuestas de igual altura en número de plantas, pero con desnivel entre ambas, se seguirán los mismos criterios establecidos en el apartado anterior de este punto c).

2. Edificaciones exentas (por retranqueo o separación de linderos):

a) La altura máxima de la edificación se medirá desde la cota de la planta que tenga consideración de planta baja hasta el plano superior del último forjado.

b) En los casos en que la edificación se desarrollase escalonadamente para adaptarse a la pendiente del terreno, la altura máxima de la edificación se cumplirá en cada uno de los puntos o partes que tengan la consideración de planta baja expuesto anteriormente: el edificio no podrá sobrepasar la altura máxima reguladora en ninguna de sus secciones longitudinales o transversales con respecto a las respectivas cotas de referencia de las distintas plantas bajas que pudieran darse.

3. La altura máxima de planta para las parcelas 01 y 02 de la manzana catastral 03873 será de 3,60 m. La altura máxima de las edificaciones en esta nueva esquina formada por las parcelas 01 y 02 de la manzana catastral 03873 será de 10 m, que corresponde a la altura de coronación de los muros que descienden hasta esta esquina desde la calle Rafael de Lara.

Artículo 80. Construcciones por encima de la altura reguladora máxima.

Por encima de la altura reguladora máxima solo se permitirán:

a) Los antepechos de fachadas y de patios interiores, con una altura máxima de 1,20 metros si son opacos y 1,80 si son enrejados o transparentes respecto a la cara superior del último forjado. Los antepechos medianeros serán opacos y de una altura comprendida entre 1,80 y 2,00 m respecto a la cara superior del último forjado.

b) En cubiertas inclinadas, la cornisa de arranque en la línea de fachada podrá elevarse un máximo de veinte centímetros y a partir de ella la pendiente del faldón no superará los 45%. La línea de cumbrera no podrá sobrepasar la altura de 3,00 m sobre la altura máxima permitida de la edificación.

c) En cubiertas planas sólo se permitirán construcciones accesorias, como castilletes de escalera, cuarto de sala de máquinas y trasteros, con una superficie máxima ocupada por estas construcciones del 20% de la superficie total de cubierta.

Estas construcciones quedaran retranqueadas un mínimo de 3,00 m de la línea de fachada. En el caso de parcelas con poco fondo en las que la escalera deba situarse en fachada, esta se diseñará de forma que castillete quede situado bajo el plano de cubierta inclinada.

Por encima de estas construcciones no se permitirán ningún cuerpo adicional o instalación, debiendo situarse todas las instalaciones auxiliares en esta planta.

d) Los elementos técnicos de las instalaciones generales de la edificación, que habrán de ser previstos en el proyecto de edificación con composición arquitectónica conjunta con el edificio.

e) Los elementos de remate exclusivamente decorativos.

Artículo 81. Planta baja.

1. La altura desde la rasante del terreno a la cota superior del forjado que cubra a la planta baja, no será superior a 5 metros.

2. La solería de planta baja podrá elevarse desde esta rasante hasta un máximo de 1,20 m, no pudiéndose situar por debajo de ella en ningún punto de la fachada. Las plantas de niveles superiores, incluido el bajo, tendrán una altura mínima de 2,90 m y una máxima de 4 m, medidas de suelo a suelo. En consecuencia, en parcelas con pendiente acusada, la planta baja habrá de fraccionarse en las partes necesarias para cumplir esta condición.

Artículo 82. Planta sótano.

1. Podrá autorizarse la construcción de dos plantas de sótano o semisótano cuya cota de solería sea menor de 6,00 m. respecto de la rasante de la calle.

2. La planta sótano no computará a efectos de superficie de techo máximo edificable siempre que su uso sea de garaje, trastero o almacén vinculado al uso predominante. En tales casos, la altura libre de planta sótano no será inferior a 2,25 m.

3. En caso se destine a otros usos distintos de los mencionados anteriormente, su superficie computará íntegramente a efectos de edificabilidad y superficie de techo edificable, y su altura libre no será inferior a 2,50 m.

4. La superficie de sótano podrá alcanzar la totalidad de la parcela, debiendo cumplir simultáneamente las condiciones de separación a linderos o retranqueos que establezca dicha ordenanza.

Artículo 83. Plantas altas.

1. Se define como planta alta cualquier planta situada sobre la planta baja.

2. Las plantas altas tendrán una altura mínima de 2,90 m (medida de suelo a suelo), con independencia del uso al que se destine, y una máxima de 4,00 m. Por motivos formales o constructivos podrá rebajarse hasta 2,20 m en cocinas, pasillos y aseos, y hasta 2,50m. en las restantes piezas.

3. Los castilletes de cubierta tendrán una altura máxima de suelo a techo de 2,5 m.

Artículo 84. Patios.

1. Son los espacios libres no edificados situados en el interior de la parcela y destinados a dar luz y ventilación a la edificación.

2. Se prohíben los patios abiertos a vial en toda su altura. Estarán separados de las líneas de fachada por una crujía.

3. Las superficies y dimensiones mínimas de los patios de luces serán los siguientes:

Núm. de plantas de viviendas	Superficie mínima del patio	Diámetro mínimo círculo
≤ 3 viviendas	9,00 m ²	3,00 metros
> 3 viviendas	16,00 m ²	4,00 metros

4. Salvo en edificaciones plurifamiliares, se podrán cubrir en última planta con claraboyas y lucernarios translúcidos no transitable o toldos, siempre que dejen un espacio perimetral totalmente abierto que permita una superficie mínima de ventilación superior al 50% de la del patio.

5. La superficie de los patios no podrá estar ocupada por aparcamientos, ni por las rampas de acceso al sótano o al semisótano si los hubiere.

6. En el caso de existir patios en las edificaciones de las parcelas 01 y 02 de la manzana catastral 03873, éstos estarán situados de forma obligatoria en fondo de parcela, liberando el BIC.

Artículo 85. Salientes no ocupables.

1. Son los cuerpos o elementos constructivos de carácter fijo no habitables ni ocupables, que sobresalen del plano vertical de la línea límite de la edificación establecido, ya sea por alineación a vial, fachada retranqueada o separación a linderos.

El vuelo es la dimensión del saliente medida perpendicularmente al plano límite de la edificación.

2. En planta baja (zócalos, recercados y similares), podrán sobresalir del plano de la línea de fachada un máximo de 10 cm.

3. Las jambas de portadas y de huecos, podrán sobresalir de la alineación oficial en la forma siguiente:

a) En calles cuya acera sea inferior a 1,00 m, el saliente no podrá exceder de 10 cm.

b) En calles cuya acera sea superior a 1,00 m, el saliente no podrá exceder de 20 cm.

c) En calles de tránsito rodado se considerará como acera la mitad del ancho de la calle.

4. Las rejas voladas y molduras se consentirán siempre que se sitúen a una altura superior a 2,50 m de la rasante, regulándose su anchura en las ordenanzas de zona como si de vuelos se tratase. Por debajo de esa altura dichas condiciones se sujetarán a las condiciones del punto 3.

5. Iguales condiciones regirán para los elementos decorativos de tiendas (muestras, vitrinas, escaparates, etc.), pero siempre referido a la alineación oficial.

6. Además, en plantas altas (aleros, marquesinas, gárgolas y elementos similares), se regirán por las limitaciones de vuelos de cada ordenanza de zona.

7. Los aleros de cubierta verterán aguas siempre sobre canalones.

Artículo 86. Salientes ocupables.

1. Son los cuerpos o elementos integrantes de la edificación habitables u ocupables, cerrados o abiertos, que sobresalen del plano vertical límite de la edificación establecido, ya sea por alineación a vial, fachada retranqueada o separación a linderos.

El vuelo es la dimensión del saliente medida perpendicularmente al plano límite de la edificación.

2. Salientes ocupables abiertos son los que poseen su perímetro volado totalmente abierto. Salientes ocupables cerrados son los que poseen su perímetro volado cerrado con elementos fijos total o parcialmente.

La regulación de los mismos se establece en las ordenanzas de zona.

3. Quedan prohibidos los salientes ocupables en planta baja y a una altura menor de 3,00 m sobre la rasante de la acera.

4. Los salientes ocupables deberán retirarse de la pared medianera la medida del vuelo, con un mínimo de 60 cm.

5. La longitud máxima total acumulada de balcones y miradores en cada planta no podrá ser superior a 0,5 veces la longitud de la fachada.

6. Se prohíben expresamente los cuerpos volados que tengan cerramiento de fábrica, autorizándose miradores tradicionales acristalados en su totalidad).

7. El Centro de Visitantes de futura Construcción podrá prolongar el espacio público de las bandejas superiores con vuelos en toda la línea de fachada. Este edificio es considerado, en todo caso, un caso especial.

Artículo 87. Armonización de las edificaciones.

1. Todas las obras deberán acomodarse al ambiente estético del entorno, tanto en su composición como en los mate-

riales, en aplicación de lo dispuesto en esta normativa sobre protección de la imagen urbana.

2. Las construcciones en lugares inmediatos a edificaciones protegidas, que puedan alterar las relaciones de los edificios protegidos con su entorno, tales como la modificación de las perspectivas tradicionales, tendrán que adecuar su ordenación a dichas edificaciones, especialmente en lo referente a alturas, disposición volumétrica y de medianeras, tratamiento de cubiertas y relación compositiva de sus elementos de fachada.

En estos casos, para la solicitud de licencia o información urbanística, deberán presentarse planos conjuntos con la totalidad de los edificios protegidos colindantes, de forma que se justifique la actuación. A efectos del apartado anterior, se considerarán «construcciones inmediatas a edificaciones protegidas», en todo caso, las edificaciones colindantes o medianeras con ellas; y con carácter más general, las edificaciones que se encuentren en un radio de acción de 25 m a su alrededor.

3. Los anuncios comerciales instalados en fachadas adecuarán su diseño y disposición a la edificación, formando parte de la composición arquitectónica del mismo, y deberán cumplir las siguientes condiciones:

- Los situados en antepechos de huecos de pisos, barandillas o pretilas tendrán de altura máxima 90 cm.
- No podrán ocupar ni envolver, ni siquiera parcialmente, huecos de fachada.

1. Queda prohibido específicamente el uso de azulejos, plaquetas u elementos vidriados y otros materiales no utilizados tradicionalmente como materiales de fachada.

2. Todas las medianeras que hubieran de quedar vistas por encima de otras edificaciones, o recayentes a espacios libres de otras parcelas, deberán recibir tratamiento de fachada.

No se permitirán medianerías recayentes a suelo no urbanizable. Las edificaciones colindantes con este suelo, si no pueden presentar fachada a él, deberán retranquearse y tratar como fachada el paramento resultante.

Artículo 88. Vallas y medianerías.

1. En parcelas en las que sea obligatoria la construcción de vallas alineadas a vial, se realizarán con elementos opacos hasta una altura máxima de 1,00 m, y con elementos ligeros hasta una altura máxima de 2,50 m, debiéndose adecuar su diseño al entorno donde se ubica.

Se exceptúan aquellos edificios aislados que, en razón de su destino o actividad, requieran especiales medidas de seguridad o protección, en cuyo caso el cerramiento requerirá la aprobación expresa del Ayuntamiento.

2. La altura máxima de las vallas medianeras opacas será de 2,50 m, salvo especificación contraria de la ordenanza de zona.

3. Cuando por aplicación de las ordenanzas de edificación se generen medianerías vistas, deberán tratarse con materiales y acabados de fachada.

Artículo 89. Cerramientos provisionales.

1. Todos los solares deberán cercarse mediante cerramientos provisionales situados en la alineación oficial, con una altura comprendida entre 2,00 y 3,00 m, debiéndose garantizarse su estabilidad, estética y conservación.

2. Los locales comerciales no ocupados se dotarán de cerramiento en planta baja, con la debida resistencia e imagen urbana (terminación en pintura).

CAPÍTULO 2

Condiciones generales de urbanización

Artículo 90. Condiciones generales.

1. Las determinaciones de los proyectos de urbanización que ejecuten las previsiones de este Plan en las distintas clases de suelo, así como las características de las obras ordinarias de urbanización, se ajustarán a las condiciones establecidas en el presente Capítulo, así como a las impuestas en la normativa técnica de aplicación, cuyo cumplimiento será requisito imprescindible para la autorización de las obras.

2. El Plan establece como criterio general de urbanización el soterramiento de todas las infraestructuras (abastecimiento de agua, saneamiento, suministro eléctrico en media y baja tensión, alumbrado público, telecomunicaciones y gas) en los suelos urbanos consolidados y mediante la ejecución de sus previsiones en suelo urbano no consolidado y suelo urbanizable.

Artículo 91. Red de abastecimiento de agua.

1. La red será mallada, discurriendo por ambos laterales de los viales, preferiblemente bajo los acerados. La separación máxima entre lados opuestos de arterias de la malla será de 900 m. Los distribuidores estarán conectados entre sí o a las arterias de la malla, utilizándose distribuidores ciegos sólo en caso de calles sin salida y puntos de consumo aislado.

2. Los elementos de la red de distribución se calcularán para la siguiente dotación mínima:

a) Zonas residenciales: 250 litros por habitante y día, con un caudal punta equivalente al caudal medio multiplicado por el coeficiente 2,5.

b) Zonas industriales: 4.000 m³/ha/año (valor indicativo a adaptar al tipo de actividades).

c) Parques y jardines: 250 l/m²/año.

3. El diseño de la red garantizará una presión mínima en el punto más desfavorable de 5 m. sobre la altura de la edificación colindante. La presión de trabajo de la red será superior a 2,5 kg/cm² (25 m.c.a.) e inferior a 6 kg/cm² (60 m.c.a.).

4. El diámetro mínimo de la red de distribución será de 90 mm., diseñándose de manera que la velocidad no sea inferior a 0,6 m/s ni superior a 3 m/s.

5. Se colocarán llaves de corte que permitan aislar secciones de abastecimiento de longitud no superior a 300 m.

6. Se preverá como mínimo un hidrante cada 10 hectáreas en zonas de uso residencial, y cada 4 hectáreas en zonas de uso industrial o terciario. La red de abastecimiento de los hidrantes debe permitir el funcionamiento simultáneo de dos hidrantes consecutivos de 1.000 l/min. durante dos horas, con una presión mínima de 10 m.c.a.

7. La red deberá estar separada respecto de los conductos de las demás instalaciones un mínimo de 20 cm tanto vertical como horizontalmente. En cualquier caso las conducciones deberán estar por encima de la red de alcantarillado, con una distancia superior a 90 cm sobre la generatriz superior de la conducción de saneamiento.

Artículo 92. Red de saneamiento.

1. La red será preferentemente unitaria, debiendo discurrir necesariamente por los viales, y preferentemente por los ejes de estos.

2. La evacuación de aguas pluviales se realizará por tuberías, el drenaje superficial se producirá mediante rejillas o drenajes tradicionales, conectándose la rejilla con la tubería a través de pozos de registro. En todos los puntos bajos de la red viaria se situarán rejillas o puntos de recogida de aguas pluviales.

3. La sección mínima de la red será de 300 mm de diámetro. La velocidad en la conducción estará comprendida entre 0,6 m/seg y 3,0 m/seg. Fuera de estos límites la solución deberá ser debidamente razonada. La pendiente se determi-

(71.1) LOUA, art. 67.

(71.2) LOUA, art. 148.4.

nará para garantizar esta velocidad mínima. Para pendiente inferior al 5 por mil y en diámetros inferiores a 40 cm, queda prohibido el uso de hormigón.

4. Se dispondrán pozos de registro a distancias máximas de 50 m, así como en cambios de alineaciones, de sección o de rasante. Se dispondrán imbornales o sumideros cada 50 m, con una superficie de recogida no superior a 600 m².

5. Cuando discurran por calzada o aparcamiento, las conducciones mantendrán una diferencia de cota superior 2,50 m desde su clave hasta la superficie de calzada, y se protegerán convenientemente. Esta distancia será superior a 1,20 m en los Acerados.

6. Queda prohibido el uso de fosas sépticas en suelo urbano y urbanizable.

7. En áreas de segunda residencia la red de recogida de aguas pluviales de suelo público podrá discurrir por superficie, mediante los elementos de canalización adecuados, hasta su vertido a los cauces naturales.

Artículo 93. Red de suministro de energía eléctrica.

1. Las reservas de suelo para la instalación de centros de transformación y redes de distribución tendrán carácter público.

2. La distribución en baja tensión se efectuará preferentemente a 380/220 V con trazado obligatorio subterráneo. Las redes enterradas estarán siempre 20 cm por encima de la red de abastecimiento de agua, y cumplirán las reglamentaciones técnicas vigentes (R.E.B.T.).

3. La distribución de alta tensión será obligatoriamente subterránea en suelo urbano consolidado, previéndose su soterramiento en el desarrollo de las áreas y sectores de suelo urbano no consolidado y suelo urbanizable.

Artículo 94. Red de alumbrado público.

1. La red de alumbrado público será subterránea e independiente de la red de distribución de baja tensión, con sus conductores situados a una profundidad mínima de 0,40 m, y con una sección nuca inferior a 6 mm², con trazado que garantice una separación mínima de 20cm por encima de la red de agua, y cumplirá las reglamentaciones técnicas vigentes (R.E.B.T.).

2. Las iluminaciones y uniformidades sobre calzada serán al menos las siguientes:

- a) Vías principales: 30 lux, con uniformidad superior a 0,30.
- b) Vías secundarias. 15 lux, con uniformidad superior a 0,20.
- c) Vías locales en sectores de segunda residencia: 7 lux con uniformidad de 0,20.

3. Las luminarias podrán ir sobre báculos o adosadas a fachada. En el caso de calles se recomienda la utilización de brazos murales, restringiéndose el uso de báculos o postes para aquellas que cuenten con anchos de aceras superiores a 1 m.

4. Los componentes visibles del alumbrado público armonizarán con las características urbanas de la zona y contribuirán a la ambientación y ornato del lugar.

Artículo 95. Red viaria.

1. Atendiendo a la función que desempeñen en el sistema de transportes, se distinguen:

- a) Vías principales: vías estructurales de los núcleos urbanos que canalizan los principales recorridos de la población.
- b) Viario medio o secundario: vías de segunda importancia que estructuran distintos sectores de la población.
- c) Viario local: vías de acceso a la residencia o a las actividades productivas implantadas.

2. Las vías primarias se resolverán con segregación del tráfico rodado (calzadas) y peatonal (acerado), con pendientes inferiores al 10%, y previsión de arbolado. Con carácter general, el tráfico rodado será de doble circulación. El ancho mínimo de carril será de 3,50 m, con una velocidad de pro-

yecto de 50 km/h. Se utilizarán radios de curvatura de 75 m y radios de entronque de 25 m.

3. El viario medio o secundario separará el tráfico rodado del peatonal, con pendientes inferiores al 15% y previsión de arbolado. Podrá tener único o doble sentido de circulación rodada. El ancho mínimo de carril será de 3,00 m, con una velocidad de proyecto de 50 km/h. Se utilizarán radios de curvatura de 25 m y radios de entronque de 10 m.

4. El viario local podrá resolverse con sección única, integrando los tráficos rodados y los peatonales, con pendientes inferiores al 15%. Con carácter general, el tráfico rodado será sentido único. El ancho mínimo de carril será de 2,50 m, con una velocidad de proyecto de 30 km/h. Se utilizarán radios de curvatura de 25 m y radios de entronque de 10 m.

5. La pendiente del viario en intersecciones será inferior al 3% para viario primario y al 5% en el resto de casos.

6. Para garantizar las adecuadas condiciones de accesibilidad peatonal y permitir la implantación de infraestructuras, se establece una anchura mínima de acerado de 2 m, salvo en aquellos casos en los que se dispongan alcorques, en los que esta anchura no será inferior a 2,75 m.

7. El ancho mínimo de aparcamientos en cordón será de 2,20 m, salvo en zonas industriales, en las que será de 2,50 m. Los valores recomendables de esta anchura se establecen en 2,40 m y 2,70, respectivamente. La longitud mínima de aparcamientos será de 4,50 m (recomendándose utilizar 5,00 m).

8. La pavimentación en las vías de tráfico rodado será preferentemente adoquinada o empedrada, evitando aquellos pavimentos que inviten a la velocidad). En el caso de la redonda podrá ser asfaltada. Los bordillos serán de piedra u hormigón y los Acerados de piedra o solería hidráulica antideslizantes.

9. Existen dos sistemas viarios de interés.

a) La Plaza de la Constitución y el jardín frente al cementerio, bajo cuya superficie se alojará el centro de visitantes del Complejo Cultural. Se apuntan aquí las directrices generales por las que se regirá la urbanización de las calles abiertas al tráfico: Urbanización de plataforma única con rigola central, en la que se instalarán los imbornales para el desagüe de las aguas pluviales. Estas determinaciones son válidas para las calles Rafael de Lara y Dos de mayo.

b) El recorrido perimetral peatonal de la cima del monte es un elemento muy interesante del espacio público dado que comunica los diferentes hallazgos arqueológicos y ofrece unas panorámicas impresionantes de la Campiña cordobesa. La urbanización de los Paseillos se realizará en sintonía con los criterios globales de ordenación del entorno del Castillo. Se apunta la conveniencia de proveer al área de una vegetación abundante en el lado sur de la sección de los Paseillos de forma que los árboles proyecten su sombra sobre el camino dando un mayor confort al paseante. Se instalará también mobiliario urbano que permita parar, sentarse y contemplar las vistas. Una iluminación rasante iluminará de forma muy tenue los Paseillos por la noche.

Artículo 96. Áreas libres.

1. La ordenación de zonas verdes y áreas libres se acomodará a la configuración primitiva del terreno.

2. El proyecto de urbanización deberá prever la suficiente dotación de arbolado y jardinería, especificándose las especies y su disposición, y propiciando la conservación de las masas de arbolado existentes. Igualmente, determinará las áreas expresamente dedicadas a la instalación de estructuras móviles, edificación provisional, tendidos de infraestructuras, instalaciones de servicios o dotaciones públicas compatibles con el carácter de área libre.

3. Se contemplará la disposición del mobiliario urbano (bancos, papeleras, fuentes, etc)), áreas de juegos, láminas de

agua, espacios para el juego y deporte, compatibles con el carácter y diseño específico del espacio libre.

4. En los parques la pavimentación será predominantemente de terriza (albero o similar), pudiendo incluirse pequeñas zonas con pavimentación de barro, chinos o piedra.

5. En las plazas predominarán con carácter general los pavimentos duros a base de piedra o solería hidráulica anti-deslizantes.

6. En particular, las zonas verdes dispuestas en terrenos de pendiente acusada deberán ordenarse mediante rebajes y abanalamientos que permitan su utilización como áreas de estancia y paseo, debidamente integradas a través de los elementos de articulación: itinerarios peatonales, escaleras, líneas de arbolado...

7. Se habilita la edificación bajo rasante en la plaza frente a la iglesia de San Mateo, lugar donde se prevé la construcción de un equipamiento público destinado a albergar el centro de visitantes del conjunto arqueológico de Monturque. Las condiciones de la edificación bajo rasante en esta localización quedarán condicionadas por los resultados de los estudios arqueológicos a realizar en la zona, debiendo ser informada y autorizada por las autoridades competentes, tal y como contempla la legislación vigente (96.1).

En todo caso, el suelo ocupado por tales usos mantendrá la titularidad pública.

(96.1) Art. 6 de la Ley del Patrimonio Histórico Español.

CAPÍTULO 3

Condiciones generales de protección

Artículo 97. Ámbito de aplicación.

El articulado del presente Capítulo será de aplicación a las parcelas, edificios y elementos tanto en suelo urbano, urbanizable y no urbanizable, que en el plano O4 se identifican como protegidos en alguna de sus categorías, con independencia de la aplicación de las Normas Generales de edificación y las particulares de cada zona.

La inclusión de alguna nueva edificación o elemento en el conjunto de protegidos, o el cambio de categoría de alguno de ellos, podrá realizarse a instancia de cualquier persona física o jurídica y se tramitará de acuerdo con el procedimiento establecido para la modificación de Planeamiento.

Artículo 98. Alcance.

Es competencia del Excmo. Ayuntamiento velar por las condiciones arquitectónicas y estéticas del municipio, y garantizar la conservación y usos adecuados del patrimonio arquitectónico que comprende. Con tal fin, se prohíbe en los edificios y elementos protegidos la demolición total o parcial de las partes protegidas, y las obras que alteren su carácter.

La regulación de las intervenciones en los mismos, así como su enjuiciamiento, se habrán de basar en criterios de valoración arquitectónicos no puramente estilísticos, como los que se relacionan a continuación:

1. Alineaciones históricas.
2. Parcelario anterior a la nueva edificación.
3. Condiciones formales:
 - Tipología.
 - Volumen.
 - Número de plantas.
 - Altura entre plantas.
4. Condiciones ambientales.
 - Tratamiento de cubiertas.
 - Altura de cornisas.
 - Relación con edificios colindantes.
 - Composición de huecos.
 - Materiales y color del entorno.
 - Vuelos y salientes de fachada.

- Tratamiento de planta baja.

- Diseño de fachada.

La mayor o menor importancia de estos valores será variable en función del entorno, la memoria histórica del edificio y, en su caso, el nivel de protección.

Sobre cada uno de los edificios y elementos protegidos, se establece el nivel de protección y se regulan las clases de obras y grado de intervención.

Artículo 99. Clases de obra.

Se distinguen tres clases de obra sobre los edificios protegidos:

a) Mejora: Obras en las que no se introducen variaciones en ninguno de los aspectos considerados como definidores de las características arquitectónicas del edificio (OE).

b) Reforma: Obras en las que manteniendo básicamente la edificación existente, se introducen modificaciones que pueden alterar algunas de las características del edificio, como su organización general, distributiva o estructural o su ocupación de parcela.

c) Obra nueva: Obras de edificación de nueva planta, total o parcial, ya sea por demolición de la totalidad o parte del edificio existente o por la ocupación del espacio no edificado.

Artículo 100. Niveles de intervención sobre los edificios catalogados.

1. En las mejoras (OE):

a) Nivel 1. Mantenimiento y conservación: Obras menores que no suponen modificación de las características originales y esenciales de la edificación, con la finalidad de mantener el edificio en condiciones adecuadas de uso y funcionamiento.

b) Nivel 2. Consolidación y restauración: Obras de carácter estructural cuya finalidad es mantener el edificio o parte de él en las condiciones de estabilidad necesaria para su uso, sin modificar sus características estructurales originales, ni sus elementos o aspectos esenciales.

2. En las de reforma:

a) Nivel 3. Redistribución: Obras de modificación de la organización general del edificio, referida al número y disposición de las unidades habitables que contiene, o a la redistribución interior de éstas, de forma que no supongan una modificación estructural básica ni aumento de la superficie construida.

b) Nivel 4. Renovación: Obras de nueva planta que sustituyen parte de un edificio por razones de deterioro o falta de integración con la tipología y morfología del mismo, sin que supongan una modificación de la superficie total construida.

c) Nivel 5. Ampliación: Obras de reorganización por aumento de la superficie construida original, con la limitación de la edificabilidad establecida en el Plan. Este aumento se puede obtener por:

- Colmatación: Edificación de nueva planta situada en los espacios libres no cualificados de la parcela.

- Remonte: Adición de una planta sobre las existentes en crujías que no recaigan a fachada o patios principales, respetando la altura máxima permitida en la calle.

3. En las de obra nueva.

a) Nivel 6. Reimplantación tipológica: Obras de nueva planta que mantienen las características esenciales de la edificación anterior: organización de crujías y espacios libres; sistema de accesos, circulaciones y escaleras; alturas libres; sistema de cubiertas...

b) Nivel 7. Sustitución: Demolición total de la edificación existente o de la mayor parte de ella, con sustitución por una construcción de nueva planta, con la limitación de la edificabilidad establecida por el Plan.

Artículo 101. Grados de protección en edificaciones catalogadas.

1. El Catálogo de Bienes y Espacios Protegidos define para cada parcela el nivel máximo de intervención en cada

uno de sus cuerpos edificados y sobre los espacios libres existentes.

2. En función del nivel de protección asignado, se establece para cada parcela un grado de protección:

a) Protección integral: Se asigna a las parcelas en las que se autorizan obras de nivel 1 (mantenimiento y conservación), nivel 2 (consolidación y restauración) y nivel 6 (reimplantación tipológica).

b) Protección estructural: Se asigna a las parcelas en las que se admiten, además de las obras señaladas para protección integral, las de nivel 3 (redistribución), nivel 4 (renovación) y nivel 5 (ampliación).

c) Protección ambiental: Se asigna a las parcelas en las que se admiten, además de las obras señaladas para protección integral o estructural, las de nivel 7 (sustitución).

No obstante lo anterior, en cada ficha del catálogo se podrán añadir intervenciones sobre partes del edificio catalogado propias de un grado menor de protección.

Artículo 102. Grados de protección en espacios catalogados.

El Catálogo de Bienes y Espacios Protegidos define para cada uno de los espacios catalogados el nivel máximo de intervención según el alcance de la obra:

a) Nivel 1. Conservación estructural: Se asigna a los espacios en los que se pretende mantener las condiciones esenciales de urbanización, restituyendo en su caso las características originarias alteradas, permitiéndose la alteración justificada de elementos concretos de su ordenación, tratamiento, jardinería o mobiliario.

b) Nivel 2. Conservación de la implantación: Se asigna a los espacios en los que se persigue adaptar las zonas alteradas históricamente o que resultan incoherentes con las del resto del espacio, ya sea en su ordenación, tratamiento, infraestructura, jardinería o mobiliario.

c) Nivel 3. Recuperación ambiental: Se asigna a los espacios o parte de ellos que han perdido sus características tradicionales, y en los que se persigue la recuperación de sus características históricas de ordenación, infraestructura, mobiliario o jardinería, en coherencia con los valores protegidos en el espacio libre.

Artículo 103. Documentación técnica de los proyectos de edificación con nivel de protección.

Además de la documentación exigida en las normas generales, la solicitud de licencia de obras incluirá la siguiente documentación técnica:

a) Memoria: Descripción pormenorizada de la actuación en base a la información del Plan General:

- Características morfológicas, tipológicas, constructivas y estilísticas de la edificación y sus elementos más esenciales.

- Características de edad y estado de conservación de la edificación existente.

- Objeto y alcance de la intervención de acuerdo en lo establecido en las presentes Normas, justificando la oportunidad y conveniencia de las obras a realizar.

- Justificación de la adecuación de la obra propuesta a los elementos de interés y niveles de intervención definidos en la ficha de Catálogo, así como a su integración con el entorno.

- Evaluación pormenorizada de superficies existentes y propuestos, en función del grado de protección y niveles de intervención.

b) Planos de estado actual del edificio a escala mínima 1:100, referidos a la totalidad de las plantas del mismo, fachadas exteriores e interiores y secciones significativas, y documentación fotográfica del estado actual.

c) Planos de propuesta, referidos a la totalidad de las plantas y alzados (recogiendo las fachadas del tramo de calle o calles donde se ubique el edificio).

Artículo 104. Construcciones inmediatas a edificaciones protegidas.

1. Se consideran construcciones inmediatas a edificaciones protegidas las colindantes con las protegidas de grado integral o estructural.

2. Las construcciones inmediatas a edificaciones protegidas que puedan afectar a la relación de los edificios protegidos con su entorno o modificar las perspectivas tradicionales tendrán que adecuar su ordenación a las edificaciones protegidas, especialmente en cuanto a alturas, disposición volumétrica y de medianeras, tratamiento de cubiertas y relación compositiva de sus elementos de fachada.

En estos casos, para la solicitud de licencia, deberán presentarse planos conjuntos con la totalidad de los edificios protegidos colindantes, de forma que se justifique la actuación.

TÍTULO VII

NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANO CONSOLIDADO

CAPÍTULO 1

Condiciones generales

Artículo 105. Zonas del suelo urbano consolidado.

1. El Plan distingue las siguientes zonas en suelo urbano consolidado, en función de sus características específicas de uso, tipología e intensidad edificatoria:

a) Zona Casco Histórico.

b) Zona Extensión del Casco.

c) Zona Edificación Abierta.

d) Zona Edificación Aislada.

e) Zona de Industria C)N. 331.

f) Zona Agropecuaria.

g) Zona de Protección Arqueológica.

h) Zona Industrial Polígono Santa Ana.

i) Zona Industrial La Vereda.

2. La delimitación de estas zonas se recoge en el plano de ordenación completa O.4.

Artículo 106. Desarrollo y ejecución del suelo urbano consolidado.

El desarrollo y ejecución del suelo urbano se realizará:

a) Directamente, mediante la ejecución de las determinaciones establecidas por el Plan, a través de la concesión de licencia urbanística con las condiciones exigidas por la legislación urbanística.

b) Mediante actuaciones asistemáticas para la obtención de suelos destinados a dotaciones públicas de carácter general o local. Se desarrollarán conforme a las determinaciones establecidas por la legislación urbanística (106.1) y por el Plan en sus fichas de planeamiento y gestión. Su ejecución se realizará mediante proyecto de obras públicas ordinarias o proyectos de edificación.

Artículo 107. Plazos temporales para la ejecución de la ordenación urbanística en Suelo Urbano.

En suelo urbano consolidado, el plazo para la conversión de las parcelas en solares y solicitud de la correspondiente licencia de edificación será de ocho años a partir de la aprobación definitiva del Plan.

(106.1) LOUA, art. 139.1.b.

CAPÍTULO 2

Condiciones particulares de los sistemas generales y locales en suelo urbano consolidado

Artículo 108. Sistemas generales (OE).

1. Integran estos suelos los elementos que el Plan clasifica como sistema general en suelo urbano consolidado, conforme a lo dispuesto en el Título II de estas Normas.

Los suelos afectados quedan identificados en el plano de ordenación estructural O2 y en el de ordenación completa O4.

2. Se identifican los siguientes Sistemas Generales:

a) Sistema General de Equipamientos (SGEQ):

- SG-EQ Ayuntamiento.
- SG-EQ Cementerio Antiguo.
- SG-EQ Instituto de enseñanza Secundaria.
- SG-EQ Castillo.
- SG-EQ Cisternas Romana.

b) Sistema General de Espacios Libres (SGEL):

- SG-EL La Plaza de la Constitución.

3. Queda prohibida cualquier edificación o instalación dentro de estos suelos hasta la aprobación del proyecto de equipamiento correspondiente.

Artículo 109. Sistemas Locales.

1. Integran estos suelos los elementos que el Plan clasifica como sistema local en suelo urbano consolidado, conforme a lo dispuesto en el Título II de estas Normas.

Los suelos afectados quedan identificados en el plano de ordenación completa O4.

2. Se identifica dos tipos de Sistemas Locales:

a) Sistema Local de Equipamientos (SL-EQ):

- SL-EQ El mercado.
- SL-EQ La Casa de la Cultura.
- SL-EQ Religioso.

b) Sistema Local de Espacios Libres (SL-EL).

- SL-EL Distintos Parques y Plazas del Municipio.

CAPÍTULO 3

Normas particulares de elementos catalogados

Sección I. Protección integral

Artículo 110. Relación de edificios protegidos.

- Castillo (BIC).
- Ermita del Santo Cristo.
- Iglesia Parroquial de San Mateo.

Artículo 111. Obras autorizadas.

- Obras de Mejora de:
- Nivel 1 (mantenimiento y conservación).
- Nivel 2 (consolidación y restauración).
- Obra nueva de nivel 6 (reimplantación tipológica).

De acuerdo con el nivel establecido en cada una de sus fichas.

Artículo 112. Relación de espacios protegidos.

- Cisternas Romanas, Paseillos y entorno (BIC).
- Cisternas Privadas.

Artículo 113. Obras autorizadas.

- Obras de Nivel 1. Conservación estructural.
- Obras de Nivel 2. Conservación de la implantación.
- Obras de Nivel 3. Recuperación ambiental.

Sección II. Protección estructural

Artículo 114. Relación de edificios protegidos.

- Núm. 10 C/ Santo Cristo.
- Núm. 20 C/ Ramón y Cajal.
- Núm. 30 C/ Padre Curiel.
- Casa del Cura
- Lagar Villa Luisa

Artículo 115. Obras autorizadas.

Se admiten, además de las obras señaladas para protección integral, las obras de reforma:

- Nivel 3 (redistribución).

- Nivel 4 (renovación).

- Nivel 5 (ampliación).

De acuerdo con el nivel establecido en cada una de sus fichas.

Artículo 116. Relación de espacios protegidos.

- Fuente de los Seis caños.

Artículo 117. Obras autorizadas.

- Obras de Nivel 1. Conservación estructural.
- Obras de Nivel 2. Conservación de la implantación.
- Obras de Nivel 3. Recuperación ambiental.

Sección III. Protección ambiental

Artículo 118. Relación de edificios protegidos.

- Núm. 14 C/ Padre Curiel.
- Núm. 25 C/ Gran Capitán.

Artículo 119. Obras autorizadas.

Se admiten, además de las obras señaladas para protección integral o estructural:

- Obra nueva de nivel 7 (renovación o sustitución).

Sección IV. Conjuntos de interés

Artículo 120. Relación de conjuntos y características.

Conjuntos caracterizados por edificaciones de dos plantas y desván, con dos crujeas de fondo medio de 10 m, con altura de líneas de cornisa homogéneas y cubiertas de faldones paralelas a fachada de tejas.

- Plaza de la Constitución.
- Plaza de Andalucía.
- C/ Ramón y Cajal.
- C/ Santo Cristo.

Artículo 121. Obras autorizadas.

Se admiten, todas las obras señaladas para la protección ambiental, encaminadas al mantenimiento o puesta en valor de sus características.

Los proyectos que se presenten para solicitud de licencia deberán contener los alzados de los edificios colindantes y justificar su adecuación al medio urbano circundante, en función de las características anteriormente descritas.

CAPÍTULO 4

Normas particulares de la zona Casco Histórico

Artículo 122. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por edificación coincidente con la alineación oficial, con ocupación completa del frente de alineación y adosadas directamente alas edificaciones colindantes.

Artículo 123. Parcela mínima edificable.

Parcela mínima edificable: se considera esencial para el mantenimiento de las condiciones tipológicas, morfológicas y arquitectónicas de la edificación y del conjunto urbano, la permanencia de la división catastral, de ahí las limitaciones establecidos a los procesos de modificación de la parcela mínima edificable. Esta quedad definida de la siguiente manera:

- Longitud de fachada mínima: 6 m.
- Fondo mínimo de parcela: 5 m.
- Superficie mínima: 80 m².

Segregación de parcelas: la segregación de una parcela catastral en varias será autorizada por el Ayuntamiento, previa solicitud, siempre que todas y cada una de las parcelas

resultantes cumplan con las condiciones de parcela mínima edificable.

Agregación de parcelas: Las agregaciones de varias parcelas catastrales a fin de agruparse en una sola unidad, serán autorizadas por el Ayuntamiento, previa solicitud, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- Que el número de parcelas agregadas sea como máximo de tres.

- Que la superficie resultante no supere en más del doble a la mayor parcela, ni en más de 300 m², a la de la mayor que intervenga en la agregación.

Artículo 124. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación.

Los parámetros de fachada se mantendrán en las alineaciones marcadas, prohibiéndose los retranqueos totales o parciales de las plantas bajas y los patios abiertos a fachada, debiéndose construir al menos la primera crujía.

2. Salientes ocupables y no ocupables:

El vuelo máximo en balcones, miradores, marquesinas y viseras será, con relación a la alineación de la calle, es el siguiente:

- Calles de menos de 9 m, 0,35 m máximo.
- Calles de más de 9 m, 0,50 m máximo.

Iguales condiciones regirán para los salientes en espacios libres y patios

Artículo 125. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

1. Condiciones de ocupación:

- La ocupación máxima de una parcela catastral será la equivalente a la superficie de las misma que diste hasta 20 m desde la línea de fachada.

- Tendrá por tanto que dejarse libre de edificación una superficie del solar que se sitúe a una distancia mayor de 20 m de la línea de fachada a la vía pública, que tendrá la consideración de patio.

- Excepcionalmente, la ocupación de una parcela catastral podrá autorizarse el 100% en planta baja, cuando dicha planta se destine exclusivamente a usos no residenciales, siempre que estos usos no tengan carácter exclusivo. Quedan excluidas de esta consideración de excepcionalidad todas las parcelas colindantes con el Castillo de Monturque, declarado BIC.

- Obligatoriamente, las edificaciones situadas en las parcelas 08 de la manzana catastral 03873 y las parcelas 01 y 10 de la manzana catastral 03875, deberán dejar libre de edificación la zona colindante con el BIC. La distancia entre el BIC y cualquier edificación en estas parcelas será de al menos 2,50 metros.

2. Excepcionalidades a la edificabilidad.

Los edificios existentes, excedidos en edificabilidad, para los que se solicite obras de consolidación, reforma o redistribución, etc., que no supongan una modificación estructural básica ni un aumento de la superficie construida de los mismos, tendrán como límite de edificabilidad la superficie construida existente. Las obras de nueva planta, sustitución y ampliación, tendrán como límite de edificabilidad el que se deduce de la aplicación de las presentes ordenanzas.

Artículo 126. Altura máxima edificable.

1. Número máximo de plantas: 2 plantas, salvo para aquellas zonas delimitadas en el Plano de Ordenación Competa (O4).

2. Planta desván: Para el caso de vivienda unifamiliar en parcela catastral señalada en el plano O4 podrá autorizarse una planta más de las permitidas (con el correspondiente aumento de la edificabilidad máxima fijada en las presentes ordenanzas) siempre que se destine a «desván» vinculado directamente a la vivienda, que contenga dependencias auxiliares de la misma, y que además se haga con arreglo a las siguientes características:

- El tratamiento de fachada (forma de los huecos, materiales, altura, ect.) deberá expresar que se trata de una planta auxiliar y no de una más de la edificación.

- El desván deberá situarse bajo cubierta inclinada de pendiente no superior a 30 grados sobre la horizontal y con un frente de fachada inferior a 1,00 metro, medido desde la cota superior del último forjado a la cota inferior del arranque del forjado inclinado de cubierta, con una altura de coronación de 3,00 m.

- En la planta de desván se situarán todas las dependencias auxiliares e instalaciones de la casa (salida de escaleras, depósitos, etc) no permitiéndose ninguna construcción o instalación por encima del desván.

- No podrá construirse planta de desván cuando la altura máxima permitida en la calle sea de tres plantas.

Artículo 127. Condiciones de imagen urbana.

Condiciones de composición y materiales de fachada:

a) Quedan prohibidas las vallas publicitarias en todo el ámbito de la zona de «Casco Histórico», excepcionalmente se permitirá la colocación de este tipo de anuncios sobre vallas de solares o en edificios de nueva planta en construcción quedando prohibida su colocación sobre edificios terminados, aún en el caso de que éstos se encuentren en ruina, deshabitados, con licencia de obra de derribo en tramitación o concedida, o en el que se estén realizando obras de reforma.

b) Huecos: Se diseñarán teniendo en cuenta las proporciones generalmente verticales y alargadas; las dimensiones, formas y adornos que en la edificación tradicional diferencian los huecos de planta baja de los de alta y el dominio del macizo sobre el hueco en la composición de la fachada.

c) Acabados: El color de la fachada será fundamentalmente blanco, pudiendo utilizarse otros colores para acusar zócalos, impostas y cornisas.

En los zócalos se utilizará preferentemente revocos o la piedra natural tradicional de la zona, pudiendo utilizarse también ladrillo, piedra artificial o mármol, en colores acordes con los tradicionales.

La carpintería y cerrajería exterior se realizará con los materiales tradicionales, recuperando en lo posible los materiales de derribo. Podrán también utilizarse carpintería de aluminio pintado o anodizado en bronce, las de PVC y cualquier otra que admita pintura, o la posea, en la gama de colores habituales en el pueblo.

Queda prohibido en fachada todos los elementos de instalaciones que por razones técnicas no tengan que ubicarse necesariamente en la misma, tales como contadores de agua o electricidad) Aquellos elementos que se sitúen en ella deberán colocarse de modo que no alteren la composición arquitectónica.

d) Cubiertas: Se utilizarán las cubiertas inclinadas con faldón de teja árabe paralela a fachada.

Se prohibirán los antepechos de fachada, permitiéndose, para cubiertas planas, soluciones mixtas entre ambas, introduciendo un faldón de teja a fachada que cubrirá mínimo 3 m de ancho.

Se prohíbe el uso de teja árabe para componer el apretillado de cubierta con el vuelo de la cornisa.

Se prohíbe el uso de cubiertas ligeras metálicas o de fibrocemento en uso residencia. No obstante, con carácter excepcional y en precario se autorizará su uso, cuando no generen un impacto visual negativo en el entorno urbano.

e) Es obligatorio la recogida de las aguas pluviales a través de canalones hasta la cota del acerado.

Artículo 128. Tipología autorizada.

Edificación entre medianeras.

Artículo 129. Regulación de usos.

1. Usos dominantes: Residencial en todas su categorías
 Hotelero.
 Social.
 Docente.

2. Usos compatibles: Talleres y pequeña industrias compatibles con las viviendas.
Comercial.
Oficinas.
De relación y espectáculos.
Garaje (sólo en sótanos y plantas bajas).
3. Usos prohibidos: Todos los demás.

CAPÍTULO 5

Normas particulares de la zona de extensión del casco

Artículo 130. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser zonas de reciente edificación, llevadas a cabo fundamentalmente a base de edificaciones entre medianeras.

Artículo 131. Parcela mínima edificable.

- Parcela mínima edificable:
 - a) Longitud de fachada mínima: 6 m. Salvo en edificación pareada que será 9 m.
 - b) Fondo mínimo de parcela: 10 m.
 - c) Superficie mínima de parcela: 80 m².
- Agregación de parcelas: Se autorizan agregaciones de parcela.
- Segregación de parcelas: La segregación de una parcela catastral en varias será autorizada por el Ayuntamiento, previa solicitud, siempre que todas y cada una de las parcelas resultantes cumplan las condiciones de la parcela mínima edificable.

Artículo 132. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación.

Los parámetros de fachada se mantendrán en las alineaciones marcadas, prohibiéndose los retranqueos totales o parciales de las plantas bajas y los patios abiertos a fachada, debiéndose construir al menos la primera crujía.

Salientes ocupables y no ocupables:

El vuelo máximo en balcones, miradores, marquesinas y viseras, estará relacionado con la anchura de la calle de la manera siguiente:

- Calles de menos de 12 m, 0,50 m máximo.
- Calles de más de 12 m, 0,80 m máximo,

Artículo 133. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

1. Condiciones de ocupación:

- La ocupación máxima de una parcela catastral será la equivalente a la superficie de las misma que diste hasta 20 m desde la línea de fachada.
- Tendrá por tanto que dejarse libre de edificación una superficie del solar que se sitúe a una distancia mayor de 20 m de la línea de fachada a la vía pública, que tendrá la consideración de patio.

- Excepcionalmente, la ocupación de una parcela catastral podrá autorizarse el 100% en planta baja, cuando dicha planta se destine exclusivamente a usos no residenciales, siempre que estos usos no tengan carácter exclusivo.

2. Excepcionalidades a la edificabilidad.

Los edificios existentes, excedidos en edificabilidad, para los que se solicite obras de consolidación, reforma o redistribución, etc), que no supongan una modificación estructural básica ni un aumento de las superficie construida de los mismos, tendrán como límite de edificabilidad la superficie construida existente. Las obras de nueva planta, sustitución y ampliación, tendrán como límite de edificabilidad el que se deduce de la aplicación de las presentes ordenanzas.

Artículo 134. Altura máxima edificable. Número máximo de plantas: 2 plantas.

Artículo 135. Condiciones de imagen urbana.

Condiciones de composición y materiales de fachada:

a) Quedan prohibidas las vallas publicitarias en todo el ámbito de la zona de «Casco Histórico», excepcionalmente se permitirá la colocación de este tipo de anuncios sobre vallas de solares o en edificios de nueva planta en construcción quedando prohibida su colocación sobre edificios terminados, aún en el caso de que éstos se encuentren en ruina, deshabitados, con licencia de obra de derribo en tramitación o concedida, o en el que se estén realizando obras de reforma.

b) Huecos: Se diseñarán teniendo en cuenta las proporciones generalmente verticales y alargadas; las dimensiones, formas y adornos que en la edificación tradicional diferencian los huecos de planta baja de los de alta y el dominio del macizo sobre el hueco en la composición de la fachada.

c) Acabados: El color de la fachada será fundamentalmente blanco, pudiendo utilizarse otros colores para acusar zócalos, impostas y cornisas.

En los zócalos se utilizará preferentemente revocos o la piedra natural tradicional de la zona, pudiendo utilizarse también ladrillo, piedra artificial o mármol, en colores acordes con los tradicionales.

La carpintería y cerrajería exterior se realizará con los materiales tradicionales, recuperando en lo posible los materiales de derribo. Podrán también utilizarse carpintería de aluminio pintado o anodizado en bronce, las de PVC y cualquier otra que admita pintura, o la posea, en la gama de colores habituales en el pueblo.

Queda prohibido en fachada todos los elementos de instalaciones que por razones técnicas no tengan que ubicarse necesariamente en la misma, tales como contadores de agua o electricidad) Aquellos elementos que se sitúen en ella deberán colocarse de modo que no alteren la composición arquitectónica.

d) Cubiertas: Se utilizarán preferentemente las cubiertas con faldón de teja árabe paralela a fachada, las azoteas planas apretilladas, o soluciones mixtas entre ambas. En este último caso, el faldón de tejas cubrirá al menos una zona de 3 m. de ancho.

Se prohíbe el uso de teja árabe para componer el apretillado de cubierta con el vuelo de la cornisa.

Se prohíbe el uso de cubiertas ligeras metálicas o de fibrocemento en uso residencia. No obstante, con carácter excepcional y en precario se autorizará su uso, cuando no generen un impacto visual negativo en el entorno urbano.

e) Es obligatorio la recogida de las aguas pluviales a través de canalones hasta la cota del acerado.

Artículo 136. Tipologías autorizadas.

Edificación entre medianeras.

Edificación con jardín delantero, siempre que se garantice una alineación de la edificación continua con todo el frente de manzana.

Edificación pareada, en las zonas donde expresamente se autorice.

Artículo 137. Regulación de usos.

1. Uso Dominante: Residencial en todas sus categorías
Comercial.
Oficinas.
Hotelero.
De relación y espectáculos.
Social.
Docente.
Deportivo.
2. Uso compatible: Talleres y pequeñas industrias compatibles con las viviendas.
Garaje (sólo en planta sótano y planta baja).
3. Usos Prohibidos: Todos los demás.

CAPÍTULO 6

Normas particulares de la zona edificación aislada

Artículo 138. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser zonas recientemente edificadas en los bordes de las poblaciones, fundamentalmente con tipología de edificaciones exentas de los linderos de la parcela, y delimitada ésta por cerramientos.

Artículo 139. Parcela mínima edificable.

- Parcela mínima edificable:

- a) Longitud de fachada mínima: 15 m.
- b) Fondo mínimo de parcela: 30 m.
- c) Superficie mínima de parcela: 600 m².

- Agregación de parcelas: Se autorizan agregaciones de parcela.

- Segregación de parcelas: La segregación de una parcela catastral en varias será autorizada por el Ayuntamiento, previa solicitud, siempre que todas y cada una de las parcelas resultantes cumplan las condiciones de la parcela mínima edificable.

Artículo 140. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación.

1. La alineación será la señalada en el Plano O4 de Ordenación Completa.

- Salientes ocupables:

En el caso de balcones y miradores, sólo podrá ocuparse la banda definida por la separación al lindero a vial, con vuelos menores a 1,00 m.

- Salientes no ocupables:

Las jambas de portadas y huecos, rejas voladas y molduras, podrán sobresalir un máximo de 30 cm del perímetro definido por la separación a linderos.

El vuelo máximo de marquesinas y viseras será, inferior a 1,00 m con relación al perímetro definido por la separación a linderos.

2. El cerramiento obligado de la parcela deberá ser ligero y transparente, pudiéndose resolver con valla opaca hasta 1,00 m de altura y no rebasando en ningún caso la altura total de 2,10 m sobre la rasante.

3. El proyecto de vallado se presentará conjuntamente con el proyecto de edificación.

Artículo 141. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

1. Condiciones de ocupación:

La ocupación máxima de la parcela será del 40% de la superficie de la misma. El resto no podrá ser objeto de ningún tipo de aprovechamiento, salvo aquellos usos «en superficie» que no comporten edificación.

2. Condiciones de edificabilidad. Techo máximo.

La edificabilidad máxima será de 0,5 m²/m²s.

Artículo 142. Altura máxima edificable.

Número máximo de plantas: 2 plantas.

Artículo 143. Tipología autorizada.

Edificación aislada.

Artículo 144. Regulación de usos.

1. Uso Dominante: Vivienda Unifamiliar. Comercial.

De relación y espectáculos.

Hotelero.

Social.

Docente.

Deportivo.

2. Usos compatibles: Oficinas.

Garaje.

3. Usos Prohibidos: Todos los demás.

CAPÍTULO 7

Normas particulares de la zona de edificación abierta

Artículo 145. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser zonas consolidadas por edificaciones plurifamiliares de 3 plantas, exentas en parcelas sin cerramiento, características de las promociones públicas de la década de los setenta. Se regulan en estas ordenanzas con el objetivo de que mientras subsistan, no permanezcan fuera de ordenación.

Artículo 146. Parcela mínima edificable.

Segregación de parcelas: Dado el carácter de la intervención, cualquier segregación deberá contemplarse dentro de un proyecto urbano unitario.

Artículo 147. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación.

La alineación será la señalada en el Plano de Ordenación O4, pudiendo en casos excepcionales reducirse el retranqueo exigido a vial público.

Salientes: El vuelo máximo de balcones, miradores, marquesinas y viseras será, inferior a 1,00 m con relación al perímetro definido por la separación a linderos.

Salientes no ocupables: Las jambas de portadas y huecos, rejas voladas y molduras, podrán sobresalir un máximo de 30 cm del perímetro definido por la separación a linderos.

Artículo 148. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

La ocupación máxima de la parcela será la actualmente existente, pudiendo aumentarse dicha ocupación siempre que la edificabilidad resultante no supere la actual.

Artículo 149. Altura máxima edificable.

Número máximo de plantas: El número de plantas permitido será el de las tres actualmente existente.

Artículo 150. Tipología autorizada.

Edificación aislada.

Artículo 151. Regulación de usos.

1. Usos Dominantes: Vivienda Plurifamiliar.

Hotelero.

Comercial.

Oficinas.

2. Usos Compatibles: De relación y espectáculos.

Docente.

Deportivo.

Social.

3. Usos Prohibidos: Todos los demás.

CAPÍTULO 8

Normas particulares de la zona de industria C.N. 331

Artículo 152. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser zonas en las que se excluye el uso residencial, salvo que esté al servicio directo de la actividad principal.

Artículo 153. Parcela mínima edificable.

- Parcela mínima edificable: 200 m².

- Agregación de parcelas: Se permiten las agregaciones de parcelas sin ninguna limitación.

- Segregación de parcelas: Las segregaciones de las parcelas existentes serán autorizadas, siempre que la parcela mínima resultante sea de 200 m².

Artículo 154. Condiciones de implantación. Alineación de la edificación.

Mientras mantenga la consideración de tramo urbano, según la Ley 25/1988, de Carreteras, la línea límite de edificación se situará, de acuerdo con lo establecido en el informe de la Demarcación de Carreteras del Estado de 11 de mayo de 1994, a 25 metros desde el borde de la carretera, salvo en el caso de solares confinados entre edificaciones existentes, en los que se situará con la misma alineación de estas edificaciones.

- Salientes ocupables:

En el caso de balcones y miradores, sólo podrá ocuparse la banda definida por la separación al lindero a vial, con vuelos menores a 1,00 m.

- Salientes no ocupables:

Las jambas de portadas y huecos, rejas voladas y molduras, podrán sobresalir un máximo de 30 cm del perímetro definido por la separación a linderos.

El vuelo máximo de marquesinas y viseras será, inferior a 1,00 m con relación al perímetro definido por la separación a linderos.

Artículo 155. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

- Condiciones de ocupación:

La ocupación máxima de la parcela será del 65% de la superficie de la misma.

- Condiciones de edificabilidad) Techo máximo.

La edificabilidad máxima será de 1 m²/m² sobre la parcela neta.

Artículo 156. Altura máxima edificable.

No se fija altura máxima, debiendo la misma justificarse por el propietario en razón de la naturaleza de la actividad industrial.

Artículo 157. Tipología autorizada.

- Edificación entre medianeras.

- Excepcionalmente se permitirá la edificación aislada en parcelas que por su entidad, permitan una ordenación con objetivos similares a los que se producen en el frente de este tramo de la carretera nacional N-331.

Artículo 158. Regulación de usos.

1. Uso Exclusivo: Industria de Producción y almacenaje.

1. Uso Dominante: Hotelero.

Social.

Comercial.

Talleres y pequeñas industrias compatibles con las viviendas.

De relación y espectáculos.

Deportivo.

2. Usos compatibles: Vivienda unifamiliar.

Garaje.

3. Usos Prohibidos: Todos los demás.

Artículo 159. Condiciones de uso.

- Se prohíben expresamente aquellas industrias nocivas y peligrosas, que aún aplicándoseles las medidas correctoras oportunas, resulten incompatibles con el uso residencial próximo.

- Se prohíbe expresamente el uso residencial, salvo que esté al servicio directo de la actividad principal y no sea incompatible con la misma.

CAPÍTULO 9

Normas particulares de la zona agropecuaria

Artículo 160. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser zo-

nas sobre las que se propone un uso ligado al sector agrario o ganadero, tales como almacenes de cosechas, maquinaria agrícolas, abono, aperos, almacenes de piensos, etc)

Artículo 161. Parcela mínima edificable.

- Parcela mínima edificable:

a) Longitud mínima de fachada mínima: 4 m.

b) Fondo mínimo de parcela: 6 m.

c) Superficie mínima de parcela: 30 m².

- Agregación de parcelas: Se permiten las agregaciones de parcelas sin ninguna limitación.

- Segregación de parcelas: Las segregaciones de las parcelas existentes serán autorizables, siempre que la parcela mínima edificable cumpla las condiciones anteriores.

Artículo 162. Condiciones de ocupación y edificabilidad.

- Condiciones de ocupación:

La ocupación máxima de la parcela podrá ser el 100%.

- Condiciones de edificabilidad. Techo máximo.

La edificabilidad máxima permitida será de 1.00 m²/m² sobre la parcela neta.

Artículo 163. Altura máxima edificable.

- Número máximo de plantas: 1 planta.

Artículo 164. Tipología autorizada.

Edificación entre medianera y con jardín delantero.

Artículo 165. Regulación de usos.

- Uso Exclusivo: Industria de Producción y almacenaje.

- Usos Prohibidos: Todos los demás.

CAPÍTULO 10

Normas particulares de la zona de protección arqueológica

Artículo 166. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el área representada en el plano de ordenación completa O4, caracterizada por ser una zona de titularidad privada que necesita de una protección de tipo arqueológico.

Artículo 167. Altura máxima edificable.

- Número máximo de plantas: 1 planta.

Artículo 168. Regulación de usos.

- Uso Exclusivo: Social (culturales).

- Usos Prohibidos: Todos los demás.

Artículo 169. Condiciones de uso.

- Los usos permitidos deben referirse a pequeños equipamientos y servicios que justificadamente sean compatibles con el Proyecto de recuperación e integración de restos arqueológicos, aprobado por el Plan Especial del Entorno del Castillo de Monturque.

CAPÍTULO 11

Normas particulares de la zona industrial polígono santa ana

Artículo 170. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el ámbito representado en el plano de ordenación completa O4 como SUO-PA-SI1, correspondiente con el Sector de Suelo Urbanizable Ordenado transitorio Polígono Industrial Santa Ana, resultando de aplicación las Ordenanzas contenidas en el Plan Parcial de Ordenación aprobado definitivamente con fecha de 21.12.1999.

CAPÍTULO 12

Normas particulares de la zona industrial la vereda

Artículo 171. Definición y delimitación.

Corresponde esta zona con el ámbito representado en el plano de ordenación completa O4 como SUO-SI2, correspondiente con el Sector de Suelo Urbanizable Ordenado «Paraje de la Vereda», introducido con la Modificación del PGOU de Monturque, aprobada definitivamente en fecha 19.6.2008, resultando de aplicación sus Ordenanzas.

TÍTULO VII

NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANO NO CONSOLIDADO

CAPÍTULO 1

Condiciones generales

Artículo 172. Desarrollo y ejecución del suelo urbano no consolidado.

1. El suelo urbano no consolidado se desarrolla en los ámbitos de ordenación que se identifican y delimitan en el plano de ordenación completa O4, con los objetivos, criterios de ordenación y determinaciones de gestión que se recogen en las fichas de planeamiento y gestión anexas a estas Normas.

2. El desarrollo y ejecución del suelo urbano no consolidado, en los sectores y áreas de reforma interior establecidas por el Plan para los que no se establece la ordenación detallada, se realizará previa aprobación del planeamiento de desarrollo que corresponda, en función de la iniciativa pública o privada definida en sus correspondientes fichas de planeamiento y gestión, conforme a las unidades de ejecución delimitadas por Plan, a través de los oportunos proyectos de urbanización.

Artículo 173. Unidades de ejecución y sistemas de actuación.

1. Salvo determinación expresa del instrumento de planeamiento, se entenderá que la delimitación por el Plan de los Sectores o de las Áreas de Reforma Interior comporta la de unidades de ejecución coincidentes con las mismas, si bien podrán delimitarse otras unidades de ejecución de conformidad con la normativa urbanística vigente.

2. Los sectores y áreas de reforma interior se ejecutarán por el sistema de actuación determinado al momento de delimitación de la unidad de ejecución, conforme a la iniciativa pública o privada definida en la ficha de planeamiento y gestión, sin perjuicio de las facultades de la Administración en caso de incumplimiento de plazos(173.1).

Artículo 174. Plazos temporales para la ejecución de la ordenación urbanística.

En suelo urbano no consolidado incluido en sectores y áreas de reforma interior sujetos a planeamiento de desarrollo, el plazo para el desarrollo de la ordenación detallada será el establecido en las correspondientes fichas de planeamiento y gestión.

(173.1) LOUA, art. 110.

CAPÍTULO 2

Áreas de reparto en suelo urbano no consolidado

Artículo 175. Áreas de reparto en suelo urbano no consolidado. Aprovechamiento medio.

1. El Plan delimita para la totalidad del suelo urbano no consolidado áreas de reparto de cargas y beneficios, y asigna

a cada una de ellas el correspondiente aprovechamiento medio expresado en m² de techo del uso y tipología característico por m² de suelo, así como los factores de ponderación del resto de usos y tipologías en relación con aquél.

2. En las áreas de reforma interior y el sector para los que el Plan no establece la ordenación detallada, se delimitan las siguientes áreas de reparto:

Denominación	Delimitación	Tipología característica	Aprovechamiento medio
01	SUNC ARI 1	Residencial	0,92 UA/m ² s
02	SUNC ARI 2	Residencial	1,09 UA/m ² s
03	SUNC ARI 3	Residencial	1,18 UA/m ² s
04	SUNC ARI 4	Residencia	0,80 UA/m ² s
05	SUNC ARI 5	Residencial	1,012 UA/m ² s
06 (OE)	SUNC SR 1	Residencial	0,75 UA/m ² s (OE)

En estas áreas, se asigna como coeficiente de ponderación de usos y tipologías la unidad (1,00). Este coeficiente podrá ser concretado por el planeamiento de desarrollo para cada una de las zonas que resulten de la ordenación detallada, así como las que reflejen las distintas situaciones y características urbanísticas dentro del ámbito.

La legislación vigente (175.1) señala la necesidad de establecer coeficientes correctores de menor valor a los usos de aprovechamiento inferior (vivienda protegida), sin embargo, por la pequeña dimensión y la demanda de viviendas existente en el municipio no es necesario el establecimiento de estos coeficientes correctores.

(175.1) LOUA, art. 61.

TÍTULO IX

NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO URBANIZABLE

CAPÍTULO 1

Condiciones generales

Artículo 176. Definición y delimitación. (OE).

El Plan clasifica los siguientes sectores de suelo urbanizable:

Uso global identificación sector(OE) denominación sector superficie sector.

Residencial SUS-SR-2 Ladera oeste 38.530 m².

Industrial SUO-SI-2 La Vereda 265.668,21 m².

Artículo 177. Desarrollo del suelo urbanizable.

El suelo urbanizable sectorizado se desarrollará mediante los correspondientes Planes Parciales, salvo los sistemas generales que se desarrollaran mediante Planes Especiales conforme al título II de estas Normas.

Artículo 178. Determinaciones del Plan en suelo urbanizable.

1. Las determinaciones de carácter estructural de estas Normas, de sus fichas de planeamiento y gestión y de los planos de ordenación estructural son las siguientes (OE):

a) La asignación del índice de edificabilidad bruta para el sector.

b) La asignación de usos globales.

c) En su caso, la densidad máxima admisible de viviendas para el sector.

d) Porcentaje mínimo de edificabilidad con destino a viviendas con algún tipo de protección pública (178.1).

e) Áreas de reparto y aprovechamiento medio correspondiente.

2. Las determinaciones de carácter pormenorizado de estas Normas, de sus fichas de planeamiento y gestión y de los planos de ordenación completa son las siguientes:

a) Objetivos, criterios y directrices de ordenación interior para el sector con relación al sistema viario, sistema de espacios libres y a la zonificación residencial:

- El carácter vinculante u orientativo del trazado viario, con sus continuidades con las vías existentes en suelo urbano: se mantendrá obligatoriamente, pudiendo ajustarse por razones justificadas derivadas de la topografía del terreno u otros parámetros.

- La situación propuesta, en su caso, del sistema de espacios libres y dotaciones públicas.

- La coherencia de las normas particulares de edificación contenidas en los Planes Parciales respetaran con las condiciones generales de edificación y uso contenidas en los Títulos V y VI de estas Normas.

b) Las previsiones de programación y gestión para ordenación pormenorizada de cada sector, indicando con carácter vinculante:

- Los plazos para la ejecución de la ordenación pormenorizada, que presupone la aprobación definitiva del Plan Parcial correspondiente.

- La iniciativa prevista para la formulación del planeamiento, que sólo podrán ser realizada por los agentes públicos o privados legitimados para ello por la legislación urbanística.

- El sistema de actuación establecido para la unidad de ejecución.

(178.1) LOUA, art. 10.1.A (modif. Ley 13/2005, art. 23 uno).

CAPÍTULO 2

Áreas de reparto en suelo urbanizable

Artículo 179. Áreas de reparto y Aprovechamientos medios (OE).

1. El Plan delimita dos áreas de reparto en suelo urbanizable. A los efectos de determinación de aprovechamientos medios, se establece para cada sector un coeficiente global de ponderación, obtenido a partir de los coeficientes de uso, tipología y localización del mismo.

2. La relación de áreas de reparto, sectores incluidos en ellas y coeficientes globales de ponderación es la siguiente:

Área de reparto	Identificación sector	Denominación sector	Coefficiente global
07	SUS-SR-2	Ladera oeste	1,0000 UTC
08	SUO-SI-2	La Vereda	1,0000 UTC

3. El aprovechamiento medio correspondiente a cada área de reparto, expresados en unidades del uso y tipología característicos, y calculado conforme a lo dispuesto en la legislación urbanística (179.1) es el siguiente:

Área de reparto	Uso global característico	Aprovechamiento medio (ua)
07	Residencial	0,63 UA/m ² s
08	Industrial	0,65 UA m ² s

4. Las fichas de planeamiento y gestión recoge, para cada sector, su coeficiente global de ponderación, el aprovechamiento real (en ua), el aprovechamiento medio del área de reparto y los excesos o defectos de aprovechamiento, en su caso. Sin embargo establecer coeficientes correctores para un municipio de estas dimensiones carece de sentido. Concretamente para el sector SUS-SR-2 no es necesario el establecimiento de estos coeficientes correctores de menor valor a los usos de aprovechamiento inferior (vivienda protegida) y

de valor superior a los usos de mayor aprovechamiento (unifamiliar aislada), tanto por la dimensión del municipio y por la demanda de viviendas existente, así como para este sector de edificación aislada, que al proceder de parcelaciones urbanísticas, hace que tengan un valor similar a las otras tipologías.

(179.1) LOUA, art. 60.

CAPÍTULO 3

Suelo urbanizable ordenado en régimen transitorio

Artículo 180. Régimen Suelo Urbanizable Ordenado en Régimen Transitorio.

2. SUO-SR-1: Sector Residencial ladera sur. Los suelos del Sector Residencial de Suelo Urbanizable Ordenado, introducido en el Documento de «Subsanación y Modificación de las NNSS de Monturque», aprobado, con suspensiones, por la CPOTU de Córdoba con fecha de 20 de marzo de 2006, se clasifican como Suelo Urbanizable Ordenado en Régimen Transitorio, estableciéndose como documento vinculante el del Plan Parcial de Ordenación aprobado definitivamente con fecha de 18.1.2007. No será de aplicación la previsión de reserva del 30% de V.P.O. que establece el art. 10.1.A).b) de la LOUA.

3. SUO-SI-1: Sector Industrial Santa Ana. Los suelos del Sector de Suelo Apto para Urbanizar de Uso Industrial PPI-1 «Santa Ana», introducido por modificación de las NNSS de fecha 25/06/1999, se clasifican como Suelo Urbanizable Ordenado en Régimen Transitorio, estableciéndose como documento vinculante el del Plan Parcial de Ordenación aprobado definitivamente con fecha de 21.12.1999.

4. En los citados Planes Parciales se fija la calificación de los terrenos, los aprovechamientos, usos, ordenanzas, plazos, cargas de urbanización, que son de obligado cumplimiento.

5. A los dos sectores anteriores no les será de aplicación la previsión de reserva del 30% de VPO que establece el art. 10.1.A).b) de la LOUA.

6. SUO-SI-2: Sector Industrial La Vereda. Los suelos del Sector de SUO SI-2 «La Vereda», introducido con la Modificación del PGOU de Monturque, de fecha 19.6.2008, y aprobada definitivamente, a reserva de la subsanación de deficiencias, se clasifican como Suelo Urbanizable Ordenado en Régimen Transitorio, estableciéndose como vinculante la ordenación detallada establecida en el presente PGOU.

TÍTULO X

NORMATIVA ESPECÍFICA EN SUELO NO URBANIZABLE

CAPÍTULO 1

Condiciones generales

Artículo 181. Ámbito.

El presente Título será de aplicación al suelo clasificado como no urbanizable, delimitado en los planos de ordenación estructural O1 y ordenación completa O3, al que se asigna este régimen en aplicación de los criterios establecidos por la legislación vigente (181.1).

Artículo 182. Categorías.

De acuerdo con los criterios de la legislación urbanística, el Plan distingue las categorías de suelo no urbanizable que se relacionan en el presente artículo, a los efectos de determinar el régimen urbanístico de aplicación. Su delimitación se recoge en el plano de ordenación completa O3.

1. Suelo no urbanizable de especial protección por legislación específica (OE):

a) S.N.U.E.P. de Vías Pecuarias.

- b) S.N.U.E.P. de Infraestructuras Territoriales.
- c) S.N.U.E.P. Hidrológica: Cauces, Riberas y Márgenes.
- d) S.N.U.E.P. Histórico- Cultural.

2. Suelo no urbanizable de especial protección por la planificación territorial o urbanística (OE):

- a) S.N.U.E.P. Paisajística: Ladera Norte.
- b) S.N.U.E.P. Paisajística: Barranco Arroyo Hondo.
- c) S.N.U.E.P. Arqueológica: Entorno del Castillo.
- d) S.N.U.E.P. de Recursos Culturales.

3. Suelo no urbanizable de carácter natural o rural:

a) S.N.U. de Carácter Rural: 1.ª Calidad) Denominación de Origen Montilla- Moriles

- b) S.N.U. de Carácter Rural: La Campiña.
- c) S.N.U. de Carácter Rural: Vega del Río Cabra.

4. Sistemas generales territoriales (OE). Se identifican tres tipos de sistemas generales:

a) Sistema General de Equipamientos:

- SG-EQ Complejo deportivo.
- SG-EQ Cementerio Nuevo.

b) Sistema de espacios libres:

- SG-EL Parque Periurbano.

c) Sistema General de Comunicaciones, Infraestructuras y Servicios Técnicos.

- SG-TI Estación Depuradora de Aguas Residuales (EDAR)

Artículo 183. Normativa complementaria.

Serán de aplicación al suelo no urbanizable, con carácter complementario, las determinaciones del Plan Especial de Protección del Medio Físico y Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos de la Provincia de Córdoba (Plan Especial de Protección del Medio Físico de la Provincia de Córdoba), y de las Normas Subsidiarias de Planeamiento Municipal y Complementarias en Suelo No Urbanizable de la Provincia de Córdoba.

Artículo 184 Actuaciones de interés público en terrenos con el régimen de suelo no urbanizable.

1. Son actuaciones de interés público en suelo no urbanizable las actividades de intervención singular, de promoción pública o privada, con incidencia en la ordenación urbanística, en las que concurren los requisitos establecidos en la legislación urbanística(184.1):

- Utilidad pública o interés social
- Procedencia o necesidad de implantación en suelos que tengan este régimen jurídico.
- Compatibilidad con el régimen de la categoría de suelo.
- No inducción a la formación de nuevos asentamientos.

2. Las Actuaciones de Interés Público requieren la aprobación del Plan Especial o Proyecto de Actuación pertinente de acuerdo con lo previsto en la legislación urbanística(184.2). Su admisión a trámite se realizará en base a la concurrencia de los requisitos exigibles(184.3), considerada en base a los criterios establecidos en el presente artículo.

3. Se considerará que concurre el requisito de utilidad pública o interés social cuando concorra alguno de los siguientes supuestos u otros de naturaleza análoga:

- a) La utilidad pública o el interés social vienen determinados por la normativa sectorial.
- b) Se trata de un equipamiento necesario para el municipio.
- c) La actividad puede considerarse de carácter estratégico.
- d) Se generan efectos positivos relevantes y duraderos sobre la economía local.
- e) Se mejoran las condiciones de vida o empleo en grupos desfavorecidos de la población o personas con discapacidad)

4. Se considerará que concurre el requisito de necesidad o procedencia de implantación en suelo no urbanizable en base a los siguientes criterios:

- a) Se estimará que concurre la necesidad de implantación en suelo no urbanizable en los siguientes casos:
 - Venga determinada por la propia naturaleza o carácter de la actividad, que ligue el uso a emplazamientos concretos en

esta clase de suelo (actividades extractivas, infraestructuras, clubes deportivos de actividades al aire libre, etc).

- Ausencia de suelo urbano clasificado y apto para el uso previsto. Se deberá justificar el estado o previsión y plazos de desarrollo del suelo urbanizable destinado al uso pretendido en el municipio, en su caso.

- Carácter nocivo, insalubre, molesto o peligroso de la actuación, que la haga incompatible con el suelo urbano.

- Necesidad de gran superficie de terreno para la implantación de la actividad, ya sea edificada o no edificada (zonas de almacenaje, acopio, aparcamiento de maquinaria, secado al aire libre, etc).

- b) Se estimará que no procede la implantación de un uso en una determinada ubicación del suelo no urbanizable en los casos siguientes u otros de naturaleza análoga:

- El emplazamiento sea inmediato a suelos clasificados como urbanizables, aunque no se hayan desarrollado.

- La implantación en el emplazamiento pueda afectar negativamente al desarrollo urbanístico del Plan.

- La actuación no se ajusta al modelo de ordenación territorial establecido por el Plan.

- Pueden producirse afecciones negativas al mantenimiento de la calidad y funcionalidad de las infraestructuras y los servicios públicos.

- Pueden producirse afecciones graves sobre la calidad de vida de la población, ya sea debido a la generación de ruidos, vibraciones, contaminación del aire, suelo o agua; por generar impactos ambientales severos sobre el medio abiótico, biótico o paisajístico; o porque la actuación sea claramente susceptible de padecer o intensificar riesgos naturales (geotécnicos, inundaciones, incendios).

5. Se considerará que concurre el requisito de posibilidad de inducción de nuevos asentamientos en base a lo establecido en el artículo 188 de las presentes Normas.

6. Se considerará la compatibilidad con el régimen urbanístico cuando se cumplan las normas que le sean de aplicación, así como las normas de aplicación directa de la legislación vigente (184.4).

Artículo 185. Régimen urbanístico.

1. Suelo no urbanizable no adscrito a ninguna categoría de especial protección:

Son autorizables los actos precisos para la explotación agrícola, ganadera, forestal, cinegética o análoga de los terrenos, así como las edificaciones e instalaciones y actuaciones de interés público determinadas en la legislación urbanística(185.1).

2. Suelo no urbanizable de especial protección (OE):

Sólo podrán llevarse a cabo segregaciones, obras y construcciones o edificaciones e instalaciones previstas y permitidas por el presente Plan General o Plan Especial, que sean compatibles con el régimen de protección a que esté sometido.

3. Suelo no urbanizable en el que deban implantarse infraestructuras y servicios, dotaciones o equipamientos públicos.

Sólo se podrán llevar a cabo construcciones, obras o instalaciones de naturaleza provisional contempladas en la legislación urbanística(185.2).

Artículo 186. Garantía y prestación compensatoria.

1. Para materializar los actos de obras o instalaciones no vinculados a la explotación agrícola, pecuaria, forestal o análoga, el propietario deberá asegurar la prestación de garantía en los términos previstos en la legislación urbanística(186.1).

2. De igual manera, en los supuestos previstos en esta legislación(186.2), el promotor de la actuación deberá pagar la prestación compensatoria en ella establecida, con objeto de gravar las obras o instalaciones no vinculadas a la explotación.

Artículo 187. Régimen de parcelaciones, divisiones o segregaciones (OE).

1. Quedan prohibidas en suelo no urbanizable las segregaciones o divisiones de terrenos que constituyan parcelaciones urbanísticas conforme a lo establecido en la legislación vigente(187.1).

2. Requerirán de licencia municipal de segregación aquellas segregaciones o divisiones que, estando expresamente permitidas por la presente normativa, tengan por finalidad la implantación de usos urbanísticos.

Dicha licencia municipal requerirá la aprobación previa o simultánea del oportuno Proyecto de Actuación o Plan Especial que legitime el uso urbanístico del terreno o finca.

3. Se expedirá declaración municipal de innecesariedad para las segregaciones o divisiones de naturaleza rústica que no tengan finalidad urbanística.

4. Son indivisibles los terrenos y fincas que reúnen las condiciones dimensionales y de afectación establecidas a estos efectos por la legislación urbanística (187.2).

Artículo 188. Formación de nuevos asentamientos (OE).

1. Conforme a lo dispuesto en la legislación urbanística (188.1), se considera que inducen a la formación de nuevos asentamientos los actos de segregaciones, obras o instalaciones que por sí mismos o por su situación respecto de asentamientos residenciales o de otro tipo de usos de carácter urbanístico, sean susceptibles de generar demandas de infraestructuras o servicios colectivos, impropios de la naturaleza de esta clase de suelo.

2. Se considera que existe riesgo objetivo de formación de nuevos asentamientos cuando se incumplan las normas de implantación (generales y particulares) contenidas en este Título y, en todo caso, cuando las edificaciones o instalaciones pretendan ubicarse a menos de 250 metros de núcleo urbano.

3. Además de la exigencia del cumplimiento de las citadas normas de implantación, se adoptarán las siguientes medidas para impedir la formación de nuevos asentamientos:

a) Se extremará la vigilancia sobre la apertura, mejora o reparación de caminos no integrados en proyectos de explotación o transformación agraria o minera autorizados por la Administración.

b) Se instará a los Notarios y Registradores de la Propiedad a no inscribir parcelas resultantes de segregaciones de fincas, cuya superficie sea inferior a la unidad mínima de cultivo, salvo que previamente se aporte la correspondiente licencia urbanística aprobatoria de la actuación.

c) Se extremará la vigilancia para evitar que por parte de las compañías suministradoras de servicios se efectúen contratos para edificios, construcciones o instalaciones que carezcan de la preceptiva licencia municipal.

Artículo 189. Usos y tipos de edificaciones e instalaciones.

1. A efectos de este Título, los usos en el suelo no urbanizable pueden ser:

a) Usos permitidos: Son aquellos que, previa licencia municipal y sin necesidad de plan especial o proyecto de actuación, pueden implantarse en este tipo de suelo por ser necesarios para el funcionamiento de la explotación agraria.

b) Usos autorizables: Actuaciones de Interés Público cuya implantación es compatible con el régimen de la correspondiente categoría de suelo.

c) Usos prohibidos: Son aquellos cuya implantación está expresamente prohibida.

2. El Plan distingue once tipos de edificaciones e instalaciones en suelo no urbanizable, para cada uno de los cuales establece determinaciones específicas recogidas en el Capítulo 2 de este Título:

- Edificación agrícola.
- Edificación vinculada a las grandes infraestructuras.

- Instalación agropecuaria.

- Vertedero.

- Instalación extractiva.

- Instalaciones naturalísticas o recreativas.

- Establecimientos turísticos.

- Edificación pública.

- Industria.

- Vivienda vinculada a fines agrarios.

- Infraestructuras territoriales.

3. Cada uno de estos tipos agrupa una serie de usos constructivos y edificatorios que se enumeran en la ficha correspondiente incluida en el Capítulo 2 del presente Título.

Artículo 190. Condiciones generales de implantación.

1. Los actos de construcción, edificación e instalación que se realicen en terrenos sujetos al régimen propio del suelo no urbanizable deberán ajustarse a las siguientes condiciones:

a) Las condiciones generales del presente Capítulo.

b) Las condiciones particulares asignadas al tipo correspondiente en el Capítulo 2 del presente Título.

c) Las condiciones particulares de uso definidas a cada categoría de suelo no urbanizable en los Capítulos 3 a 7 del presente Título.

d) Las puestas en la legislación específica o normativa sectorial aplicable.

2. Excepcionalmente, justificado por el tipo de edificación o instalación y las condiciones de la parcela, podrá eximirse de la aplicación de las condiciones particulares de implantación o de edificación, separación a linderos y ocupación, siempre que quede asegurado el carácter aislado de la instalación o edificación y que no exista posibilidad de formación de nuevos asentamientos, así como afecciones graves sobre el medio ambiente o la salud de las personas. Esta excepcionalidad no será de aplicación al requisito de distancia mínima a núcleo de población para los usos de establecimientos turísticos e industria.

Artículo 191. Condiciones estéticas y paisajísticas de la edificación.

Las construcciones y edificaciones que se autoricen en suelo no urbanizable deberán observar las siguientes reglas:

a) Ser adecuadas y proporcionadas al uso que se vinculen.

b) Tener el carácter de aisladas.

- Deberán retranquearse la distancia mínima a linderos establecidas en las condiciones particulares asignadas al uso correspondiente en el Capítulo 2 de este título, y en su defecto, un mínimo de 10 m a linderos privados y de 15 m a linderos públicos.

c) No tener más de dos plantas o 7 metros, salvo prescripción expresa distinta de las presentes Normas.

d) Presentar características tipológicas y estéticas adecuadas a su ubicación y a su integración en el entorno, aplicando las condiciones siguientes:

- Se ajustarán a los invariantes (materiales, formas, proporciones, huecos, colores, etc) característicos de la arquitectura rural o tradicional de la zona.

- Todos sus paramentos exteriores y cubiertas deberán quedar totalmente terminados, empleando las formas, materiales y colores que favorezcan en mayor medida la integración en el paisaje.

- No utilizar tipologías o soluciones estéticas propias de las zonas urbanas, en particular, de viviendas colectivas, naves y edificios que presenten paredes medianeras vistas.

e) Evitar la limitación del campo visual y la ruptura o desfiguración del paisaje en los lugares abiertos o en perspectiva de los núcleos o inmediaciones de las carreteras y caminos con valores paisajísticos, aplicando las siguientes medidas:

- No ubicarse en lugares sensibles por limitar el campo visual en miradores naturales, malogrando perspectivas o panorámicas de calidad, en especial, las referentes a las inmediacio-

nes de los núcleos urbanos, elementos singulares que afecten a la imagen paisajística del suelo urbano. En caso de que la ubicación prevista fuera susceptible de producir alguno de los efectos anteriormente mencionados, el Proyecto de Actuación o Plan Especial deberá contener un análisis de la incidencia paisajística de la actuación, así como las medidas para evitar la afección y lograr la mayor integración posible. En caso de que no fuera posible aminorar el impacto visual de una actuación en un lugar de gran fragilidad paisajística, el Ayuntamiento podrá desestimar la solicitud de autorización de uso.

- No generar contrastes de forma, color, textura, escala o dominancia espacial o rupturas de línea visual fuertes, que spongian una alteración grave del paisaje.

f) Evitar la realización de movimientos de tierras importantes o la eliminación de vegetación natural, adaptándose a las condiciones topográficas y ambientales, mediante la aplicación de las siguientes medidas:

- No afectar a masas arbóreas o de matorrales.

- En aquellas obras que conlleven la realización de movimientos de tierra en pendientes superiores al 15%, que afecten a una superficie mayor de 2.500 m² o a un volumen mayor de 5.000 m³, deberá aportarse conjuntamente con la solicitud de licencia municipal, estudio que garantice la ausencia de impacto negativo sobre la estabilidad o erosionabilidad del suelo.

- Minimizar la generación de taludes, resolviendo éstos con proporciones inferiores a 1:3 o con muros de contención de altura inferior a 2,5 m, realizados con técnicas que aseguren su integración en el paisaje (mampostería, piedra, etc)

- Garantizar la estabilidad de los taludes mediante la plantación de vegetación. Se pondrá especial cuidado en no alterar mediante movimientos de tierras la fisonomía, relieve y topografía de la parcela y su entorno.

- Evitar la ubicación de edificaciones o construcciones en vaguadas, proximidades de ríos, arroyos o barrancos, zonas sensibles a riesgos naturales, etc., así como en lugares en los que puedan inducir o acrecentar cualquier tipo de riesgo natural (inundaciones, riesgos geotécnicos, incendios forestales, etc.).

Artículo 192. Condiciones para la reforma, rehabilitación o ampliación de las edificaciones tradicionales existentes.

Se permitirá la reforma, rehabilitación o ampliación de las edificaciones tradicionales implantadas en el medio rural conforme a las siguientes condiciones:

a) La parcela mínima será la parcela catastral existente al momento de la aprobación definitiva del planeamiento general vigente.

b) La edificación existente deberá poseer una antigüedad mínima de 50 años, debiendo justificarse mediante certificado municipal referido al catastro correspondiente u otro documento acreditativo.

c) Se mantendrá la tipología y composición, los materiales y características constructivas, alturas y volúmenes de la edificación, y las características de las cubiertas, con las necesarias adecuaciones o adaptaciones a las necesidades del nuevo uso.

d) La ampliación de la superficie construida sólo será posible hasta ocupar el máximo del porcentaje establecido para cada uso o tipo de edificación contemplado en estas Normas sobre la parcela catastral.

Artículo 193. Cierres de finca.

1. En todos los casos la cerca de cerramiento para el desarrollo normal de los usos del suelo o aquellos autorizables deberá realizarse bien mediante alambradas, empalizadas o setos, debiendo adaptarse e integrarse en el medio rural o entorno inmediato.

2. Excepcionalmente y en base a las especiales características de las instalaciones o edificaciones y a su necesidad de

protección y seguridad, (cárceles, instalaciones militares, etc., se podrán autorizar otros tipos de cerramientos específicos.

Artículo 194. Normas relativas a la infraestructura.

Acceso. Las edificaciones deberán apoyarse en la red viaria existente, ya sea directamente o a través de un vial de acceso que acometa al existente y de servicio a una sola edificación.

Abastecimiento de agua. Sólo podrán autorizarse edificaciones con asentamiento humano previa garantía de contar con el caudal mínimo de agua sanitariamente potable.

Vertidos.

a) Se ajustarán a lo establecido en la legislación específica sectorial.

b) Salvo casos debidamente justificados, se exigirá la depuración de las aguas residuales que genere cualquier actividad en suelo no urbanizable. En los casos excepcionales en los que el Ayuntamiento exima de la obligación de contar con algún sistema depurador, se deberá disponer de fosa séptica. Se prohíben expresamente los pozos negros o zanjas filtrantes.

c) Se garantizará la adecuada eliminación de residuos, prohibiéndose cualquier vertido contaminante incontrolado a cauces.

(181.1) Ley 6/1998, LRSV, art. 9 (modif. Ley 10/2003, art. 1 uno) y LOUA, art. 46.1.

(184.1) LOUA, art. 42.1 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos).

(184.2) LOUA, arts. 42.2 y 3.

(184.3) LOUA, art. 42.1 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos).

(184.4) Ley 6/1998, LRSV, art. 20.1 y LOUA, art. 57.

(185.1) LOUA, art. 52.1.

(185.2) LOUA, art. 52.1.

(186.1) LOUA, art. 52.4.

(186.2) LOUA, art. 52.4.

(187.1) Ley 6/1998, LRSV, art. 20.1 y LOUA, art. 66 (modif. Ley 13/2005, art. 25) y art. 68.

(187.2) LOUA, art. 67.

(188.1) LOUA, art. 52.6.a).

CAPÍTULO 2

Normas particulares de regulación de usos y actividades

Artículo 195. Edificación Agrícola.

1. Definición.

Edificaciones e instalaciones agrícolas y ganaderas vinculadas necesariamente a una explotación agrícola o ganadera, que guarden relación con la naturaleza, extensión y utilización de la finca. No incluye el uso de vivienda vinculada a fines agrarios.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, serán de obligado cumplimiento las siguientes condiciones particulares:

a) Parcela mínima: se establecen como superficies mínimas de parcela las siguientes:

- Regadío: 0,25 hectáreas.

- Secano: 2,5 hectáreas.

El Ayuntamiento, en el caso de parcelas históricas de menor superficie, podrá autorizar la edificación cuando quede garantizado su destino a explotación agrícola que guarde relación con la naturaleza y destino de la finca.

Se entenderá por «parcela histórica» aquella parcela rústica resultante de procesos de segregación de fincas matrices que en ningún caso sean constitutivos de parcelación urbanística y que se hayan producido con anterioridad a la aprobación definitiva de las Normas Subsidiarias de Planeamiento Municipal de Monturque (Aprobación Definitiva con suspensiones de fecha 30 de julio de 1996).

Para la efectividad en la aplicación del concepto de «parcela histórica» deberá quedar acreditada dicha condición por la concurrencia de alguno de los siguientes requisitos:

- Posesión de inscripción registral de propiedad o en su defecto escritura pública.

- Inclusión de la parcela en la documentación del catastro de rústica.

- Identificación en documentos cartográficos oficiales.

- Existencia de elementos físicos que limiten los linderos de la parcela, de modo que pueda deducirse la condición de histórica.

b) Distancia mínima de la edificación a núcleos urbanos: 500 m.

En el caso de que en una finca el cortijo o asiento tuviera una implantación histórica en un determinado emplazamiento que no cumpliera la anterior condición, y que se quisiera renovar la edificación, el Ayuntamiento podrá autorizar la reimplantación de la edificación, siempre que no se aumente el volumen de la misma, cumpla las condiciones estéticas y paisajísticas y no contravenga la normativa de protección sectorial específica que le sea de aplicación.

c) Distancia mínima de la edificación a carreteras: conforme a lo que disponga la legislación de carreteras.

3. Usos.

Explotación agrícola vinculada a la finca sobre la que se asienta, podrá albergar:

a) Almacén de productos agrícolas, pequeños silos o depósitos de productos agrícolas, cosechas y maquinarias

b) Pequeñas cuadras o establos, zahurdas, porquerizas y gallineros, para uso o consumo doméstico de la explotación.

c) Casetas para el establecimiento de instalaciones como bombeo, riego, generadores, energía solar y transformadores.

4. Condiciones particulares de la edificación

a) Altura: una o dos plantas.

b) Separación a linderos.

- Parcela de regadío: 5 m.

- Parcela de secano: 50 m.

c) Ocupación: La edificación, o el conjunto de las mismas, no ocupará en planta más de 0,5 % de la superficie de la parcela de regadío y del 1% en las de secano.

d) Condiciones estéticas y paisajísticas.

- La cubierta será inclinada y de teja.

- Los paramentos exteriores, en general, se enfoscarán y encalarán, prohibiéndose revestimientos cerámicos tipo azulejo o ladrillo visto en grandes superficies, restringiéndose su uso a simples cercados de huecos.

- En caso de que la edificación agrícola se organice alrededor de un patio, este tendrá unas dimensiones proporcionadas a su altura y forma sensiblemente cuadrangular.

5. Tramitación.

La edificación agrícola estará sujeta a licencia municipal.

Artículo 196. Edificación vinculada a grandes infraestructuras.

1. Definición.

Construcciones e instalaciones vinculadas a la ejecución, entretenimiento y servicio de las obras públicas.

2. Implantación.

Dada la especial vinculación de estas edificaciones a un emplazamiento determinado y concreto, no se establecen condiciones particulares de implantación, aplicándose en su caso las condiciones generales de esta Normativa, y las del Plan Especial de Protección del Medio Físico de la Provincia de Córdoba.

No obstante serán de aplicación las siguientes condiciones particulares:

- Distancia mínima de la edificación a núcleos urbanos: 500 m.

- Distancia mínima a otras edificaciones: 250, salvo que se agrupen en «áreas de servicios de carreteras», donde el uso propuesto resulte exclusivo. En este último caso, la distancia mínima exigida entre dos áreas de servicio será de Nx250 m, siendo N el número de edificaciones que integran el área.

3. Usos.

a) Casetas de peones camineros, instalaciones para mantenimiento de carreteras, autopistas, autovías, túneles, etc.

b) Instalaciones necesarias para la conservación del dominio público viario (centros de mantenimiento de carreteras).

c) Puestos de socorro, áreas de descanso públicas y básculas de titularidad pública.

d) Plantas asfálticas para ejecución o mantenimiento de carreteras.

e) Estaciones y subestaciones de la red de energía eléctrica.

f) Edificaciones vinculadas a embalses, construcción y mantenimiento de presas, grandes construcciones hidráulicas, depósitos reguladores y canalizaciones de riego.

g) Edificaciones vinculadas a oleoductos, gasoductos, depósitos de combustible y refinerías de petróleo.

h) Estaciones de ferrocarril y edificaciones vinculadas a la red ferroviaria.

i) Aeropuertos y helipuertos.

j) Edificaciones vinculadas al sistema general de telecomunicaciones, radio y TV

4. Condiciones particulares de la edificación.

a) Altura: la que necesite la instalación. En caso de superar las dos plantas o 7 m. de altura, deberá justificarse detalladamente en la solicitud de licencia tal necesidad.

b) Separación a linderos: en caso de que la legislación sectorial y específica de la infraestructura no lo determinara, la edificación principal se situará a más de 25 metros de los linderos de los terrenos afectados a la instalación.

c) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la edificación debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica, así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a lo dispuesto en el artículo 191.

5. Tramitación.

Las obras públicas con excepcional o urgente interés público, se tramitarán por el procedimiento establecido en la legislación para las infraestructuras promovidas por la Administración (196.1).

La ejecución y mantenimiento de infraestructuras y servicios públicos estarán sujetas a licencia municipal (196.2).

Artículo 197. Instalación agropecuaria.

1. Definición.

Edificación o instalación destinada a la cría de todo tipo de ganado, ya sea en régimen extensivo o estabulación, así como al almacenamiento de productos relacionados con dicha actividad)

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, serán de obligado cumplimiento las siguientes condiciones particulares:

a) Distancia mínima de la edificación a núcleos urbanos: 2.000 m.

b) Distancia mínima a otras edificaciones: 250 m.

c) Parcela mínima: 25.000 m².

3. Usos.

a) Granjas avícolas, piscícolas y cunícolas. Instalaciones destinadas a la apicultura. En definitiva, usos en los que la cría de ganado constituye la principal actividad de la finca. No incluye actividades de transformación de productos primarios.

b) Establos de ganado, vaquerizas y cebaderos.

4. Condiciones particulares de la edificación

a) Altura: justificadamente, la que necesite la instalación.

b) Ocupación. La ocupación máxima de parcela será del 2%.

5. Tramitación.

Las instalaciones agropecuarias se tramitarán como actuaciones de interés público (197.1).

Artículo 198. Vertedero.

1. Definición.

Instalaciones destinadas al vertido y tratamiento, en su caso, de escombros, residuos sólidos urbanos, residuos tóxicos y peligrosos, escombros, enseres, etc.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, serán de obligado cumplimiento las siguientes condiciones particulares:

a) Distancia mínima de la instalación a núcleos urbanos: 2.000 m.

b) Distancia mínima de la instalación a eje de carreteras: 500 m.

c) Distancia mínima a otras edificaciones: 1.000 m.

d) Parcela mínima. No se establece, salvo para las bolsas de alpechín que será de 25.000 m²

En el caso de vertederos de tierras, escombros y restos de obra, desguaces o cementerios de vehículos se podrán atenuar estas condiciones de implantación, siempre que no tengan efectos nocivos sobre la imagen urbana y, viceversa, no sean visibles desde el núcleo urbano, o cuando tengan como objetivo modificaciones concretas e intencionadas de la topografía o aprovechamiento de cavidades preexistentes (carteras, graveras...).

Se situarán en lugares poco visibles y en donde los vientos dominantes no puedan llevar olores, desechos volátiles o polvo a núcleos habitados, vías de circulación o edificaciones en el medio rural, exigiéndose por el órgano competente un estudio detallado de este aspecto, así como de las repercusiones higiénicas, sanitarias, ecológicas, paisajísticas y agrobiológicas que pueda ocasionar su implantación.

Dentro del estricto cumplimiento de la normativa de protección y del Plan Especial de Protección del Medio Físico de la Provincia de Córdoba, se asegurará la ausencia de impacto ambiental severo y, en especial, se garantizará la no afección de los recursos hidrológicos, hidrogeológicos y vías pecuarias.

3. Usos.

a) Vertederos y plantas de transferencia de residuos sólidos urbanos.

b) Vertederos de escombros y restos de obras.

c) Estercoleros.

d) Vertederos de chatarras.

e) Cementerios de coches.

f) Balsas de alpechín.

g) Plantas de tratamiento de residuos sólidos urbanos.

h) Plantas de reciclado o compostaje de residuos.

4. Condiciones particulares de la instalación

En caso de que la instalación cuente con una edificación para caseta, control, pequeña oficina, etc., cumplirá las siguientes condiciones:

a) Altura: una planta.

b) Separación a los linderos: 10 m.

c) Cerramiento de parcela: la parcela deberá estar cercada en todo su perímetro con una valla que cumpla las determinaciones señaladas en las condiciones generales de edificación. Junto a ella y rodeando la parcela sin solución de continuidad, se dispondrán pantallas protectoras de arbolado en doble fila con árboles de hoja perenne, estudiándose las especies más idóneas.

d) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la actividad debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica (en su caso), así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a lo dispuesto en el artículo 191.

e) Infraestructuras y dotaciones: Deberán tener las establecidas en la legislación sectorial de aplicación.

En caso de generar vertidos, serán objeto de tratamiento para evitar la contaminación de las aguas superficiales o subterráneas, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 194.

5. Tramitación.

La implantación de estas edificaciones se tramitará por el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (198.1).

Artículo 199. Instalaciones extractivas.

1. Definición.

Instalación destinada a la explotación directa o indirecta de los recursos litológicos del subsuelo, pudiendo incluir un posterior proceso de transformación inicial de esta materia.

2. Implantación.

Dada la especial vinculación de estas instalaciones a un emplazamiento determinado y concreto, no se establecen condiciones particulares de implantación.

No obstante, el órgano competente estudiará especialmente los casos de implantación próxima a núcleos de población, zonas de interés paisajístico, cauces fluviales, grandes masas forestales, edificaciones en el medio rural, etc), valorándose los perjuicios que ocasionaría la explotación, frente a los beneficios sociales que pudiera reportar. Cuando la instalación extractiva se refiere a materias poco valiosas o de extensa localización (graveras, canteras de arcilla, etc.), el órgano competente podrá exigir a la misma las condiciones particulares de implantación establecidas para el tipo de industria (art. 203).

3. Usos.

a) Minas a cielo abierto.

b) Minas subterráneas.

c) Canteras.

d) Graveras.

4. Condiciones particulares de la instalación.

Además de cumplir la legislación sectorial que le sea de aplicación y la normativa de protección, en concreto el Plan Especial de Protección del Medio Físico, los vertederos de estas instalaciones se localizarán en suelos no protegidos, lugares que no afecten al paisaje, ni alteren el equilibrio natural, evitándose su desprendimiento por laderas de montaña o su acumulación en valles.

Estas actividades no podrán ubicarse en lugares donde exista riesgo de afección a núcleos de población por emisiones a la atmósfera (polvo, ruidos, vibraciones, etc) generadas por la actividad)

En caso de que la instalación cuente con edificación, deberá cumplir:

a) Altura: la que necesite. En caso de superar las dos plantas o 7 m. de altura deberá justificarse detalladamente su necesidad en la tramitación de la autorización ante el órgano competente.

b) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la actividad debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica (en su caso), así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a las condiciones del artículo 191.

c) Infraestructuras y dotaciones: no se establecen requerimientos específicos. No obstante, los caminos de acceso a la explotación no podrán ser asfaltados, de manera que cuando cese la explotación sigan manteniendo su carácter rural.

d) Cese de las explotaciones: una vez que estas instalaciones hayan cesado en sus explotaciones, estarán obligadas a restituir el paisaje natural, suprimiendo taludes y terraplenes y reponiendo la cubierta vegetal.

5. Tramitación.

La implantación de estas edificaciones se tramitará por el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (199.1).

El Ayuntamiento podrá requerir en el Proyecto de Actuación o Plan Especial correspondiente, datos pormenorizados relativos al tipo y vida útil de la explotación, extensión superficial del recurso a explotar, objeto de la actividad, producción

anual estimada, número de empleos directos e indirectos totales y locales, enumeración de los puestos de trabajo e itinerarios de tráfico generados por la actividad, así como la intensidad de los mismos prevista.

Artículo 200. Instalaciones naturalísticas o recreativas.

1. Definición.

Instalaciones o conjuntos integrados destinados a posibilitar el esparcimiento al aire libre, a facilitar la observación, estudio y disfrute de la naturaleza o destinadas a actividades recreativas en contacto con la naturaleza.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, cumplirán las siguientes condiciones particulares:

a) Distancia mínima de las edificaciones o de la instalación a otras edificaciones: no integradas en el mismo complejo: 150 m.

b) Parcela mínima:

- Adecuaciones naturalísticas: No se establece.

- Adecuaciones recreativas: No se establece.

- Parque rural: 20 ha.

- Instalación de ocio: No se establece.

- Complejos de ocio: 2 ha.

3. Usos.

a) Adecuaciones naturalísticas. Se refiere a obras y/o instalaciones menores, en general fácilmente desmontables, destinadas a facilitar la observación, estudio y disfrute de la naturaleza, tales como senderos y recorridos peatonales, casetas de observación, etc.

b) Adecuaciones recreativas: Obras o instalaciones destinadas a facilitar las actividades recreativas en contacto directo con la naturaleza. En general comportan la instalación de mesas, bancos, parrillas, depósitos de basura, casetas de servicios, juegos infantiles, áreas para aparcamientos, aseos, pequeños quioscos, etc.

c) Parque rural: conjunto integrado de obras e instalaciones en el medio rural destinado a posibilitar el esparcimiento, recreo, conocimiento del medio y la realización de prácticas deportivas al aire libre. Puede contemplar la construcción de instalaciones permanentes complementarias, incluyendo equipamientos deportivos y servicios de restauración o alojamiento.

d) Instalación de ocio: instalaciones para actividades recreativas o deportivas al aire libre, que suelen requerir pequeñas superficies de terreno (< 2 ha) y que llevan aparejadas menos de tres edificaciones de servicio o restauración de escasa envergadura. No incluye servicio de alojamiento.

Integran este tipo de usos: acuaparks, campos de tiro, clubes hípicos, circuitos de carreras de vehículos, pistas de Karts, salas de conciertos, auditorios y teatros al aire libre, etc.

e) Complejos de ocio: instalaciones para actividades recreativas o deportivas que suelen requerir una importante superficie de terreno (> 2 ha), contienen más de tres edificaciones de servicio, comerciales o de restauración de cierta envergadura, y que pueden llevar aparejados alojamientos.

Además de los usos mencionados en el apartado d) que superen los límites establecidos de superficie o número de edificaciones, integran este grupo, usos como parques de atracciones, parques temáticos, campos de golf, etc)

Cuando estas instalaciones lleven aparejados hoteles u hostales, éstos deberán cumplir, además, las normas relativas al uso de establecimientos turísticos.

4. Condiciones particulares de la edificación.

a) Altura:

- Adecuaciones naturalísticas: 1 planta.

- Adecuaciones recreativas: 1 planta.

- Parque rural: 2 plantas.

- Instalación de ocio: 2 plantas.

- Complejos de ocio: 2 plantas.

b) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la actividad debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica, así como su grado de integración paisajística en el medio.

c) Separación a linderos: las edificaciones se separarán un mínimo de 10 m de los linderos de la parcela.

d) Ocupación: las edificaciones ocuparán en planta, como máximo, el siguiente porcentaje de la superficie de la parcela:

- Adecuaciones naturalísticas: 1 %.

- Adecuaciones recreativas: 1 %.

- Parque rural: 2 %.

- Instalación de ocio: 5 %.

- Complejos de ocio: 5 %.

e) Infraestructuras y dotaciones: Deberán tener las establecidas en la legislación sectorial de aplicación. Se dotará a la instalación de plazas de aparcamiento, calculándose su número en base a la ocupación real máxima de la instalación.

5. Tramitación.

La implantación de los usos contemplados en el presente artículo se tramitará por el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (200.1), a excepción de las adecuaciones naturalísticas que sólo requerirán, en su caso, licencia municipal, salvo que se trate de una obra promovida por el Ayuntamiento.

Artículo 201. Establecimientos turísticos.

1. Definición. Conjunto de bienes muebles e inmuebles que, formando una unidad funcional autónoma, es ordenado por su titular para la adecuada prestación de algún servicio turístico. Dentro de este grupo se distinguen dos grandes clases o tipos: establecimientos para alojamiento turístico en el medio rural y establecimientos específicos de restauración.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, cumplirán las siguientes condiciones particulares:

a) Distancia mínima a núcleos urbanos: 500 m, excepto para el uso campamentos de turismo o campings, para el que no se establece.

b) Distancia mínima de las edificaciones o de la instalación a otras edificaciones no integradas en la misma explotación: 500 m.

c) Parcela mínima:

1. Establecimientos para alojamiento turístico en el medio rural: 3 hectáreas, a excepción de los establecimientos turísticos no colectivos de alojamiento rural (cuarta categoría del apartado 3.a del presente artículo), al que serán de aplicación las siguientes parcelas mínimas:

En zonas de cultivos de regadío: 3 ha.

En zonas de cultivos de secano: 3,5 ha.

En dehesas y terrenos forestales: 10 ha.

2. Establecimientos específicos de restauración: 2 hectáreas.

3. Usos.

a) Establecimientos para alojamiento turístico en el medio rural. Se incluyen:

- 1.ª categoría: Campamentos de turismo o campings.

- 2.ª categoría: Establecimientos hoteleros, complejos turísticos, villas turísticas y balnearios.

- 3.ª categoría: Otros establecimientos turísticos colectivos de alojamiento rural: albergue, aula de la naturaleza y granja escuela.

- 4.ª categoría: Están prohibidos los establecimientos turísticos no colectivos de alojamiento rural: casa rural, agroturismo, casa forestal, casa-molino, cortijo, hacienda, refugio, etc) salvo para la edificación legal preexistente.

b) Establecimientos específicos de restauración: aquellos que, reuniendo los requisitos reglamentados, son destinados por su titular, mediante oferta al público, a proporcionar comidas y bebidas consumibles en sus propias dependencias.

Incluye cafeterías, restaurantes y bares que, por sus especiales características, se establezcan en la normativa sectorial.

4. Condiciones particulares de la edificación.

- a) Altura: la edificación tendrá un máximo de dos plantas.
- b) Separación a linderos: Las edificaciones se separarán un mínimo de 10 m de los linderos de la parcela.
- c) Ocupación: las edificaciones ocuparán en planta el 5% como máximo de la superficie de la parcela.
- d) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la edificación debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica, así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a lo dispuesto en el artículo 191.
- e) Infraestructuras y dotaciones: Deberán tener las establecidas en la legislación sectorial de aplicación.

5. Tramitación.

La implantación de estas edificaciones se tramitará de acuerdo con el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (201.1).

No obstante, los usos comprendidos en la cuarta categoría deberán cumplir los siguientes requisitos con el fin de garantizar su carácter no residencial:

- a) No son autorizables los usos turísticos residenciales, por lo que el alojamiento deberá tener carácter rotatorio. Esta condición deberá quedar expresamente recogida en el correspondiente proyecto de actuación o plan especial.
- b) El proyecto de actuación o plan especial deberá adecuarse a la legislación turística, identificando el tipo de alojamiento de acuerdo con la clasificación de esta legislación y justificando el cumplimiento de las condiciones impuestas por dicha legislación sectorial.
- c) Deberá quedar asegurada la unidad de explotación, de manera que se eviten futuros fraccionamientos del conjunto, segregando la parcela.
- d) La prestación de garantía no cesará hasta alcanzar la concesión de licencia de actividad e inscripción de la actuación en el Registro de Actividades Turísticas. El incumplimiento de este requisito dará lugar a la pérdida de la garantía.
- e) Previamente a la concesión de licencia deberá aportarse informe favorable de la Consejería competente en materia de turismo.

Artículo 202. Edificación Pública.

1. Definición.

Edificación de titularidad o uso público, que conforme a sus características propias de usos haya de emplazarse en el medio rural.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, se valorarán como orientativas las siguientes distancias mínimas, teniendo no obstante en cuenta que el objetivo final en la implantación de la edificación sea la total integración en el medio rural y la inexistencia de tensiones urbanísticas.

- a) Distancia mínima de la edificación a los núcleos urbanos: 500 m.
 - b) Distancia mínima a otras edificaciones: 100 m.
 - c) Parcela mínima: No se establece.
- ##### 3. Usos.
- a) Cuarteles, centros de instrucción, edificaciones e instalaciones militares.
 - b) Conventos, monasterios, ermitas y edificaciones religiosas.
 - c) Cárceles, centros penitenciarios y rehabilitación de menores, toxicómanos y alcohólicos.
 - d) Centros docentes, de formación sindical, profesional, casa de ejercicios, noviciados y seminarios.
 - e) Centros sanitarios y hospitalarios.
 - f) Cementerios.
 - g) Equipamiento social.

4. Condiciones particulares de la edificación.

- a) Altura: la edificación tendrá un máximo de 2 plantas (8 m). Excepcionalmente el órgano competente podrá autorizar 3 plantas en razón de las necesidades específicas, valorando que no produzca impacto negativo.
- b) Separación a linderos: la edificación se separará un mínimo de 20 m de los linderos de la parcela.
- c) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la edificación debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica, así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a lo dispuesto en el artículo 191.
- d) Ocupación: las edificaciones ocuparán en planta el 20 % como máximo de la superficie de la parcela.
- e) Infraestructuras y dotaciones: Deberán tener las establecidas por la legislación sectorial. No obstante, el tratamiento de las aguas residuales se realizará mediante depuradora o, en su defecto, fosa séptica, según los casos. Concretamente, toda actividad con capacidad para, o que pueda concentrar habitualmente 100 o más personas, deberá disponer de depuradora.

5. Tramitación.

La implantación de estos usos se tramitará de acuerdo con el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (202.1), salvo la ejecución de dotaciones o equipamientos públicos previstos en el planeamiento, que estarán exentos incluso de licencia cuando sean de iniciativa municipal, y a licencia cuando estén promovidos por otras administraciones.

Artículo 203. Industria.

1. Definición

Edificación o instalación destinada a la obtención, fabricación, manufacturación o elaboración de productos, que puede incluir instalaciones de envasado, almacenamiento y distribución, y que por su naturaleza y/o dimensiones es incompatible y/o no tiene cabida en suelo urbano.

2. Implantación

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, serán de obligado cumplimiento las siguientes condiciones particulares:

- a) Distancia mínima de la edificación a los núcleos urbanos: 500 m.
- b) Distancia mínima a otras edificaciones: 100 m.
- c) Parcela mínima: 10.000 m², salvo para la gran industria y la industria energética, que será de 30.000 m².

3. Usos.

a) Gran industria: industrias y almacenes de carácter aislado, que por su naturaleza o actividad necesitan de una gran superficie de implantación. Tendrán ésta consideración aquellas industrias con superficie en planta edificada superior a los 10.000 m² o aquellas que vinculen una superficie transformada superior 15.000 m². Podrán albergar una vivienda para guarda.

b) Industrias vinculadas al medio rural: aquellas actividades de transformación de productos agrarios primarios (agrícolas, ganaderos, forestales, cinegéticos...) en la que la materia prima se obtiene mayoritariamente en la explotación en la que se inserta la actividad o, en su defecto, en terrenos de su entorno territorial próximo. Se trata, en definitiva, de actividades vinculadas al medio agrario en el que se emplazan. Incluye, entre otros, los siguientes usos: almazaras en ámbitos olivareros, industrias de transformación de productos hortofrutícolas en ámbitos con agricultura de regadío, etc) Excluye navas para usos exclusivamente comerciales, almacenamiento o de distribución.

c) Industria energética: aquella destinada a la producción de energía eléctrica a partir de distintos recursos y tecnologías. Incluye centrales térmicas convencionales o de ciclo

combinado (gas natural y combustible fósil), plantas de biomasa (orujo, ramón, rastrojos, purines, lodos de depuradora, etc.), plantas de cogeneración eléctrica.

d) Plantas de energía solar.

e) Industrias o instalaciones cuyo emplazamiento en el medio rural se justifique específicamente por razones legales o técnicas (como, por ejemplo, industrias nocivas o peligrosas).

f) Otras industrias: aquellas no incluidas en ninguno de los otros tipos y que no tienen cabida en el suelo urbano. Se entenderá que no hay suelo urbano vacante apto cuando el existente no esté a las distancias requeridas por la legislación sectorial, respecto a las demás actividades urbanas, no exista suelo urbanizable desarrollado (planeamiento aprobado definitivamente) o cuando debido al tamaño y/o características de la instalación industrial ésta sea incompatible con el régimen urbanístico establecido para los suelos urbanos.

4. Condiciones particulares de la edificación.

a) Altura: la que necesite la industria. En caso de superar las dos plantas o 7 m de altura deberá justificarse detalladamente su necesidad en la tramitación de la autorización.

b) Separación a linderos: la edificación se situará a más de 2 veces la altura de la edificación de los linderos de la parcela, con un mínimo de 12,00 metros.

c) Ocupación. La edificación no superará en planta el 30% de la superficie de la parcela, con las siguientes excepciones:

- En gran industria, se autorizará una ocupación máxima del 40%.
- En plantas de energía solar, la implantación podrá ocupar la totalidad de la parcela, cumpliendo la separación a linderos establecida.

a) Condiciones estéticas y paisajísticas: en caso de que la actividad debiera situarse necesariamente en emplazamientos de especial valor o significación paisajística o muy visibles, se estudiará cuidadosamente su definición arquitectónica, así como su grado de integración paisajística en el medio, conforme a lo dispuesto en el artículo 191.

b) Infraestructuras y dotaciones: Deberán tener las establecidas en la legislación sectorial de aplicación. Aquellas actividades potencialmente contaminadoras de las aguas subterráneas o superficiales deberán someter las aguas residuales que generen a un tratamiento depurador adecuado previamente a su vertido a cualquier cauce público.

5. Tramitación.

La implantación de estas edificaciones se tramitará de acuerdo con el procedimiento establecido para las actuaciones de interés público (203.1), salvo las plantas de energía solar que estarán sujetas a su normativa específica.

El Ayuntamiento podrá requerir en el Proyecto de Actuación o Plan Especial correspondiente, que se especifique o justifique, en su caso, a cual de los usos regulados en el presente artículo pertenece la actividad y se aporte información sobre el tipo de actividad, materias primas utilizadas, procedencia de la materia prima, productos, procesos de producción, volumen de producción, tráfico inducido e itinerarios previstos, número de empleos directos e indirectos, mercado que se pretende cubrir y residuos o emisiones generados por la actividad)

Artículo 204. Vivienda vinculada a fines agrarios.

1. Definición.

Se entiende como tal la edificación de carácter residencial, de uso permanente, temporal o estacionario, cuya necesidad queda justificada por su vinculación a un destino relacionado con fines agrícolas, forestales o ganaderos.

2. Implantación.

Además de cumplir las condiciones generales de implantación, serán de obligado cumplimiento las siguientes condiciones particulares:

a) Distancia mínima de la edificación a núcleos urbanos: 1.000 m.

b) Distancia mínima a otras edificaciones: 200 m. No obstante, podrá situarse a menos de 200 m de otra única vivienda, siendo en este caso la distancia mínima de ambas a otras edificaciones 300 m.

c) Parcela mínima:

- Cultivos de regadío: 3 ha.

- Cultivos de secano: 3,5 ha.

- Dehesas y terrenos forestales: 10 ha.

d) Afectación real con inscripción registral de la superficie de la parcela a la construcción.

3. Usos.

Vivienda agraria.

4. Condiciones particulares de la edificación.

a) Altura: una o dos plantas (7,00 m).

b) Ocupación: la superficie máxima edificada será de 150 m².

c) Separación a linderos: 10 m.

d) Composición: la composición del edificio deberá adecuarse en lo posible a la de las construcciones tradicionales rurales de la zona donde se enclave, prohibiéndose por tanto esquemas compositivos tipo «chalet» propios de zonas urbanas.

e) Materiales: se emplearán materiales adecuados al entorno. Todas las fachadas y cerramientos, que no sean de piedra natural, se revocarán y se encalarán o pintarán de blanco.

f) Cubiertas: las cubiertas serán generalmente inclinadas y de teja cerámica.

g) Cerramiento de parcela: es lo más deseable, para una mayor integración de la edificación en el entorno, evitar el cerramiento de la parcela; caso de realizarse, se ajustará estrictamente a lo señalado en las normas generales de este Título

5. Tramitación.

La implantación de estas edificaciones requiere de Proyecto de Actuación, por lo que se tramitará de acuerdo con el procedimiento establecido en la legislación para las actuaciones de interés público (204.1).

Para su autorización el promotor deberá presentar en el Ayuntamiento correspondiente, además de la documentación que se indica en las Normas Generales, la documentación registral, catastral, tributaria, agraria, etc., necesaria para acreditar la naturaleza jurídica de los terrenos, la actividad agraria que se desarrolla sobre ellos, la vinculación de la vivienda a la actividad y la justificación de su necesidad).

Artículo 205. Infraestructuras territoriales.

1. Definición.

Se consideran como tales las infraestructuras públicas o privadas que deban ejecutarse en el medio rural y que sean de interés público o deban servir a una instalación o construcción de interés público.

2. Condiciones de implantación.

Dada la singularidad espacial de los usos de infraestructuras, no se establecen condiciones específicas de implantación.

3. Usos.

Se clasifican las infraestructuras en los siguientes grupos y tipos:

a) De superficie:

- Carreteras.

b) Aéreas:

- Líneas de alta tensión.

- Líneas telefónicas.

- Instalaciones de la red de telecomunicaciones.

c) Subterráneas.

- Redes de agua.

- Emisarios.

- gasoductos y oleoductos.

- Otras conducciones.

d) Parques eólicos.

4. Condiciones específicas para las infraestructuras de superficie.

Los proyectos correspondientes a estas infraestructuras procurarán su perfecta integración en el entorno. Evitarán en

lo posible grandes movimientos de tierra, optando, en la medida de lo posible, por otros recursos técnicos como túneles o viaductos, sobre todo cuando se trate de terrenos de elevados valores ambientales o productivos. Los taludes de los desmontes o terraplenes que resulten imprescindibles se tratarán mediante la plantación de especies fijadoras.

Durante la ejecución de las obras se evitará la destrucción de la capa vegetal en las zonas adyacentes, reponiendo aquellas franjas que por razones constructivas (almacenamiento de materiales, maniobrabilidad de la maquinaria, préstamos, etc) hayan resultado dañadas o deterioradas.

En aquellos tramos que por alteración de su trazado quedarán sin uso se levantará el firme y se repondrá su capa vegetal.

5. Condiciones de específicas para las infraestructuras subterráneas.

Todas las infraestructuras harán reposición del terreno vegetal en las zonas afectadas y contarán con la debida señalización.

6. Tramitación.

Para la implantación de infraestructuras y servicios cuya legislación sectorial establezca un procedimiento especial de armonización o compatibilización con la ordenación urbanística (legislaciones de carreteras, ferrocarriles, obras hidráulicas y aeropuertos) se estará a lo previsto en la correspondiente legislación sectorial.

Para las obras públicas con excepcional o urgente interés público se seguirá el procedimiento específico establecido en la legislación urbanística (205.1).

La ejecución y mantenimiento de infraestructuras y servicios públicos estarán sujetos a licencia municipal(205.2).

La ejecución de nuevas infraestructuras no previstas en Planes de Ordenación del Territorio, el Plan General de Ordenación Urbanística o Plan Especial de desarrollo, y las infraestructuras privadas al servicio de más de una explotación, que no se encuentran en el supuesto expresado en los párrafos anteriores (gasoductos, oleoductos, líneas de alta tensión, estaciones base de telecomunicaciones, etc), se considerarán actuaciones de interés público (205.3), salvo los parques eólicos que estarán sometidos a su normativa específica.

(196.1) LOUA, art. 170.2.

(196.2) LOUA, art. 52.1.B.e.

(197.1) LOUA, arts. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(198.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(199.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(200.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(201.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(202.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(203.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(204.1) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

(205.1) LOUA, art. 170.2.

(205.2) LOUA, art. 52.1.B.e).

(205.3) LOUA, art. 42 (modif. Ley 13/2005, art. 27 dos) y 43.

CAPÍTULO 3

Normas particulares de espacios catalogados

Sección I. Protección Integral

Artículo 206. Relación de espacios protegidos.

- Yacimiento Arqueológico: Castillo Peñas del Cid (BIC).

Artículo 207. Obras autorizadas.

- Obras de Nivel 1. Conservación estructural.

- Obras de Nivel 2. Conservación de la implantación.

- Obras de Nivel 3. Recuperación ambiental.

Sección II. Protección Estructural

Artículo 208. Relación de espacios protegidos.

- Fuente el Cañuelo.

- Fuente Nueva.

- Fuente del Grajo.

Artículo 209. Obras autorizadas.

- Obras de Nivel 1. Conservación estructural

- Obras de Nivel 2. Conservación de la implantación.

- Obras de Nivel 3. Recuperación ambiental.

CAPÍTULO 4

Condiciones particulares para los suelos de especial protección por legislación específica (OE)

Artículo 210. Suelo No Urbanizable de Especial Protección de Vías Pecuarias.

1. Se incluyen en este tipo de suelo las vías pecuarias del término municipal, conforme a lo dispuesto en la legislación de aplicación (210.1).

2. En estos suelos sólo están permitidos, aparte del uso tradicional para tránsito ganadero, aquellos otros que persigan el fomento de la biodiversidad, el intercambio genético de especies faunísticas y florísticas, la movilidad territorial de la vida salvaje, la mejora y diversificación del paisaje rural, además del uso público y actividades compatibles y complementarias.

3. Le son de aplicación las determinaciones previstas en la legislación específica (210.2).

4. Dado que la red de vías pecuarias del término municipal no se encuentra deslindada, el plano de ordenación completa O3 representa su trazado orientativo. Las vías pecuarias existentes en el término municipal, su anchura legal y longitud aproximada, así como los lugares asociados a estas vías pecuarias, son las siguientes:

DENOMINACIÓN	LONGITUD (m)	ANCHURA (m)
Vereda del Camino de Aguilar a Cabra	4.631	20
Vereda del Conejo o del Camino Viejo de Montilla	3.601	20
Vereda de Córdoba	7.624	20
Vereda de Écija o de Metedores	3.052	20
Vereda de la Campana	3.262	20
Vereda de las Salinillas	1.200	20
Vereda de los Pozos de Ramírez	2.137	20
Vereda de Mora	1.841	20
Colada del Camino del Cementerio	1.937	6
Descansadero de los Pozos de Ramírez		
Pozo de la Tostada		
Pozo de Ramírez (1)		
Pozo de Ramírez (2)		

5. Dentro de los terrenos pertenecientes a la red de vías pecuarias se prohíbe cualquier uso edificatorio. En caso de desafectación de cualquier tramo de vías pecuarias, el régimen normativo aplicable será el del tipo de suelo por el que discurre. El régimen urbanístico de usos es, pues, el siguiente:

a) Permitidos.

- Ninguno

b) Autorizables.

- Infraestructuras territoriales

- Instalaciones naturalísticas o recreativas: Serán autorizables los usos de adecuaciones naturalísticas, y adecuaciones recreativas.

c) Prohibidos.

- Edificación agrícola.

- Edificación vinculada a grandes infraestructuras.

- Instalación agropecuaria.

- Vertedero.

- Instalación extractiva.

- Instalaciones naturalísticas y recreativas: el resto.
- Establecimientos turísticos.
- Edificación pública.
- Industria.
- Vivienda vinculada a fines agrarios.

Artículo 211. Suelo No Urbanizable de Especial Protección de Infraestructuras Territoriales.

1. Integra las infraestructuras de comunicaciones, transporte energético o equipamientos técnicos que, por razón de la preservación de su funcionalidad, tienen establecidas por la normativa sectorial a que están sometidas limitaciones o régimen de autorizaciones de usos edificatorios en sus correspondientes zonas de protección o afección.

2. El régimen de usos en los terrenos aledaños a estas infraestructuras será el derivado del régimen establecido por la respectiva normativa sectorial.

Artículo 212. Suelo No Urbanizable de Especial Protección Hidrológica: Cauces, Riberas y Márgenes.

1. Quedan incluidas en este tipo de suelo, en aplicación de lo dispuesto en la legislación vigente (212.1), las aguas superficiales que forman parte del dominio público hidráulico y sus márgenes, afectadas por los condicionantes y limitaciones para su protección establecidos legalmente en las siguientes zonas:

a) Zona de servidumbre de 5 m de anchura, de dominio y uso público, en la que se prohíbe cualquier uso constructivo, salvo autorización excepcional del órgano competente.

b) Zona de policía de 100 m de anchura en la que se condiciona el uso del suelo y las actividades que se pueden desarrollar.

2. Para todos los arroyos que discurren por el término municipal se establece, a efectos urbanísticos, una banda de 25 m de anchura a cada lado del cauce (medidos a partir del límite del dominio público hidráulico), en la que es de aplicación el régimen particular definido en este artículo.

3. Este tipo de suelo queda complementariamente sometido a las disposiciones de la legislación sectorial de aplicación.

4. El régimen de usos establecido es el siguiente:

- a) Permitidos.
- Edificación agrícola.
- b) Autorizables.

- Edificación vinculada a grandes infraestructuras: exclusivamente las vinculadas al medio hidrológico.

- Instalaciones naturalísticas o recreativas: Serán autorizables los usos de «adecuaciones naturalísticas», «adecuaciones recreativas» y «parque rural», siempre que no afecten negativamente a elementos o masas de vegetación natural, no introduzcan elementos que alteren significativamente el paisaje rural ni alteren la topografía originaria del terreno. Las edificaciones de servicio de restauración o alojamiento asociadas al parque rural habrán de situarse, en su caso, fuera de la zona de protección definida en el apartado 1 de este artículo.

- Infraestructuras territoriales. En el caso de las infraestructuras aéreas y de superficie sólo se permite el cruce de cauces, no trazados paralelos a los mismos.

c) Prohibidos.

- Edificación vinculada a grandes infraestructuras: el resto.
- Instalación agropecuaria.
- Vertedero.
- Instalación extractiva.
- Instalaciones naturalísticas y recreativas: el resto.
- Establecimientos turísticos.
- Edificación pública.
- Industria.
- Vivienda vinculada a fines agrarios.
- Infraestructuras territoriales: el resto.

Artículo 213. Suelo no urbanizable de especial protección histórico-cultural.

1. Se incluyen en este tipo de suelo los lugares o elementos de alto valor científico o cultural, por ser yacimientos arqueológicos, geológicos o paleontológicos de especial relevancia, monumentos, conjuntos o elementos inscritos en el Catálogo General del Patrimonio Histórico Andaluz con inscripción específica, declarados como Bienes de Interés Cultural o en proceso de incoación de expediente. Aparecen grafiados en el plano de ordenación estructural O4.

2. El objeto del Plan en este suelo es establecer la identificación y protección urbanística de los elementos de mayor interés o proyección a escala municipal, independientemente de las medidas de protección de contenidas en la legislación sectorial.

3. Conforme a lo establecido en la normativa sectorial, tanto la transformación del bien como de su entorno estará sujeta a la autorización del órgano competente en materia de Patrimonio Histórico.

4. Se incluye en este suelo el entorno del yacimiento arqueológico «Castillo Peñas del Cid», incluido en este tipo de suelo por estar declarado como BIC genérico (Ley de Patrimonio Histórico de Andalucía; Disposición adicional segunda de la ley del Patrimonio Histórico Español). La protección del Plan coincide con el entorno protegido del bien.

5. Le es de aplicación la legislación sectorial específica vigente. (213.1).

6. No podrá realizarse obra alguna dentro del perímetro de protección cautelar establecido en el artículo anterior, salvo las obras vinculadas a la investigación, conservación y puesta en valor del yacimiento.

7. El régimen de usos establecido es el siguiente:

a) Permitidos.

- Ninguno

b) Autorizables.

- La continuación de las excavaciones y trabajos de investigación vinculados a los restos arqueológicos del yacimiento.

c) Prohibidos.

- Todos los demás.

(210.1) Decreto 155/1998, Reglamento de Vías Pecuarias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, art. 39.1.

(210.2) Ley 3/1995, de Vías Pecuarias, y Decreto 155/1998, Reglamento de Vías Pecuarias de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

(212.1) R.D.L. 1/2001, Texto Refundido de la Ley de Aguas; R.D. 849/1986, Reglamento del Dominio Hidráulico (modif. por R.D. 30.10.92, del Dominio Público Hidráulico y por el R.D. 606/2003); Decreto 189/2002, Plan de Prevención de Avenidas e Inundaciones en Cauces Urbanos Andaluces.

(213.1) Ley 16/1985, del Patrimonio Histórico Español; Ley 1/1991, de Patrimonio Histórico de Andalucía; Decreto 32/1993, Reglamento de Actividades Arqueológicas; Decreto 19/1995, sobre el Reglamento de Protección y Fomento del Patrimonio Histórico de Andalucía.

CAPÍTULO 5

Condiciones particulares para los suelos no urbanizables de especial protección por la planificación urbanística (OE)

Artículo 214. Suelo No Urbanizable de Especial Protección Paisajística: Ladera Norte.

1. Se integran en este tipo de suelo los terrenos situados en la ladera norte de la montaña en la que se asienta el núcleo urbano de Monturque.

El ámbito delimitado aparece grafiado en el plano de ordenación completa O3.

Los suelos incluidos presentan un interés sobresaliente por su incidencia en la imagen urbanística de Monturque.

Se trata, pues, de terrenos de escasa capacidad de acogida de usos urbanos, debido fundamentalmente a sus fuertes pendientes. Por ello, el objetivo del Plan es la preservación de sus importantes valores paisajísticos.

2. La regulación de los tipos de obras y edificaciones en esta clase de suelo tiene como criterio rector la preservación y la virginidad urbanística de este espacio, permitiendo sólo aquellos usos necesarios para el desarrollo sostenible o defensa de sus recursos, que no deteriore la imagen más emblemática de Monturque.

3. El régimen de usos que el Plan establece en este tipo de suelo es el siguiente:

- a) Permitidos:
 - Ninguno.
- b) Autorizables:
 - Instalaciones naturalísticas y recreativas.
- c) Prohibidos:
 - Edificación agrícola.
 - Establecimientos turísticos.
 - Instalación agropecuaria.
 - Edificación vinculada a grandes infraestructuras.
 - Vivienda vinculada a fines agrarios.
 - Infraestructuras territoriales.
 - Vertedero.
 - Instalación extractiva.
 - Edificación pública.
 - Industria.

Artículo 215. Suelo No Urbanizable de Especial Protección Paisajística: Barranco Arroyo Hondo.

1. Se incluyen en esta categoría los terrenos al sur del término municipal, donde existe un cauce con un encajamiento muy acusado que le otorga singularidad paisajística, que lo hace merecedor de ser preservado. El Arroyo Hondo está incluido en el Anexo de Puntos de Riesgo de Inundación del Plan de Prevención contra Avenidas e Inundaciones en Núcleos Urbanos de Andalucía, lo que refuerza el interés de su exclusión del proceso urbanizador y justifica plenamente la decisión de evitar su ocupación para usos urbanos.

2. El ámbito delimitado aparece grafiado en el plano de ordenación completa O3.

3. El régimen de usos que el Plan establece en este tipo de suelo es el siguiente:

- a) Permitidos:
 - Infraestructuras territoriales.
- b) Autorizables:
 - Edificación agrícola.
- c) Prohibidos:
 - Instalación agropecuaria.
 - Edificación vinculada a grandes infraestructuras.
 - Vivienda vinculada a fines agrarios.
 - Vertedero.
 - Instalación extractiva.
 - Instalaciones o recreativas.
 - Establecimientos turísticos.
 - Edificación pública.
 - Industria.

Artículo 216. Suelo No Urbanizable de Especial Protección Arqueológica. Entorno del Castillo.

1. Tienen esta consideración aquellos espacios en los que se tiene constancia de restos arqueológicos de interés que deben ser objeto de una regulación específica que los preserve. Se corresponde con el área del Castillo Medieval.

2. El ámbito delimitado aparece grafiado en el plano de ordenación completa O3.

3. El régimen de usos que el Plan establece en este tipo de suelo es el siguiente:

- a) Permitidos:
 - Ninguno
- b) Autorizables:
 - Pequeños equipamientos y servicios que justificadamente sean compatibles con un proyecto aprobado de recuperación e integración de restos.

- c) Prohibidos:
 - Todos los demás.

Artículo 217. Suelo No Urbanizable de Especial Protección de Recursos Culturales.

1. Se incluyen los elementos singulares existentes en el territorio municipal de interés patrimonial, pero que no están protegidos específicamente por la legislación sectorial de Patrimonio.

El Plan pretende en estos suelos la protección, conservación y recuperación de su patrimonio, así como su difusión y conocimiento.

2. Recursos arqueológicos.

Los elementos incluidos en este suelo quedan identificados y localizados en el plano de ordenación completa O3 mediante iconos que representan los elementos del Patrimonio arqueológico: Estos yacimientos no aparecen recogidos en el Catálogo de Espacios y Bienes Protegidos del Plan, por tratarse de elementos de interés pero sin protección inicial. Están incluidos en el Inventario de Yacimientos Arqueológicos de la Provincia de Córdoba no incluidos en otras categorías:

- a) El Silillo.
- b) Las Pozas.
- c) Isla de la Moza.
- d) Los Torilejos I.
- e) Las Campiñuelas.
- f) La Campana.

Los elementos de la relación anterior que no se encuentran georeferenciados por la administración competente en materia de cultura no se grafían en el plano de ordenación completa O3.

El Plan señala un perímetro cautelar de 100m de radio medido desde el punto de georeferenciación de los yacimientos arqueológicos, en el que las actuaciones sujetas a licencia deberán contar previamente con informe favorable de la Administración competente en materia de cultura.

3. Recursos arquitectónicos. cortijos haciendas y lagares.

Los elementos incluidos en este suelo quedan identificados y localizados en el plano de ordenación completa O3 mediante iconos que representan los elementos protegibles incluidos en el Inventario de Cortijos, Haciendas y Lagares de la provincia de Córdoba con Nivel 1.

- a) Lagar de la Campana.

CAPÍTULO 6

Normas particulares para los suelos no urbanizables de carácter rural

Artículo 218. Suelo No Urbanizable de Carácter Rural: 1.ª Calidad Denominación de Origen Montilla- Moriles.

1. Constituyen este tipo de suelo aquellos terrenos incluidos en la zona de la Denominación de Origen «Montilla-Moriles» cuyas posibilidades de producción de viñedos son de mayor calidad.

El ámbito queda delimitado en el plano de ordenación completa O3.

El objetivo del Plan es la preservación de la identidad rural de los terrenos afectados mediante la conservación del recurso suelo, de carácter estratégico para el desarrollo rural, evitando la implantación de usos no relacionados directamente con la actividad agraria que se desarrolla sobre él.

2. El Plan establece el siguiente régimen de usos para este suelo:

- a) Permitidos:
 - Edificación agrícola.
 - Edificación vinculada a grandes infraestructuras.
- b) Autorizables:
 - Instalación agropecuaria.

- Industria vinculada al medio rural. Sólo la vinculada a la explotación agrícola del viñedo.
- Infraestructuras territoriales
- Vivienda vinculada a fines agrarios.
- c) Prohibidos:
 - Vertedero.
 - Instalación extractiva.
 - Instalaciones naturalísticas o recreativas.
 - Establecimientos turísticos.
 - Edificación pública.
 - Industria. El resto.

Artículo 219. Suelo No Urbanizable de Carácter Rural: La Campiña.

1. Incluye terrenos típicos de Campiña Alta, caracterizados por una buena capacidad productiva y moderado riesgo de erosión, que se incluyen como Clase III del Mapa de Clases Agrológicas de la Provincia de Córdoba.

El ámbito queda delimitado en el plano de ordenación completa O3.

2. El Plan establece el siguiente régimen de usos en este tipo de suelo:

- a) Permitidos:
 - Edificación agrícola.
 - Edificación vinculada a grandes infraestructuras.
- b) Autorizables:
 - Vertedero.
 - Instalación agropecuaria.
 - Instalación extractiva.
 - Instalaciones naturalísticas o recreativas.
 - Establecimientos turísticos.
 - Edificación pública.
 - Industria.
 - Vivienda vinculada a fines agrarios.
 - Infraestructuras.
- c) Prohibidos:
 - Ninguno.

Artículo 220. Suelo No Urbanizable de Carácter Rural: Vega del Río Cabra.

1. Se incluyen en esta categoría los terrenos existentes en la vega del río Cabra, caracterizados sus valores agrícolas y elevada capacidad productiva. Espacialmente se corresponden con los suelos destinados a huertas en las márgenes del río Cabra.

El ámbito queda delimitado en el plano de ordenación completa O3.

2. El Plan establece el siguiente régimen de usos para este suelo:

- a) Permitidos:
 - Edificación agrícola.
 - Edificación vinculada a grandes infraestructuras.
- b) Autorizables:
 - Instalación agropecuaria.
 - Instalaciones naturalísticas o recreativas: serán autorizables los usos de adecuaciones naturalísticas y adecuaciones recreativas.

- Establecimientos turísticos: sólo serán autorizables los usos denominados «otros establecimientos turísticos colectivos de alojamiento rural», los «establecimientos turísticos no colectivos de alojamiento rural» y los «establecimientos específicos de restauración», pero siempre que se realicen sobre edificaciones legales preexistentes.

- Industria vinculada al medio rural. Sólo la vinculada a la explotación agrícola.

- Vivienda vinculada a fines agrarios.
- Infraestructuras territoriales.

c) Prohibidos:

- Vertedero.
- Instalación extractiva.
- Instalaciones naturalísticas o recreativas: el resto.
- Establecimientos turísticos: el resto.
- Edificación pública.
- Industria. El resto.

CAPÍTULO 7

Condiciones particulares de los sistemas generales territoriales

Artículo 221. Sistemas generales territoriales (OE).

1. Integran estos suelos los elementos que el Plan clasifica como sistema general en suelo no urbanizable, conforme a lo dispuesto en el Título II de estas Normas.

Los suelos afectados quedan identificados en el plano de ordenación estructural O1 y en el de ordenación completa O3.

2. Se identifican tres tipos de Sistemas Generales:

a) Sistema General de Equipamientos:

- SG-EQ Complejo deportivo.
- SG-EQ Cementerio Nuevo.

b) Sistema de espacios libres:

- SG-EL Parque Periurbano.

c) Sistema General de Comunicaciones, Infraestructuras y Servicios Técnicos.

- SG-TI Estación Depuradora de Aguas Residuales (EDAR).

3. Para el desarrollo de los sistemas generales de espacios libres del Parque Periurbano será necesaria la formulación de un Plan Especial que ordene y adecue estos parajes para uso de recreo y esparcimiento, dotándolos de unos servicios mínimos complementarios a este uso.

Los usos permitidos en los sistemas de espacios libres son las actividades recreativas y de esparcimiento.

4. Para el Sistema general de comunicaciones e infraestructuras, se estará a lo dispuesto en su propia normativa sectorial, en particular en cuanto a zonas de servidumbre y afección, así como en cuanto a su régimen.

5. Queda prohibida cualquier edificación o instalación dentro de estos suelos hasta la aprobación del trazado de las infraestructuras, del proyecto de equipamiento o del correspondiente Plan Especial.

PUBLICACIÓN DE FICHAS DE PLANEAMIENTO

SUNC-ARI 1

Definición del ámbito

Tipo: Área de reforma interior
Superficie: 16.970 m²

Uso e intensidad global

Uso: Residencial
Eficacibilidad: 0,92 m²/m²s
Densidad: 63 viv/ha
Nº máximo viviendas: 107 ud

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Eficacibilidad: 30 %
Nº máximo de viviendas: 44 viv.

Usos pormenorizados

Edificación entre medianera y pareada:
15.612 m²

Trasera Reyes Católicos

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Aprovechamiento

Área de reparto: **01**
A. Medio: 0,92 UA/m²
A. Objeto sector: 15.612 m²
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 15.612 U.A.
A. Subjetivo del sector: 14.050 U.A.
Exceso A. Subjetivo: 0 U.A.
A. 10% Municipal: 1.561 U.A.

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 2.540 m²
Viarío: 4.692 m²
Aparcamientos públicos: 78 plazas

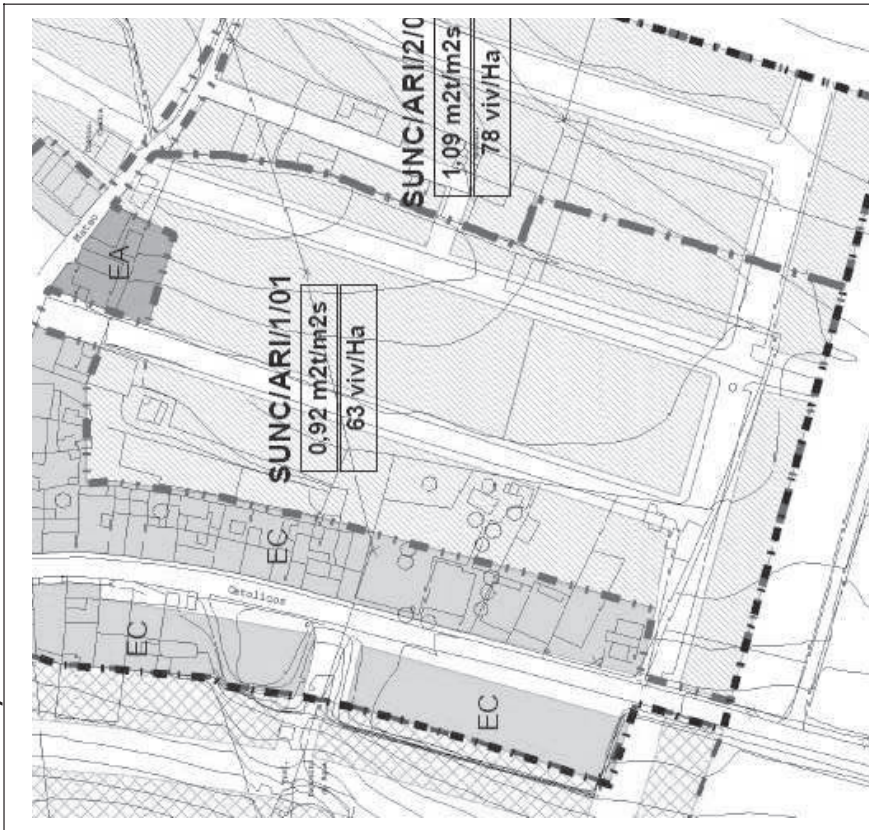
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Estudio de detalle

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: cooperación
Plazo máximo de formulación : 2 años

Situación y Ordenación orientativa



Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

- Reconducir los actuales procesos de parcelación para uso residencial.
- Posibilitar la ejecución de la futura conexión urbana entre las diferentes zonas de crecimiento.
- Mejorar la accesibilidad interior de estos terrenos mediante apertura de viales que le sirvan de conexión con la c/ San Mateo y ARI 2, posibilitando la resolución del saneamiento por la vaguada existente.
- Creación de un viario que permita la conexión entre la c/ Chorrilos, Reyes Católicos y futura conexión urbana.
- Mejorar el tratamiento de las traseras de las edificaciones existentes, adosando a las actuales medianeras una banda de edificaciones perimetral.

Ordenanzas: extensión del casco, áreas libres

Tipología: edificaciones entre medianera y pareadas

Altura máxima: 2 plantas

Instrumento de desarrollo: Estudio de detalle y Proyecto de Reparcelación (plazo de formulación: 2 años)

El plan servirá para localizar la reserva de viviendas protegidas pudiendo ajustar la ordenación, y establecer los plazos de inicio y terminación de estas viviendas.

(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUNC-ARI 2

Definición del ámbito

Tipo: Área de reforma interior
Superficie: 9.687 m²

Uso e intensidad global

Uso: Residencial
Edificabilidad: 1,09 m²/m²s
Densidad: 78 viv/ha
Nº máximo viviendas: 76 ud

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: 30 %
Nº máximo de viviendas: 30 viv.

Usos pormenorizados

Edificación entre medianera y pareada:
10.558 m²

Trasera de UE2-1

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Aprovechamiento

Área de reparto: **02**
A. Medio: 1,09 UA/m²s
A. Objetivo sector: 10.558 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 10.558 UA
A. Subjetivo del sector: 9.502 UA
Exceso A. Subjetivo: 0 UA
A. 10% Municipal: 1.055 UA

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 1.098 m²
Viarío: 2.732 m²
Aparcamientos públicos: 53 plazas

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

- Reconducir los actuales procesos de parcelación para uso residencial.
 - Posibilitar la ejecución de la futura conexión urbana entre las diferentes zonas de crecimiento.
 - Mejorar la accesibilidad interior de estos terrenos mediante la prolongación del viario que sirve de conexión entre la c/ San Mateo y la unidad ARI1.
 - Creación de un viario que permita la conexión entre la c/ Chorrillos, Reyes Católicos y futura conexión urbana.
 - Mejorar el tratamiento de las traseras de las edificaciones existentes, adosando a las actuales medianeras una banda de edificaciones perimetral.
- Ordenanzas:** extensión del casco, áreas libres
- Tipología:** edificaciones entre medianera y pareadas
- Altura máxima:** 2 plantas
- Instrumento de desarrollo:** Estudio de detalle y Proyecto de Reparcelación (plazo de formulación: 2 años)
- El plan servirá para localizar la reserva de viviendas protegidas pudiendo ajustar la ordenación, y establecer los plazos de inicio y terminación de estas viviendas.

(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

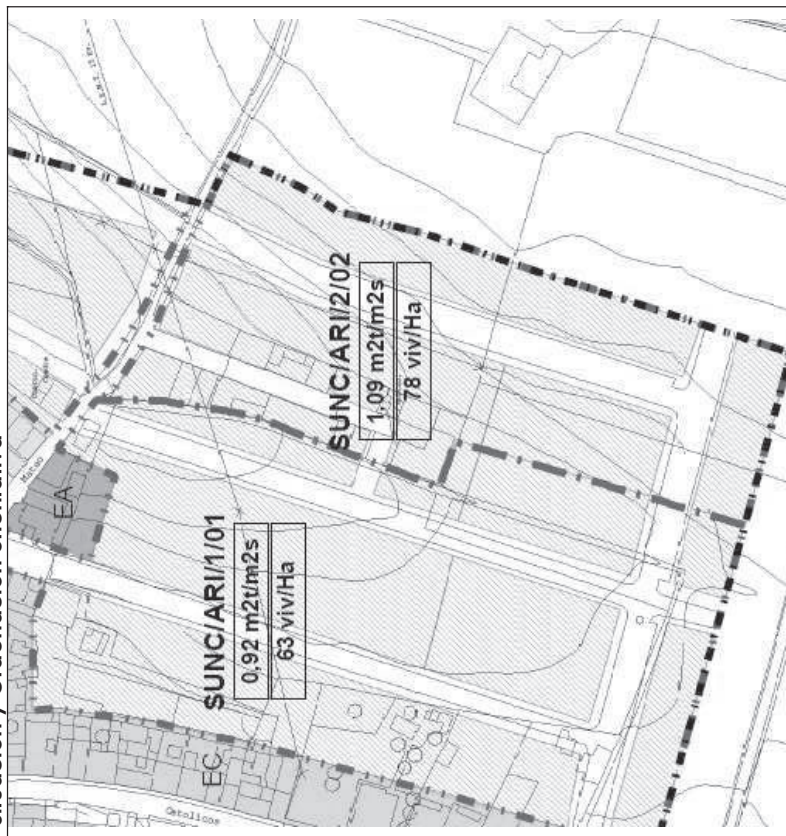
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Estudio de detalle

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación
Plazo máximo de formulación : 2 años

Situación y Ordenación orientativa



SUNC-ARI 3

Definición del ámbito

Tipo: Área de reforma interior
Superficie: 3.120 m²

Interior Manzana Gran Capitán

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Instrumento de planeamiento de desarrollo

Estudio de detalle

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación
Plazo máximo de formulación : 4 años

Uso e intensidad global

Uso: Residencial
Edificabilidad: 1,18 m²/m²s
Densidad: 75 viv/ha
Nº máximo viviendas: 23 ud

Aprovechamiento

Área de reparto: **03**
A. Medio: 1,18 UA/m²s
A. Objetivo sector: 3.681 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 3.681 U.A.
A. Subjetivo del sector: 3.313 U.A.
Exceso A. Subjetivo: 0 U.A.
A. 10% Municipal: 368 U.A.

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: 30 %
Nº máximo de viviendas: 9 viv.

Usos pormenorizados

Edificación entre medianera:
3.681 m²t

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 800 m²

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:
- Recuperar para la trama de la ciudad el vacío existente en el interior de la manzana.
- Formalizar en el interior de dicho espacio una plaza central insertada en la estructura viaria de la zona.
- Mejorar el tratamiento de las traseras de las edificaciones recayentes a este espacio interior, adosando a las actuales medianeras una nueva banda de edificación perimetral.
Ordenanzas: áreas libre y casco histórico.
Tipología: edificaciones entre medianera.
Altura máxima: 2 plantas.
Instrumento de desarrollo: Estudio de detalle y Proyecto de Reparcelación (plazo de formulación: 4 años)
El plan servirá para localizar la reserva de viviendas protegidas pudiendo ajustar la ordenación, y establecer los plazos de inicio y terminación de estas viviendas.
Observaciones: La localización del área libre que se muestra en el plano tiene carácter orientativo.

Situación



(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUNC-ARI 4

Definición del ámbito

Tipo: Área de reforma interior
Superficie: 5.662 m²

Uso e intensidad global

Uso: Residencial
Edificabilidad: 0,80 m²t/m²s
Densidad: 56 viv/ha
Nº máximo viviendas: 32 ud

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: 30 %
Nº máximo de viviendas: 12 viv.

Usos pormenorizados

Casco Histórico:
4.494 m²t

Prolongación c/ Tetuán

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Aprovechamiento

Área de reparto: **04**
A. Medio: 0,80 UA/m²s
A. Objetivo sector: 4.529 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 4.529 U.A.
A. Subjetivo del sector: 4.076 U.A.
Exceso A. Subjetivo: 0 U.A.
A. 10% Municipal: 453 U.A.

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 1.200 m²
Vial: 1.040 m²
Aparcamientos públicos: 35

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:
- Recuperar un borde de ciudad para su integración en el resto de la trama urbana,
- Mejorar la accesibilidad de la zona mediante la apertura de nuevas vías que, discurriendo a través de ella, permitan una mejor conexión entre la zona alta del castillo y el resto del casco urbano.
- Recuperar para el uso residencial el importante vacío urbano existente en el interior de la manzana.
Ordenanzas: áreas libre y casco histórico.
Tipología: edificaciones entre medianera o con jardín delantero.
Alfura máxima: 2 plantas.
Instrumento de desarrollo: Plan Especial de Reforma Interior y Proyecto de Reparcelación (plazo de formulación: 2 años)
La ordenación establecida en la ficha es de carácter orientativo.

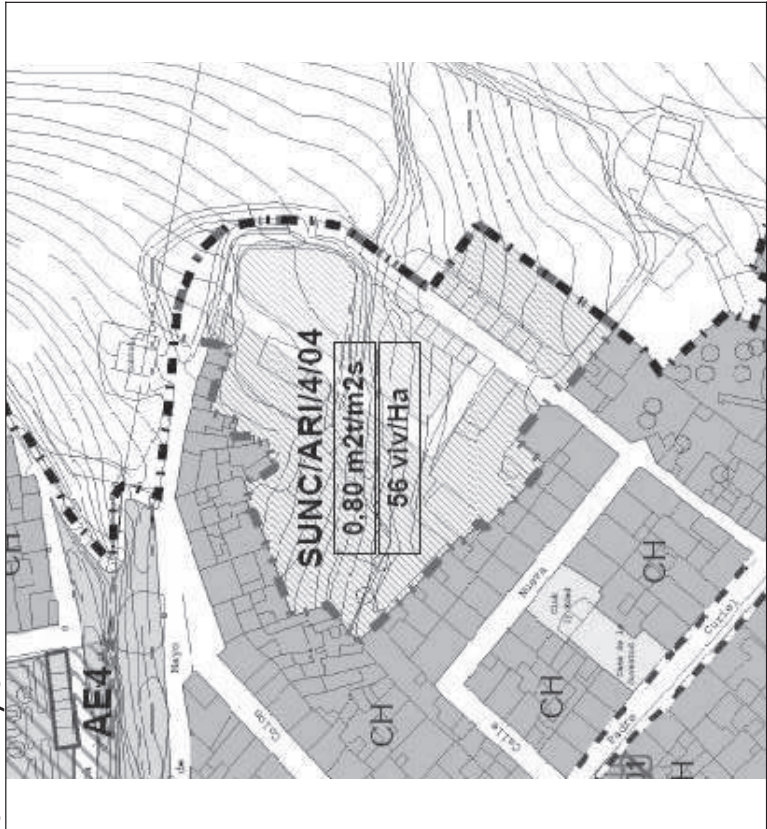
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Plan Especial de Reforma Interior

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación
Plazo máximo de formulación : 2 años

Situación y Ordenación orientativa



(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUNC-ARI 5

Definición del ámbito

Tipo: Área de reforma interior
Superficie: 653 m²

Uso e intensidad global

Uso: Residencial
Edificabilidad: 1,012 m²/m²s
Densidad: 61 viv/ha
Nº máximo viviendas: 4 ud.

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: 0 %
Nº máximo de viviendas: 0 viv.

Usos pormenorizados

Edificación entre medianera /pareada
661 m²t

c/ Benito Pérez Galdós

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Aprovechamiento

Área de reparto: **05**
A. Medio: 1,012 UA/m²s
A. Objetivo sector: 661 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 661 U.A.
A. Subjetivo del sector: 595 U.A.
Exceso A. Subjetivo: 0 U.A.
A. 10% Municipal: 66 U.A.

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: No hay posibilidad física
Viario: 286 m²
Aparcamientos públicos: 4 plazas

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:
- Garantizar la permeabilidad del sector SR-3., a través de una calle de acceso a dicho sector.
Ordenanzas: Viario y extensión del casco
Tipología: edificaciones entre medianera/pareada.
Altura máxima: 2 plantas.
Instrumento de desarrollo: Proyecto de Urbanización (plazo de formulación: 2 años)
El plan servirá para el establecimiento de reserva de viviendas protegidas pudiendo ajustar la ordenación.
Observaciones.
- Los espacios libres generados son los necesarios para el viario, ya que no hay disponibilidad física de más terreno.
- La cesión al Ayuntamiento del 10 % tiene más sentido si se realiza de forma monetarizada.

(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

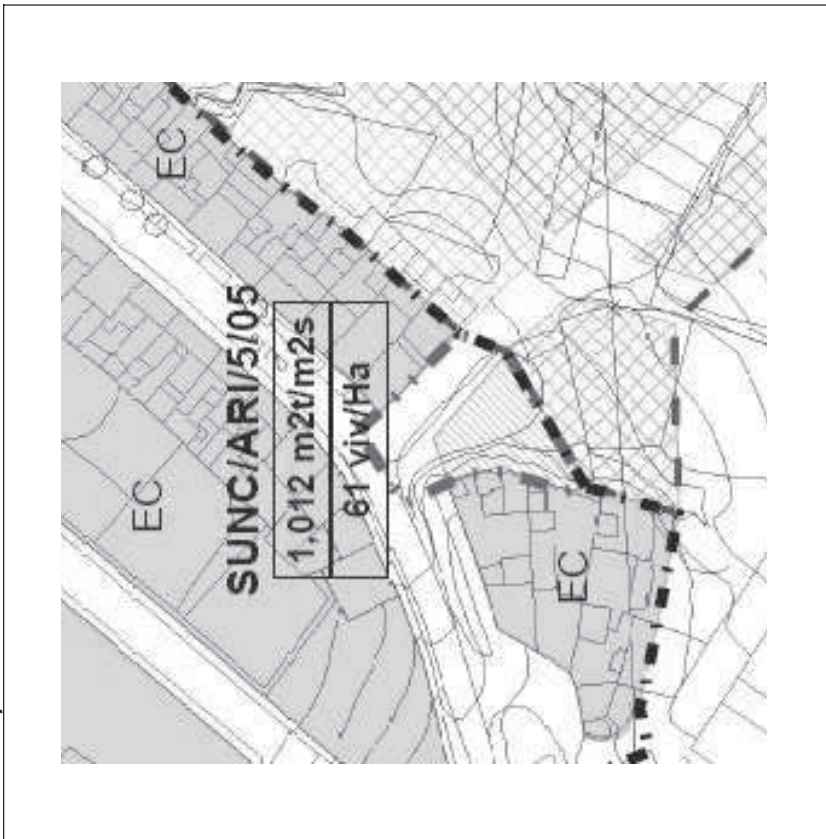
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Proyecto de Urbanización

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación
Plazo máximo de formulación : 2 años

Situación y Ordenación orientativa



SUNC-SR 1

La vaguada

Definición del ámbito (OE)

Tipo: Sector
Superficie: 19.493 m²

Uso e intensidad global (OE)

Uso: Residencial
Eficacidad: 0,75 m²/m²s
Densidad: 55 viv/ha
Nº máximo viviendas: 107 ud

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Eficacidad: 30 %
Nº máximo de viviendas: 41 viv.

Usos pormenorizados

Edificación entre medianera y pareada:
14.620 m²

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbano
Categoría: No consolidado

Aprovechamiento (OE)

Área de reparto: **06**
A. Medio: 0,75 UA/m²s
A. Objetivo sector: 14.620 m²
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 14.620 U.A.
A. Subjetivo del sector: 13.158 U.A.
Exceso A. Subjetivo: 0 U.A.
A. 10% Municipal: 1.462 U.A.

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 18 m²s/100m²
Equipamiento: 12 m²s/100m²
Plazas aparcamiento: 73 plazas

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

- Integración de la vaguada, como área libre en la trama de la ciudad a través de su conexión con la Plaza de Cervantes.
- Reconducción de los actuales procesos de reparcelación para uso residencial
- Mejorar la accesibilidad interior de estos terrenos mediante la apertura de las vías necesarias para garantizar su conexión con las zonas colindantes.
- Creación de viario de borde que permita la conexión entre la calle Chorrillos, Reyes Católicos y futura conexión urbana.
- Mejorar el tratamiento de las traseras de las edificaciones residenciales recayentes a la vaguada con lo cual el Plan Parcial podrá permitir el desdoblamiento de éstas parcelas con el objetivo de favorecer la formación de fachada.

Ordenanzas: extensión del casco

Tipología: edificaciones entre medianera y pareadas

Altura máxima: 2 plantas

Instrumento de desarrollo: Plan Parcial de Ordenación

El plan servirá para localizar la reserva de viviendas protegidas pudiendo ajustar la ordenación.

Observaciones: El viario de borde de conexión entre las diferentes zonas urbanas tiene carácter estructurante.

(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

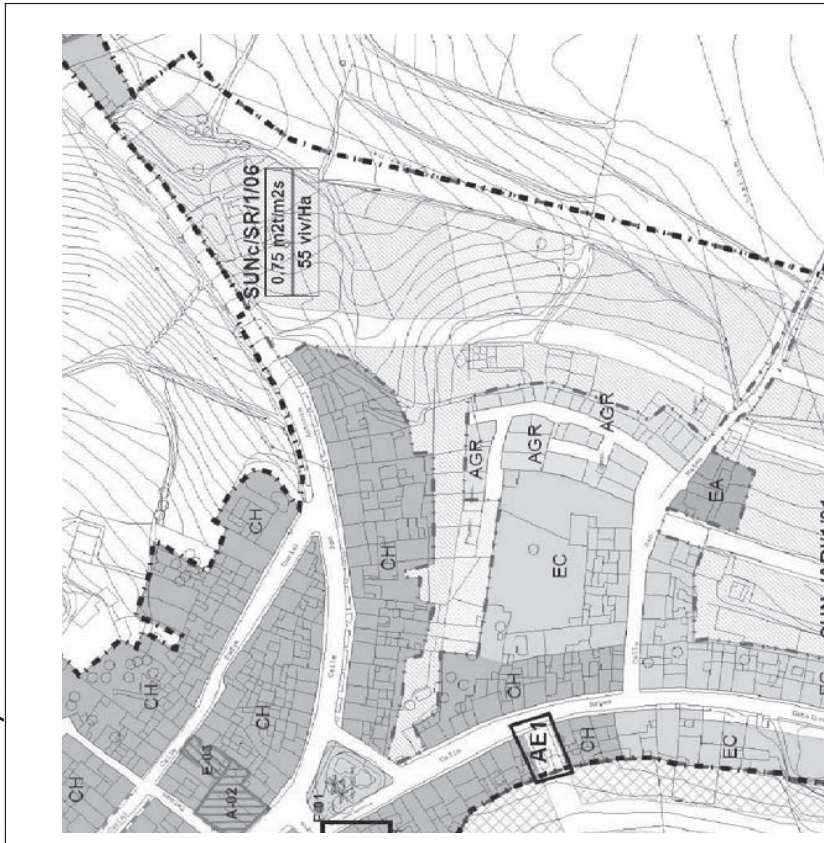
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Plan Parcial de Ordenación

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: cooperación
Plazo máximo de formulación : 4 años

Situación y Ordenación



SUS-SR2

La Ladera Oeste

Definición del ámbito (OE)

Tipo: Sector
Superficie: 38.530 m²

Uso e intensidad global (OE)

Uso: Residencial
Eficacibilidad: 0,63 m²/m²s
Densidad: 45 viv/ha
Nº máximo viviendas: 173 ud

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Eficacibilidad: 30%
Nº máximo de viviendas: 69 uds

Usos pormenorizados

Nº mínimo de viviendas en Edificación Aislada : 15
Viviendas entre medianeras: el resto

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbanizable
Categoría: Sectorizado

Aprovechamiento (OE)

Área de reparto: **07**
A. Medio: 0,63 UA/m²s
A. Objetivo sector: 24.274 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 24.274 UA
A. Subjetivo del sector: 21.847 UA
Exceso A. Subjetivo: 0 UA
A. 10% Municipal: 2.427 UA

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 18 m²s/100m²t
Equipamiento: 12 m²s/100m²t
Plazas aparcamiento: 122

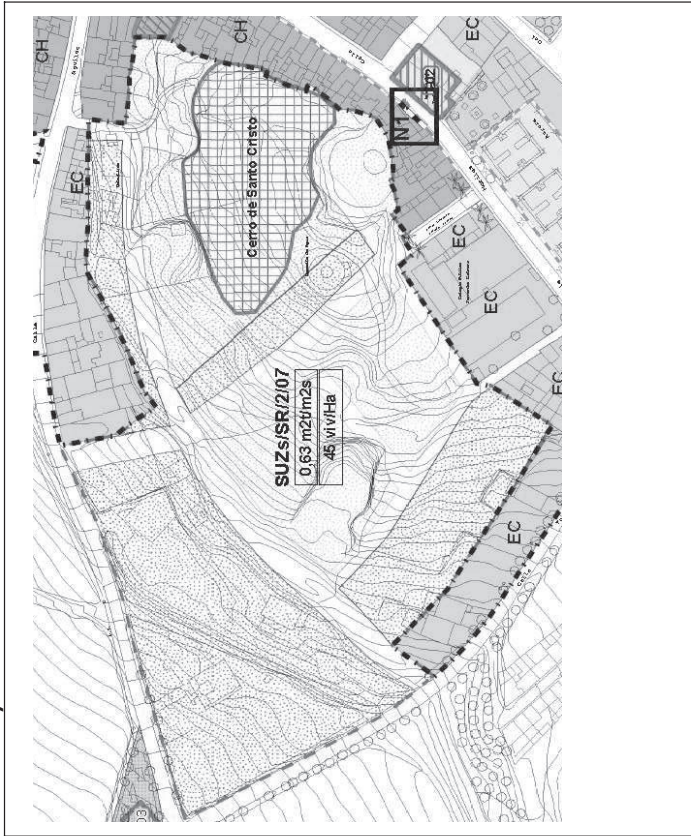
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Plan Parcial de Ordenación

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa preferente: privada
Sistema de actuación: compensación
Plazo Formulación: 6 años

Situación y Ordenación



Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

- Disponer de un suelo de crecimiento para satisfacer las actuales demandas de vivienda unifamiliar aislada existente en el municipio, reservando para ello un mínimo de 15 viviendas dentro del sector.
- Integrar en la trama urbana y mejorar la permeabilidad de unos terrenos de titularidad privada, en los que se presupone la existencia de restos arqueológicos, mediante la mejora de las actuales conexiones con las calles Santo Cristo, Aguilár y camino de Moriles, que quedarán calificadas como espacios libres.
- Recoger en la ordenación las preexistencias edificatorias, reconducirlas de forma coherente en el futuro desarrollo del sector.
- Ofrecer una adecuada imagen urbana a la entrada al núcleo por el camino de Aguilár.
- Mejorar el tratamiento de las actuales traseras de las parcelas recayentes a la C/Santo Cristo mediante la creación de una banda de edificaciones trasdosadas a la parte posterior de las mismas, contándose para ello con la oportunidad de ubicar en esta zona los equipamientos y dotaciones objeto de cesión en el sector.

Ordenanzas: edificación aislada, edificación entre medianeras

Tipología: edificación aislada, edificación entre medianeras

Altura máxima: 2 plantas

Instrumento de desarrollo: Plan Parcial de Ordenación

Observaciones: -Se requiere la realización de un estudio arqueológico al objeto de compatibilizar la protección de la zona con la ubicación de los equipamientos exigidos al sector, en especial, y con mayor precisión y detalle, en la zona señalada como Ceiro de Santo Cristo en el plano de esta ficha.

(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUO-PA-SI 1

Polígono Industrial Santa Ana

Definición del ámbito (OE)

Tipo: Sector con planeamiento aprobado
Superficie: 75.229 m²s

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbanizable
Categoría: Ordenado transitorio

Instrumento de planeamiento de desarrollo

Aprobado definitivamente

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación

Uso e intensidad global (OE)

Uso: Industrial
Edificabilidad: 0,60 m²/m²s
Densidad: ---
Nº máximo viviendas: ---

Aprovechamiento (OE)

Área de reparto: ---
A. Medio: ---
A. Objetivo sector: ---
Coef. Ponderación: ---
A. Homogeneizado: ---
A. Subjetivo del sector: ---
Exceso A. Subjetivo: ---
A. 10% Municipal: ---

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: No procede
Nº máximo de viviendas: No procede

Usos pormenorizados

Industrial en todas las categorías

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: Según P.P.
Equipamiento: Según P.P.
Plazas aparcamiento: Según P.P.

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

Adecuar el planeamiento a las nuevas necesidades detectadas para cubrir el déficit de suelo industrial que tiene el municipio de Monturque. Contribuir a la ordenación de desarrollo del suelo en periferia del núcleo urbano. Dotar al municipio de suelo industrial en el que poder localizar las pequeñas industrias y servicios que demanda el mercado. Buscar el emplazamiento mas adecuado para dicho suelo industrial. Aumentar el patrimonio Municipal de Suelo.

Ordenación:

Las condiciones de ordenación se corresponden con la innovación realizada sobre las NINS de planeamiento, aprobada definitivamente 25 de junio de 1999. Igualmente, el plan parcial que desarrolla el sector se encuentra en la actulidad aprobado definitivamente.

Situación y Ordenación



(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUO-SI 2

Paraje de la Vereda

Definición del ámbito (OE)

Tipo: Sector con planeamiento aprobado
Superficie: 265.668,21 m²s

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbanizable
Categoría: Ordenado transitorio

Instrumento de planeamiento de desarrollo

Proyecto de Urbanización

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa: privada
Sist. actuación: compensación

Uso e intensidad global (OE)

Uso: Industrial
Edificabilidad: 0'65 m²/m²s
Densidad: no procede
Nº máximo viviendas: no procede

Aprovechamiento (OE)

Área de reparto: **08**
A. Medio: 0'65 UA/m²s
A. Objetivo sector: 172.495'48 m²t
Coef. Ponderación: 1,00
A. Homogeneizado: 172.495'48 UA
A. Subjetivo del sector: 155.245'94 UA
Exceso A. Subjetivo: 0 UA
A. 10% Municipal: 17.249'54 UA

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: No procede
Nº máximo de viviendas: no procede

Usos pormenorizados

Uso industrial: 150.770'55 m²s
Uso comercial privado: 6.043'53 m²s

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: 31.801'19 m²s
Equipamiento: 11.473'95 m²s
Plazas aparcamiento: 885

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

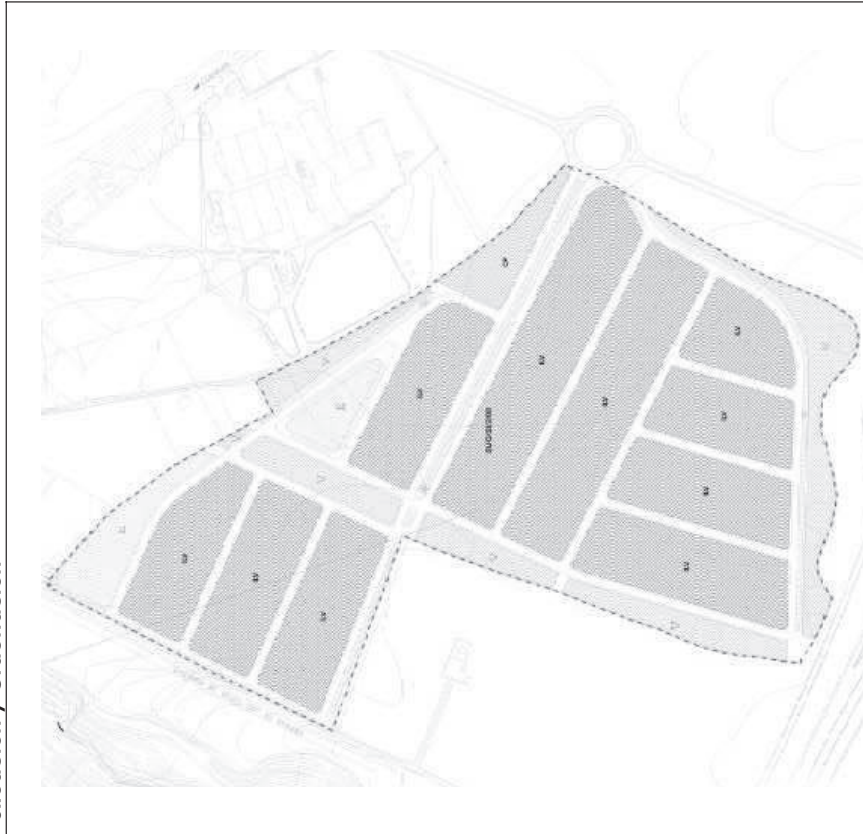
Objetivos:

- Construir un polígono industrial que tenga una alta presencia desde la Autovía así como una fácil conexión viaria con la misma a fin de aprovechar al máximo la existencia de esta nueva infraestructura.
- Crear un producto competitivo basado en industrias de tamaño medio de características similares al polígono industrial existente en la carretera N-331 a fin de desbloquear la venta de parcelas y desarrollo del mismo.
- Disponer una ordenación del polígono bien estructurada, jerarquizada y formalizada a fin de dotarlo de una imagen cualificada y representativa de los nuevos suelos industriales de Monturque que se corresponda con un concepto más actual.
- Definir un esquema global de ordenación que permita su posible futura expansión al Norte y Oeste integrando las preexistencias industriales de su entorno.

Ordenación:

Las condiciones de ordenación se corresponden con la innovación realizada sobre las NNSS de planeamiento, cuya fecha de acuerdo es el 19 de junio de 2008, y cuya fecha de publicación en el BOJA es el 21 de agosto de 2008.

Situación y Ordenación



(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUO-PA-SR 3

La Ladera Sur

Definición del ámbito (OE)

Tipo: Sector con planeamiento aprobado
Superficie: 23.121 m²

Uso e intensidad global (OE)

Uso: Residencial
Edificabilidad: 0,75 m²/m²s
Densidad: 55 viv/Ha
Nº máximo viviendas: 127 viv

Reserva de viviendas protegidas (OE)

Edificabilidad: No procede
Nº máximo de viviendas: ---

Usos pormenorizados

Edificación entre medianeras y pareada

Régimen del suelo (OE)

Clasificación: Urbanizable
Categoría: Ordenado transitorio

Aprovechamiento (OE)

Área de reparto: ---
A. Medio: ---
A. Objetivo sector: ---
Coef. Ponderación: ---
A. Homogeneizado: ---
A. Subjetivo del sector: ---
Exceso A. Subjetivo: ---
A. 10% Municipal: ---

Reservas para dotaciones locales

Espacios libres: según P.P
Equipamiento: según P.P
Plazas aparcamiento: según P.P

Objetivos y criterios de ordenación para el planeamiento de desarrollo

Objetivos:

- Disponer de un suelo de crecimiento para satisfacer las actuales demandas de viviendas protegidas.
- Ofrecer una adecuada imagen urbana en la zona sur.
- Mejorar el tratamiento de las actuales traseras de las actuales parcelas recayentes a C/ Reyes Católicos y Benito Pérez Galdós, mediante la creación de una banda de edificaciones trasdosadas a la parte posterior de las mismas.
- Valorar la oportunidad de ubicar las dotaciones objeto de cesión en el sector, en lugares coincidentes con compleja topografía.
- Posibilitar la ejecución en la conexión viaria perimetral o de borde entre las diferentes zonas de crecimiento, mejorando la accesibilidad interior terrenos.

Ordenación:

Las condiciones de ordenación se corresponden con la innovación realizada sobre las NNSS de planeamiento, aprobada definitivamente con suspensiones el 20 de marzo de 2006. En la actualidad tiene aprobado definitivamente su planeamiento de desarrollo mediante Plan Parcial de fecha 18/01/2007

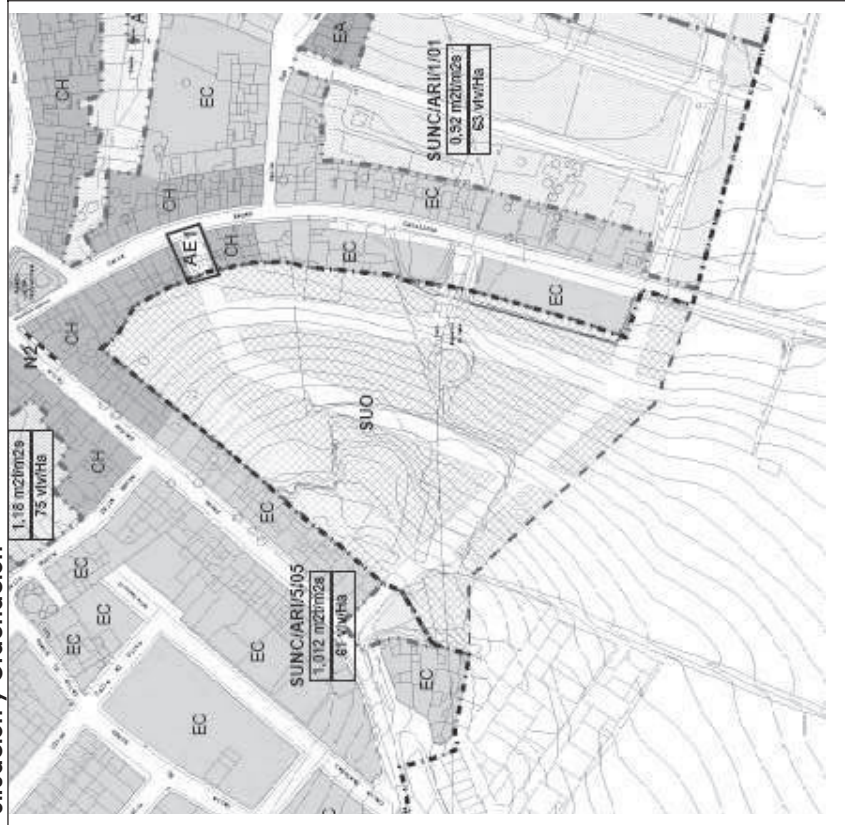
Instrumento de planeamiento de desarrollo

Aprobado definitivamente

Previsión de programación y gestión

Tipo iniciativa preferente:
Pública
Sistema de actuación:
Cooperación

Situación y Ordenación



(OE) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

SUC-AE 1

c/ Reyes Católicos , 18

Definición del ámbito

Tipo: Actuación Expropiatoria
Superficie: 133 m2

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: expropiación, que pudiera ser convenida mediante obtención de aprovechamiento del sector SR3

Plazos de ejecución

2 años desde la aprobación definitiva del planeamiento general

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos: Establecer un viario de conexión del sector SR3 con la C/ Reyes Católico, que mejora la conexión y permeabilidad del citado sector.

Instrumento de desarrollo: Actuación mediante obra ordinaria de urbanización.

Calificación: Según plano: viario.

Situación y Ordenación



(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Lienco Muralla del Castillo

SUC-AE 2

Definición del ámbito

Tipo: Actuación Expropiatoria
Superficie: 224 m2

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: expropiación

Plazos de ejecución

4 años

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos: Obtención de áreas libres, liberando el lienzo de la muralla y la torre pentagonal sur, obteniendo así un mayor valor visual de estos elementos.

Calificación: Espacio libre.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Situación y Ordenación



SUC-AE 3

c/ Rafael de Lara

Definición del ámbito

Tipo: Actuación Expropiatoria
Superficie: 105 m2

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: expropiación

Plazos de ejecución

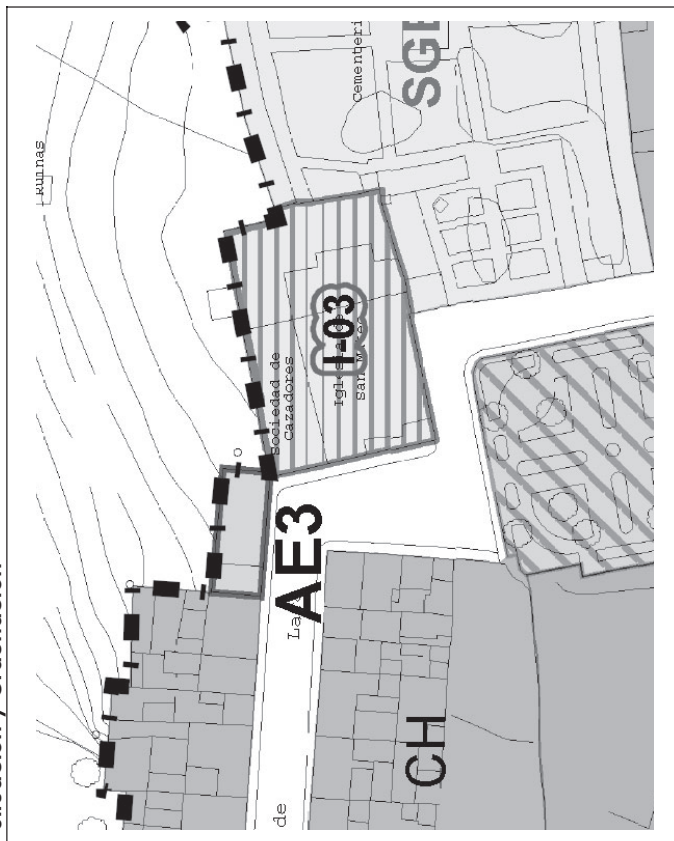
4 años

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos: Obtención de áreas libres,, consiguiendo una apertura visual a la campiña junto a la Iglesia de San Mateo
Calificación: Espacio libre.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Situación y Ordenación



SUC-AE 4

C/ Séneca

Definición del ámbito

Tipo: Actuación Expropiatoria
Superficie: 99 m2

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: expropiación

Plazos de ejecución

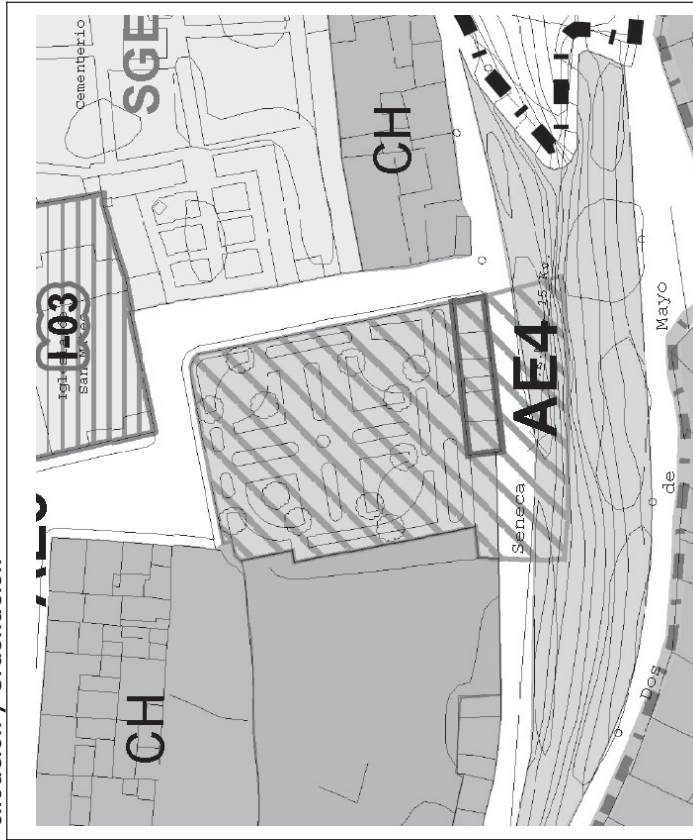
4 años.

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos: Obtención de áreas libres, eliminando elementos fuera de la ordenación propuesta por el Plan.
Calificación: Espacio libre.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Situación y Ordenación



SNU-AE 5

Camino de Los Paseillos

Definición del ámbito

Tipo: Actuación Expropiatoria
Superficie: 700 m2

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Suelo No Urbanizable

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: pública
Sist. actuación: expropiación

Plazos de ejecución

4 años.

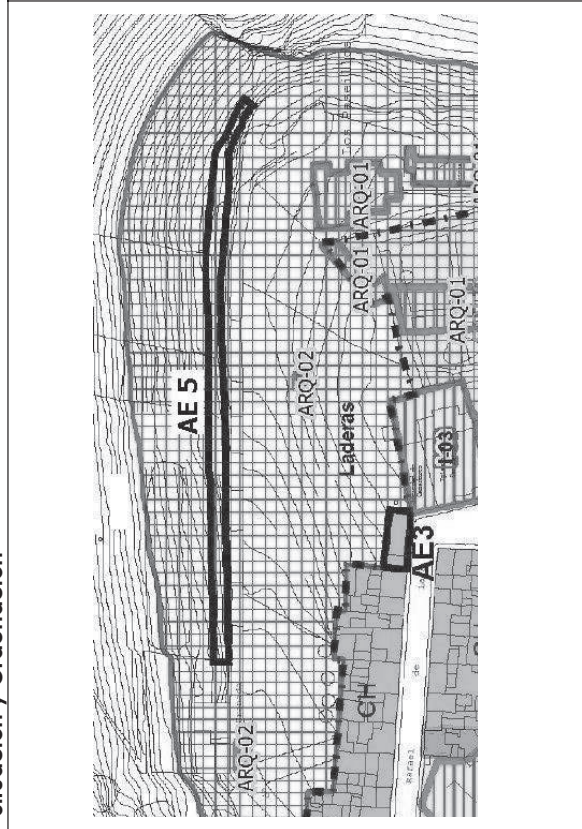
Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos: Consolidación de los taludes de Los Paseillos y obtención como área libre con fines lúdicos o didácticos.

Calificación: Espacio libre.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Situación y Ordenación



SUC-N 1

c/ Santo Cristo

Definición del ámbito

Tipo: Alineación
Delimitación: según plano

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: privada
Forma de actuación: proyecto ordinario sobre la vía pública y de obras sobre las parcelas edificables

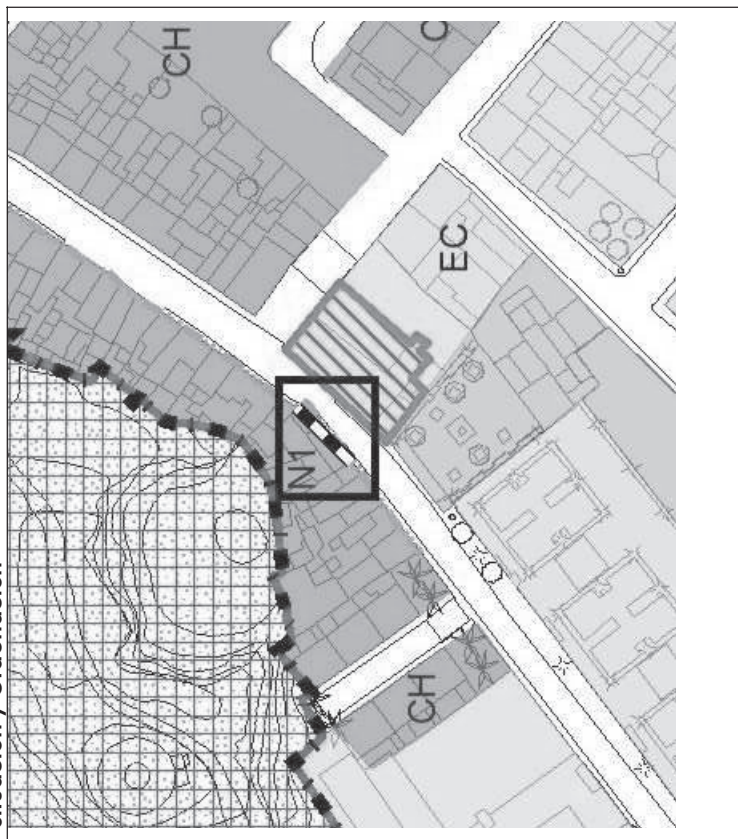
Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

Objetivos:

- Eliminar el estrangulamiento existente en la c/ Santo Cristo.
- Establecimiento de una nueva alineación que afecta a tres inmuebles de la mencionada calle, y que viene definida por la línea que une la esquina oeste de la fachada de la parcela catastral 0086026027 con la esquina este de la parcela 0086026031.
- La actuación reduce el aprovechamiento de las parcelas resultantes, por lo que se estará a lo establecido en las normas urbanísticas y legislación vigente.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Situación y Ordenación



SUC-N 2 Plaza de Cervantes esquina c/ Pérez Galdós

Definición del ámbito

Tipo: Alineación
 Delimitación: según plano

Régimen del suelo (*)

Clasificación: Urbano
 Categoría: Consolidado

Previsión de gestión

Tipo iniciativa: privada
 Forma de actuación: proyecto ordinario sobre la vía pública y de obras sobre las parcelas edificables

Objetivos y determinaciones de ordenación detallada

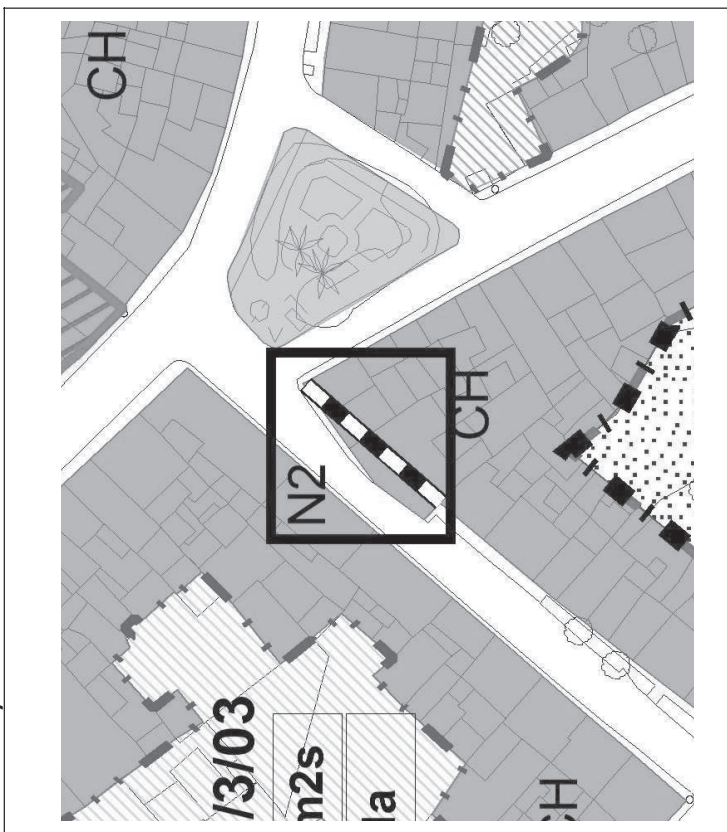
Objetivos:

- Eliminar el estrangulamiento que actualmente existe en el encuentro de la calle Pérez Galdós con la plaza de Cervantes, importante nudo de distribución de tráfico tanto urbanos como interurbanos.
- Establecimiento de una nueva alineación que afecta a cuatro inmuebles de la calle Pérez Galdós, y que viene definida por la línea que une la esquina oeste de la fachada de la parcela catastral 0684102001 con la esquina este de la parcela 0684102039.
- La actuación reduce el aprovechamiento de las parcelas resultantes, por lo que se estará a lo establecido en las normas urbanísticas y legislación vigente.

(*) Determinaciones pertenecientes a la ordenación estructural.

Córdoba, 1 de febrero de 2010.- El Delegado, Francisco García Delgado.

Situación y Ordenación



PUBLICACIONES

Textos Legales nº 41

Título: Ley de Carreteras de Andalucía



Edita e imprime: Servicio de Publicaciones y BOJA
Secretaría General Técnica
Consejería de la Presidencia

Año de edición: 2006

Distribuye: Servicio de Publicaciones y BOJA

Pedidos: Servicio de Publicaciones y BOJA
Apartado Oficial Sucursal núm. 11. 41014-SEVILLA
También está a la venta en librerías colaboradoras

Forma de pago: El pago se realizará de conformidad con la liquidación
que se practique por el Servicio de Publicaciones y BOJA
al aceptar el pedido, lo que se comunicará a vuelta de correo

P.V.P.: 4,13 € (IVA incluido)

PUBLICACIONES

Textos Legales nº 40

Título:

Ley del Voluntariado



Edita e imprime: Servicio de Publicaciones y BOJA
Secretaría General Técnica
Consejería de la Presidencia

Año de edición: 2006

Distribuye: Servicio de Publicaciones y BOJA

Pedidos: Servicio de Publicaciones y BOJA
Apartado Oficial Sucursal núm. 11. 41014-SEVILLA
También está a la venta en librerías colaboradoras

Forma de pago: El pago se realizará de conformidad con la liquidación
que se practique por el Servicio de Publicaciones y BOJA
al aceptar el pedido, lo que se comunicará a vuelta de correo

P.V.P.: 1,92 € (IVA incluido)

FRANQUEO CONCERTADO núm. 41/63