

**Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC 80, de 24.4.2012) (1)**

#### EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Mediante el Decreto 162/2001, de 30 de julio, se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, en desarrollo de la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas (2), que sustituyó la hasta entonces vigente Ley 6/1985, de 30 de diciembre.

El Parlamento de Canarias ha aprobado recientemente la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas (3), que da la respuesta normativa adaptada a la nueva realidad del sector del juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma, sector especialmente dinámico en su organización y funcionamiento dado, además, el imparable avance de las nuevas tecnologías, y que requiere un marco jurídico adecuado a sus necesidades y plenamente garantizador de los derechos de los ciudadanos que acceden a los juegos y apuestas lo que requiere el ejercicio de las potestades administrativas inherentes.

Pues bien, en virtud de lo establecido por la Disposición Final Primera de la Ley 8/2010 (3), y en orden al desarrollo de la misma en el aspecto referido a las máquinas recreativas y de azar, se aprueba el presente Reglamento, al que se incorporan las nuevas previsiones legislativas así como la adaptación de los diferentes procedimientos que necesariamente han de regularse. Así, en los procedimientos de autorización de explotación de máquinas recreativas se ha abordado una profunda simplificación y reducción de trámites y documentos. Así se suprime la expedición de la Guía de Circulación que ahora se realiza a través de la autorización de explotación, otorgada informáticamente mediante validación y se elimina totalmente el Boletín de Instalación, que ocasionaba múltiples actuaciones administrativas de los interesados.

En el Título I del Reglamento, que recoge las "Disposiciones generales", tras definir su objeto

se definen las exclusiones, es decir, las máquinas a las que no resulte de aplicación el Reglamento, y las prohibiciones.

El Título II se estructura en cinco capítulos, siendo el primero el que define las máquinas recreativas y de azar y procede a su clasificación en cuatro tipos. En su razón, cada uno de los capítulos siguientes define las características y requisitos técnicos de cada uno de los tipos de máquinas y las condiciones para su homologación administrativa.

El registro de los modelos y la identificación de las máquinas recreativas se contiene en el Título III.

El primer Capítulo del Título IV, contiene la regulación del Registro de Juego en el que deben inscribirse las empresas que tengan por objeto la fabricación, importación, exportación, comercialización, reparación o explotación de las máquinas o de los establecimientos de juego y de las fianzas a constituir por las mismas.

El segundo Capítulo se refiere al régimen de la fabricación y comercialización de las máquinas.

El Capítulo tercero y último del Título IV se centra en el régimen de explotación por las empresas operadoras, destacando la simplificación y agilización del procedimiento para la obtención de la autorización de explotación y para las transmisiones de las máquinas entre las empresas operadoras así como para su traslado.

En el Título V, dedicado a la instalación, se mantiene la exigencia de autorización administrativa al efecto, salvo para las máquinas tipo A para las que, de conformidad con lo dispuesto en la vigente Ley de Juegos, solo se requerirá declaración responsable, y se establecen las condiciones que han de reunir los establecimientos, en los que se han instalado cada tipo de máquinas para su explotación, que han de efectuar la solicitud correspondiente en los términos que, en relación con cada uno de ellos, se contienen en los Capítulos segundo y tercero, referido este último a los salones recreativos.

El Título VI regula la documentación incorporada a la máquina recreativa o de azar, la documentación que debe conservar el establecimiento, el libro de inspección de juegos y el libro de reclamaciones de juego.

El Título VII de normas complementarias de funcionamiento contiene únicamente dos preceptos, el primero sobre las condiciones de funcionamiento de las máquinas y el segundo sobre las prohibiciones aplicables a los titulares de las operadoras, las empresas de servicios técnicos, de salones recreativos y demás establecimientos en los que las máquinas estén instaladas.

El Título VIII sobre el régimen sancionador, con la natural remisión a la Ley en materia de infracciones, define las sanciones y reglas de imputación, así

(1) El presente Decreto se transcribe con las modificaciones introducidas por Decreto 31/2014, de 24 de abril (BOC 94, de 16.5.2014).

(2) La Ley 6/1999, de 26 de marzo ha sido derogada por Ley 8/2010, de 15 de julio, de Juegos y Apuestas (L8/2010).

(3) La Ley 8/2010 figura como L8/2010.

como las facultades de las Administraciones y las reglas del procedimiento ordinario y simplificado.

El Título IX, dedicado a la planificación, dispone el número máximo de autorizaciones de máquinas recreativas de los distintos tipos, el número máximo de salones en cada isla y la delimitación de la zona de influencia. En relación con este último extremo el presente Reglamento ha optado por modificar la distancia del radio de acción que permite delimitar la referida zona de influencia, el cual pasa de los 100 metros de distancia entre salones recreativos actuales al doble. Dicha medida, al igual que el número máximo de autorizaciones, obedece a la necesidad de evitar la actual saturación del sector en relación con los establecimientos afectados por dicha medida.

En su virtud, oídas las asociaciones representativas de los juegos y apuestas, previo dictamen favorable de la Comisión del Juego y las Apuestas, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia, Justicia e Igualdad, y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 30 de marzo de 2012,

DISPONGO:

**Artículo Único.** Aprobación del Reglamento. Aprobar el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias que figura como anexo al presente Decreto.

**Disposición Adicional Única.** Autorización acceso medios telemáticos.

Para la aportación de documentos que ya se encuentren en poder de la Administración y que puedan ser incorporados de oficio por el órgano gestor del procedimiento administrativo utilizando medios telemáticos, los interesados deberán autorizar previamente al órgano administrativo actuante el acceso a todos sus datos necesarios a tal fin.

**Disposición Transitoria Primera.** Adaptación de máquinas tipo B.

Las máquinas recreativas de tipo B homologadas e inscritas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto podrán seguir en explotación en tanto no sean canjeadas, dadas de baja o adaptadas a la nueva normativa previo abono, en su caso, de la correspondiente tasa, conforme al procedimiento establecido.

**Disposición Transitoria Segunda.** Vigencia del Boletín de Instalación.

Los Boletines de Instalación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren válida-

mente concedidos continuarán en vigor hasta su fecha de vencimiento.

**Disposición Transitoria Tercera.** Autorización a titulares de establecimientos para instalar máquinas recreativas.

1. Los titulares de bares, cafeterías y restaurantes actualmente autorizados para la explotación de máquinas recreativas, deberán manifestar por escrito, en el plazo de tres meses antes del vencimiento de los boletines de instalación de las máquinas que tengan instaladas, la empresa operadora a la que designan para explotar máquinas recreativas en su establecimiento. Transcurrido dicho período sin que se haya cumplimentado lo requerido se extinguirán las autorizaciones de instalación concedidas.

2. Los titulares de salones recreativos y de juegos, salas de bingos, casinos, salas de hotel y demás establecimientos hoteleros, campamentos, buques de pasaje, parques de atracciones, recintos feriales o similares, actualmente autorizados para la explotación de máquinas recreativas deberán manifestar, por escrito, en el plazo de tres meses antes del vencimiento de los boletines de instalación de las máquinas que tengan instaladas, la empresa o empresas operadoras que designan para explotar máquinas recreativas en su establecimiento. Transcurrido dicho período sin que se haya cumplimentado lo requerido se extinguirán las autorizaciones de instalación concedidas.

**Disposición Transitoria Cuarta.** Zona de influencia.

Lo dispuesto en el artículo 79 del Reglamento que se aprueba respecto a la zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos y de juegos por la previa existencia de otro establecimiento de juego de esas características, solo resultará de aplicación a las nuevas autorizaciones que se otorguen a partir de la entrada en vigor de aquel. Dicha previsión no resultará de aplicación a aquellos salones recreativos y de juegos que a la entrada en vigor de este Reglamento cuenten con autorización vigente, así como tampoco a la renovación y transmisión de dicha autorización.

**Disposición Transitoria Quinta.** Programa informático.

Hasta tanto no se ponga en funcionamiento el programa informático de gestión del juego, tras las modificaciones de adaptación a lo dispuesto en el presente Reglamento, la autorización de explotación prevista en el artículo 34.2, se materializará en una resolución escrita documental de autorización con el contenido mínimo previsto en el

artículo 33. Asimismo, el resto de autorizaciones establecidas en el Reglamento vía telemática se realizarán de la misma forma documental.

**Disposición Derogatoria Única.** Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 162/2001, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como cuantas normas de igual o inferior rango contradigan o se opongan a lo dispuesto en el presente Reglamento.

**Disposición Final Primera.** Desarrollo.

Se autoriza a la Consejería competente en materia de juegos y apuestas para que, en los términos previstos por la Ley y el presente Reglamento, dicte las disposiciones que sean precisas para su aplicación.

**Disposición Final Segunda.** Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Canarias.

ANEXO

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS  
Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA  
DE CANARIAS

TÍTULO PRIMERO

DISPOSICIONES GENERALES

**Artículo 1.** Ámbito y objeto.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, de los juegos y apuestas desarrollados mediante máquinas recreativas y de azar, la ordenación de las mismas y de las actividades relacionadas con éstas, como las de fabricación, importación, exportación, comercialización, instalación, explotación y homologación e inscripción de los modelos, así como de las empresas y establecimientos dedicados a la realización de dichas actividades.

**Artículo 2.** Exclusiones y prohibiciones.

1. Exclusiones. Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas expendedoras, entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los

productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre uno o más jugadores en las que el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas que permiten un entretenimiento al usuario.

e) Las máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación o conexión remota que a cambio de un precio por un tiempo de uso ofrecen al usuario servicios de internet, así como el desarrollo de juegos exclusivamente recreativos sin cruce de apuestas ni premios en metálico o especie. Dichas máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos deberán garantizar la imposibilidad de acceso, práctica y desarrollo de todo tipo de juegos con premio en metálico o en especie.

2. Prohibiciones.

a) Con carácter general quedan prohibidas las máquinas de juego de cualquier tipo que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución española y en la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores (1), y, en especial, los que contengan elementos racistas, xenófobos, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia tanto de género como general, al objeto de garantizar la protección de la dignidad y los demás derechos fundamentales de las personas.

b) No se podrán homologar, inscribir en el Registro del Juego, comercializar ni explotar las máquinas de los tipos "A" y "A especial" cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud. Asimismo, tampoco pueden ser homologadas ni inscritas las que desarrollen o traten sobre juegos exclusivos de casinos y bingos y que su descripción y desarrollo del juego sean idénticas a las contenidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

(1) La Ley 1/1997 figura como L1/1997.

## TÍTULO II

DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS  
Y DE AZAR

## CAPÍTULO PRIMERO

**Definición, clasificación y tasas**

**Artículo 3.** Definición de máquinas recreativas y de azar.

Son máquinas recreativas y de azar los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención de un premio.

**Artículo 4.** Clasificación de las máquinas recreativas y de azar.

A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas recreativas y de azar se clasifican en los siguientes tipos:

- Tipo "A".
- Tipo "A especial" o con premio en especie.
- Tipo "B" o recreativas con premio en metálico, con los siguientes subtipos:
  - \*"B1" o recreativas con premio programado.
  - \*"B2" o recreativas con premio programado especiales para salones recreativos y de juegos, salas de bingos y casinos de juego.
  - \* "B3" o recreativas con premio basadas en el juego del bingo.
- Tipo "C" o de azar.

**Artículo 5.** Tasa del juego.

La cuantía de la tasa del juego y de las máquinas recreativas y de azar será aquella que se determine para cada caso por la normativa fiscal vigente.

## CAPÍTULO II

**Máquinas de tipo "A" y de tipo "A especial" o con premio en especie**

**Artículo 6.** Máquinas de tipo "A" y de tipo "A especial" o con premio en especie.

1. Son máquinas de tipo "A" todas aquellas de mero pasatiempo o recreo que, de acuerdo con las características y límites que se establecen en este Reglamento, se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder al jugador o usuario beneficio económico alguno.

Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo "A" las que ofrezcan como único aliciente adicional y en razón de la habilidad del jugador la

posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie.

Asimismo, tendrán la consideración de máquinas de tipo "A" las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

2. Son máquinas de tipo "A especial" o con premio en especie, aquellas que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al jugador un tiempo de uso de juego y, eventualmente, un premio en especie. El precio de la jugada en este tipo de máquinas no podrá ser superior a los 2 euros y la cuantía máxima de los premios en especie que estas máquinas pueden otorgar no podrá ser superior a los 80 euros.

3. Podrán ser inscritos como modelos de máquinas de tipo "A" y "A especial" aquéllos en los que, modificando solamente los mandos y el cristal de la pantalla, puedan introducirse nuevos juegos homologados que cumplan los requisitos de los apartados anteriores. En este caso se habrá de comunicar al órgano competente en materia de juegos y apuestas el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con indicación abreviada del nuevo juego, a efectos de su constancia en el Registro del Juego.

4. Las máquinas de tipo "A" no podrán incluir modalidades de juegos y apuestas cuya práctica esté prohibida a los menores de edad, de acuerdo con los términos de la Ley de los Juegos y Apuestas y del presente Reglamento.

5. El juego en las máquinas tipo "A" y "A especial" se realizará con dinero de curso legal, sin perjuicio de que pueda autorizarse, en los términos previstos en el apartado 9 del artículo 12, la utilización de otros dispositivos.

## CAPÍTULO III

**Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio y subtipos**

**Artículo 7.** Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico.

1. Son máquinas de tipo "B" aquéllas que, de acuerdo con las características y límites que se establecen en este Reglamento, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, premios en metálico.

2. A los efectos del presente Reglamento, tendrán la consideración de "máquinas multijuego" de tipo "B" aquéllas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando una sola máquina y un solo mueble, posibiliten la

instalación en la misma de varios juegos diferentes. Cada uno de estos juegos deberá haber sido homologado previamente. En ningún caso se permitirá la realización de más de un juego por partida, incluso en el caso de dos o más partidas simultáneas.

3. Asimismo, a los efectos del presente Reglamento, tendrán la consideración de "máquinas multipuesto de tipo "B" aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando una sola máquina y un solo mueble, permitan la intervención de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultáneamente.

Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y a efectos de aforo computarán como una sola máquina, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 44. Sólo se podrán instalar en salones recreativos y de juegos, bingos y casinos de juego.

4. Además se considerarán también como máquinas de tipo "B" las máquinas que por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar incluya en este tipo la Consejería competente en materia de juegos y apuestas, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones o prohibiciones contempladas en el artículo 2.

**Artículo 8.** Requisitos generales de las máquinas de tipo "B".

Para ser homologado e inscrito en el Registro del Juego cada modelo de máquina de tipo "B", configurada en una sola máquina y un solo mueble, deberá cumplir, además de los requisitos especiales establecidos en este capítulo para cada subtipo de máquina, los siguientes:

1. En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios.

Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede inducir al juego y conducir a la ludopatía.

2. La memoria electrónica de la máquina que determina el juego deberá ser imposible de alterar o manipular.

3. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

4. Las máquinas no podrán incorporar ningún dispositivo sonoro cuyo objeto sea actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

5. El juego se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar. En tal supuesto, la información relativa a la descripción de las combinaciones ganadoras y planes de ganancias podrá presentarse en la propia pantalla de vídeo.

6. Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador, salvo en los casos siguientes:

a) Las máquinas a que hace referencia el artículo 7.4.

b) Cuando excepcionalmente el órgano competente en materia de juegos y apuestas autorice, en los términos previstos en el apartado 9 del artículo 12, la utilización de otros dispositivos. Sólo podrá solicitarse la autorización de estos dispositivos para su utilización en salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego.

**Artículo 9.** Requisitos específicos de las máquinas de subtipo "B1" o recreativas con premio programado.

Para ser homologado e inscrito en el Registro del Juego cada modelo de máquina de subtipo "B1" deberá cumplir, además de los requisitos generales establecidos en este capítulo para las máquinas de tipo "B", los siguientes:

1. El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 12.3, pudiendo realizarse simultáneamente un máximo de tres partidas.

2. El premio máximo que otorgue la máquina de subtipo "B1" no podrá ser superior al valor equivalente a 400 veces el valor de la partida o partidas simultáneas jugadas.

3. Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juegos y apuestas a modificar el premio máximo a otorgar por las máquinas del subtipo al que se refiere el presente artículo, previsto en el apartado anterior.

4. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

5. Cada máquina de subtipo "B1" estará programada y explotada de forma que devuelva en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, y según su homologación, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del precio de las partidas efectuadas. Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

6. La duración media de la partida de la máquina de subtipo "B1" no será inferior a cinco se-

gundos, no pudiendo realizarse más de 360 partidas en treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como una partida.

7. La máquina subtipo "B1" deberá disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el punto 6 del artículo 12.

8. Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del importe de la partida cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los pagos programados.

Asimismo, deberá disponer también de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier jugada o cobro de premios.

9. El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 50 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 12.5.

10. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

El sistema verificará, previo al inicio de cada sesión, el correcto funcionamiento del mismo. Si detectase avería o fallo, tanto del servidor como de las pantallas terminales de la máquina, sin perjuicio de la devolución a los jugadores de las cantidades jugadas, el sistema deberá comprobar antes del reinicio su correcto funcionamiento.

11. Las máquinas del subtipo "B1" podrán interconectarse entre sí y con las del subtipo "B2", en un número no inferior a tres, tanto dentro del propio establecimiento como entre establecimientos del mismo tipo, requiriendo para ello la homologación correspondiente. En estos casos el premio máximo no podrá ser superior a 2.500 veces el precio de la partida jugada.

12. El juego en las máquinas de subtipo "B1" se realizará con dinero de curso legal, sin perjuicio de que pueda autorizarse, en los términos previstos en el apartado 9 del artículo 12, la utilización de otros dispositivos.

13. Deberá figurar en el tablero frontal de cada máquina la expresión "máquina de subtipo "B1".

14. Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 16 y 17 del presente Reglamento.

**Artículo 10.** Requisitos específicos de las máquinas de subtipo "B2" o recreativas con premio programado especiales para salones recreativos y de juegos, salas de bingos y casinos de juego.

Para ser homologado e inscrito en el Registro del Juego cada modelo de máquina de subtipo "B2" deberá cumplir, además de los requisitos generales establecidos en este capítulo para las máquinas de tipo "B", los siguientes:

1. El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 12.3, pudiendo realizarse simultáneamente un máximo de cinco partidas.

2. El premio máximo que otorgue la máquina de subtipo "B2" no podrá ser superior al valor equivalente a 1.000 veces el valor de la partida o partidas simultáneas jugadas.

3. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

4. Cada máquina de subtipo "B2" estará programada y explotada de forma que devuelva en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, y según su homologación, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del precio de las partidas efectuadas.

5. La duración media de la partida de la máquina de subtipo "B2" no será inferior a cinco segundos, no pudiendo realizarse más de 360 partidas en treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como una partida.

6. Las máquinas subtipo "B2" deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 12.6.

7. Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del importe de la partida cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los pagos programados.

Asimismo, deberá disponer también de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier jugada o cobro de premios.

8. El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 50 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 12.5.

9. Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

El sistema verificará, previo al inicio de cada sesión, el correcto funcionamiento del mismo. Si detectase avería o fallo, tanto del servidor como de las pantallas terminales de la máquina, sin per-

juicio de la devolución a los jugadores de las cantidades jugadas, deberá comprobar antes del reinicio el correcto funcionamiento del referido sistema.

10. Las máquinas de subtipo "B2" podrán interconectarse entre sí en número no inferior a tres, tanto dentro del propio establecimiento como entre establecimientos del mismo tipo, requiriendo para ello la homologación correspondiente. En estos casos, el premio máximo no podrá ser 2.500 veces superior al precio de la partida jugada.

11. El juego en las máquinas de subtipo "B2" se realizará con dinero de curso legal, sin perjuicio de que pueda autorizarse, en los términos previstos en el apartado 9 del artículo 12, la utilización de otros dispositivos.

12. Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 16 y 17 del presente Reglamento.

13. Deberá figurar en el tablero frontal de cada máquina la expresión "máquina de subtipo "B2" especial para salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego".

**Artículo 11.** Requisitos específicos de las máquinas de subtipo "B3" o recreativas con premio basadas en el juego del bingo.

Para ser homologado e inscrito en el Registro del Juego cada modelo de máquina de subtipo "B3" deberá cumplir, además de los requisitos generales establecidos en este capítulo para las máquinas de tipo "B", los siguientes:

1. El juego consistirá en variaciones del juego del bingo y se desarrollará mediante un programa informático, sin intervención del personal de los salones recreativos y de juegos, de las salas de bingo y de los casinos.

2. La arquitectura del sistema informático deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continuo con las pantallas terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en las tar-

jetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizados por el órgano competente en materia de Juego, las cantidades solicitadas por las personas usuarias e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono a éstas. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de la máquina, y sin perjuicio de la devolución a las personas usuarias de las cantidades apostadas, deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas terminales.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el presente Reglamento. No obstante, la empresa titular o de servicios de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general.

3. El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar.

4. El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 3 del artículo 12, pudiendo realizarse simultáneamente un máximo de treinta partidas.

5. La realización de apuestas así como el cobro de los premios obtenidos por las personas usuarias, se podrá realizar mediante tarjetas electrónicas prepago debidamente autorizadas por el órgano competente en materia de juego.

6. El premio máximo que otorgue la máquina de subtipo "B3" no podrá ser superior en ningún caso al valor equivalente a 1.000 veces el valor de la partida o partidas simultáneas jugadas.

7. Cada máquina de subtipo "B3" deberá devolver un porcentaje de premios de al menos el 80 por 100 del total de las apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de las combinaciones posibles, y según su homologación.

8. La duración media de la partida de la máquina de subtipo "B3" no será inferior a tres segundos, no pudiendo realizarse más de 600 partidas en treinta minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como una partida.

9. El programa informático de la máquina de subtipo "B3" deberá contar con un sistema de caja y cajero para cargar en las tarjetas electrónicas, tickets o en cualquier otro soporte autorizado las cantidades solicitadas por los usuarios, con indicación del saldo o crédito final de dichos soportes. También podrá incorporar billeteo.

10. En ningún caso la máquina de subtipo "B3" podrá expedir cartones o soportes físicos para su utilización externa por parte de los jugadores.

11. Las máquinas de subtipo "B3" podrán interconectarse entre sí, en número no inferior a tres, tanto dentro del propio establecimiento como entre establecimientos del mismo tipo, requiriendo para ello la homologación correspondiente. En estos casos, el premio máximo no podrá ser superior a tres veces el premio máximo que pueda otorgar la máquina.

12. El dispositivo de interconexión del local de juego permitirá, de acuerdo con su homologación, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte de los importes jugados. Este dispositivo gestionará los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de las máquinas.

13. Deberá figurar en el tablero frontal de cada máquina la expresión "máquina de subtipo "B3" basadas en el juego del bingo.

**Artículo 12.** Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico.

Las máquinas de tipo "B" que cumplan los requisitos enumerados en el presente capítulo podrán disponer, siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los siguientes dispositivos:

1. Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice los premios y porcentajes de devolución establecidos.

2. Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.

3. Los que permitan la realización de partidas simultáneas.

4. Monedero apto para admitir monedas o billetes de valor no superior en cien veces al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores.

5. Contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego que permita, siempre por la acción voluntaria del jugador y sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio, pasar las monedas acumuladas al contador de créditos una

vez que éstos lleguen a cero, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento.

6. Marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, el cual deberá quedar limitado al premio máximo autorizado. Al alcanzarse este máximo, la máquina deberá pagar automáticamente y sin intervención del jugador el importe acumulado.

Estos importes acumulados en este marcador podrán transferirse en cualquier momento, por voluntad del jugador, al contador de créditos referido en el artículo 16.

7. Los que posibiliten el incremento de los porcentajes de devolución de premios a que se hace referencia en este capítulo.

8. Los que posibiliten la interconexión o carrusel de máquinas de tipo "B" en salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego.

9. Los que posibiliten el juego en las máquinas recreativas mediante la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas u otro soporte similar u otros medios similares de pago y reintegro, en las condiciones previstas en los apartados siguientes:

a) El órgano competente en materia de juegos y apuestas podrá autorizar el uso de tarjetas magnéticas o electrónicas, así como de fichas, cualquiera de ellas, homologadas para cada local, siempre que cumplan las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que el dinero de curso legal, para el abono del precio de la partida. Tanto las tarjetas magnéticas o electrónicas como las fichas deberán ser adquiridas por el usuario en el establecimiento y deberán poder ser canjeadas en cualquier momento por dinero de curso legal en dicho establecimiento.

b) En todo caso, el jugador podrá elegir el medio de pago para el abono del premio obtenido.

c) El sistema deberá contar con un programa informático de caja y un cajero para cargar en las tarjetas electrónicas, tickets o en cualquier otro soporte autorizado, las cantidades solicitadas por las personas usuarias, con indicación del saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono a éstas.

## CAPÍTULO IV

### Máquinas de tipo "C" o de azar

**Artículo 13.** Máquinas de tipo "C" o de azar.

1. Son máquinas de tipo "C" o de azar aquéllas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en su homologación, conceden al usuario a cambio del precio de la partida o jugada, un tiempo de uso y eventualmente un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el hecho de que la combinación o resultado



de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

2. Se podrán homologar "máquinas multipuesto de tipo "C" que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "C" y conformando una sola máquina y un solo mueble, permitan la intervención de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultáneamente.

Dichas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y a efectos de aforo computarán como una sola máquina, sin perjuicio de lo dispuesto en la correspondiente resolución de homologación. Sólo podrán instalarse en casinos de juego.

**Artículo 14.** Requisitos generales de las máquinas de tipo "C".

Para ser homologado e inscrito en el Registro del Juego cada modelo de máquina de tipo "C" deberá cumplir los siguientes:

1. El precio máximo de la partida para cada modelo se establecerá en la correspondiente resolución de homologación. Podrán homologarse modelos que permitan efectuar varias apuestas en una misma partida.

2. El premio máximo que otorgue la máquina se establecerá en la correspondiente resolución de homologación.

3. Cada máquina de tipo "C" estará programada y explotada de forma que devuelva, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 del precio de las partidas efectuadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de lo apostado para constituir premios especiales o "jackpots", esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

4. La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.

5. Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el apartado 9 del presente artículo.

6. El juego en las máquinas de tipo "C" se realizará con dinero de curso legal, pudiendo autorizarse por el órgano competente en materia de juegos y apuestas el uso de tarjetas magnéticas o electrónicas, así como de fichas o de tickets, cualquiera de ellas, homologadas para cada local, siempre que cumplan las mismas funciones y ofrezcan las mismas

garantías que el dinero de curso legal, para el abono del precio de la partida. Tanto las tarjetas magnéticas o electrónicas como las fichas o tickets deberán ser adquiridas por el usuario en el establecimiento y deberán poder ser canjeadas en cualquier momento por dinero de curso legal en dicho establecimiento.

7. Las máquinas de tipo "C" podrán interconectarse entre sí, tanto dentro del propio establecimiento como entre establecimientos del mismo tipo, cumpliendo las siguientes condiciones:

a) Las máquinas de tipo "C" podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o "superjackpot", suma de los premios "jackpots" o especiales de las máquinas interconectadas. El importe del premio se señalará claramente sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Asimismo en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

b) El importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

c) La realización de estas interconexiones deberá estar incluida entre las condiciones expresas de la autorización de apertura y funcionamiento de los casinos de juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, localización, forma en que se realizará el enlace y los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener.

d) Las máquinas de tipo "C" podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

8. Deberá figurar en el tablero frontal de cada máquina la expresión "máquina de tipo "C" o de azar" y, también, de forma gráfica y por escrito:

a) Indicación del número de jugadas posibles a efectuar por partida y precio mínimo de la partida.

b) Las reglas del juego.

c) La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

d) La descripción de las combinaciones ganadoras.

e) El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en euros o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

#### 9. Depósitos de monedas.

a) Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo "C" estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

- El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

- El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio de pago de premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

b) Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso y/o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

c) También se podrá homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

**Artículo 15.** Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo "C".

Podrán homologarse máquinas de tipo "C" que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir premios especiales o "jackpots", que se obtendrán mediante combinaciones específicas.

### CAPÍTULO V

#### Disposiciones comunes a las máquinas de tipo B y C

#### Artículo 16. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo "B" y "C" deberán incorporar contadores que garanticen el cumplimiento de las cantidades y porcentajes establecidos en es-

te Reglamento en relación con los premios, duración de las partidas y otras magnitudes, cumpliendo los siguientes requisitos:

a) Posibilitarán su lectura independiente por la Administración.

b) Identificarán la máquina en que se encuentran instalados.

c) Estarán sometidos a control metrológico, seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Mantendrán los datos almacenados en memoria aún con la máquina desconectada, e impedirán el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

e) Almacenarán los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

2. El cumplimiento de los referidos requisitos deberá acreditarse mediante la preceptiva homologación de la máquina por el órgano competente en materia de juegos y apuestas.

3. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas de subtipo "B2", "B3" y de tipo "C", si el establecimiento en que están instaladas dispone de un sistema informático central autorizado previamente y conectado a las máquinas, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de las máquinas.

4. Las máquinas de tipo "C" tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

5. Las máquinas de tipo "C" dispondrán, asimismo, de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador regulado en el artículo 14.9.b).

#### Artículo 17. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipo "B" y "C" incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria aún en el caso de interrupciones de corriente eléctrica y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.

c) Los que impidan al usuario introducir un

valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego en el supuesto de que se intente su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán además incorporar:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas, en las máquinas de rodillos mecánicos.

### TÍTULO III

#### REGISTRO DE MODELOS E IDENTIFICACIÓN DE MÁQUINAS

##### CAPÍTULO PRIMERO

##### Registro de modelos

###### Artículo 18. Registro de modelos.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, exportación, comercialización, instalación o explotación ninguna máquina cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. La inscripción en el Registro del Juego otorgará a sus titulares el derecho a importar, fabricar o comercializar las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente Reglamento.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito en caso de que cedente y cesionario estén inscritos en el Registro del Juego y comuniquen dicha cesión al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

3. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad industrial. Los nombres de modelos con inscripción cancelada podrán volverse a inscribir.

4. El órgano competente en materia de juegos y apuestas podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número

de máquinas para su exhibición o estudio, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

5. La modificación sustancial de los modelos de máquinas inscritos precisará de homologación previa, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

Se considera modificación sustancial la que afecte al precio de la partida, al porcentaje de devolución de premios, al plan de ganancias, a la velocidad de juego, así como a cualquier otro elemento de memoria del juego que incida en el funcionamiento de la máquina o en el desarrollo del juego que hubieran sido objeto de verificación con ocasión de la homologación del modelo.

Cuando la modificación solicitada no sea sustancial se resolverá sin más trámite (1).

6. Las máquinas legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados miembros pertenecientes al espacio económico europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este capítulo, siempre que los niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad sean equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

7. Las máquinas recreativas y de azar deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano, pudiendo figurar también información en cualquier idioma de la Unión Europea.

###### Artículo 19. Solicitud de homologación e inscripción. Documentación.

1. La solicitud de homologación e inscripción de los modelos de máquinas recreativas en el Registro del Juego, deberá formularse ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la legislación básica en materia de procedimiento administrativo.

2. La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Una ficha, por triplicado, en modelo oficial, en el que figurarán:

- Fotografía nítida y en color, del exterior de la máquina.

- Nombre comercial del modelo.

(1) El artículo 18.5 se transcribe con la nueva redacción dada por Decreto 31/2014, de 24 de abril (BOC 94, de 16.5.2014).

- Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en el Registro del Juego, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en cuyo caso será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

- Dimensiones de la máquina.

- Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo "A" y de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo "B" y "C".

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, todo en ejemplar duplicado.

c) Declaración CE de conformidad, de acuerdo con la normativa vigente en la materia.

3. Los documentos señalados en los párrafos b) y c) del apartado anterior deberán estar suscritos por técnico competente.

4. Cuando una máquina recreativa haya sido homologada e inscrita en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias, cualquier otra empresa debidamente inscrita en dicho Registro podrá solicitar autorizaciones de explotación para las máquinas que previamente haya adquirido o importado con la mera presentación del certificado de fabricación.

5. La solicitud también podrá realizarse por medios telemáticos. Mediante Orden del titular del Departamento competente en materia de juego se determinarán los formularios que habrán de cumplimentarse y las características de la documentación que se haya de adjuntar.

**Artículo 20.** Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos "B" y "C".

1. En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas de tipo "B" y "C" la memoria descriptiva a que hace referencia el artículo anterior deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.

b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas de tipo "C", los premios especiales o "jackpots" que pueden otorgar.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

2. Para la homologación e inscripción de este tipo de máquinas, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un resumen estadístico de una simulación de la secuencia de juego que incluirá, al menos, dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición del órgano competente en materia de juegos y apuestas.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 16 del presente Reglamento.

d) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

3. La Administración podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo.

4. La Administración mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

**Artículo 21.** Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo "A" especial, "B" y "C" deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad autorizada por el órgano competente en materia de juegos y apuestas. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada, de acuerdo con las prescripciones del presente Reglamento. Dicho informe deberá ser remitido directamente por la entidad emisora al órgano competente en materia de juego.

2. El órgano competente en materia de juegos y apuestas podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos a las máquinas de tipo "A" cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

3. Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en el presente Reglamento.

**Artículo 22.** Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro del Juego se tramitará por el órgano competente en materia de juegos y apuestas, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. Dicha tramitación, que concluirá con la resolución a que se refiere el apartado siguiente,

consistirá en la homologación del modelo tras el ensayo previo mencionado en el artículo anterior.

2. A la vista de la documentación presentada y de los informes requeridos, el órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la procedencia de la homologación del modelo y su inscripción en el Registro del Juego, en el plazo máximo de dos meses.

3. En caso de no resolverse y notificarse expresamente la solicitud en el plazo indicado deberá entenderse concedida la homologación del material de juego, procediéndose a la inscripción del modelo.

4. Concedida la homologación, se procederá al asiento del modelo en el Libro correspondiente del Registro del Juego, asignándole un número en el mismo y remitiendo una copia al interesado con expresión del número asignado.

**Artículo 23.** Homologación e inscripción provisional.

Podrá autorizarse la homologación e inscripción provisional en el Registro del Juego de un determinado modelo de máquina recreativa con una vigencia no superior a tres meses, lo que permitirá la fabricación, importación y explotación de un máximo de diez unidades de dicho modelo. Transcurridos los tres meses caducará la autorización, debiendo procederse a la destrucción de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

**Artículo 24.** Cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción en el Registro del Juego será indefinida, pudiendo cancelarse únicamente cuando concorra cualquiera de las siguientes causas:

a) Por voluntad del titular del modelo, siempre que se acredite fehacientemente que ha transcurrido un año desde que finalizó la fabricación o importación del modelo correspondiente, si no hubiera responsabilidades de cualquier índole relativa a la máquina pendientes.

b) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

c) Cuando se constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos en el presente Reglamento, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

d) Como resultado de expediente sancionador incoado a fabricantes e importadores.

e) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen una alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de apuestas o premios.

2. En el supuesto contemplado en la letra a) del apartado anterior, el órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la solicitud formulada en el plazo máximo de quince días, a contar desde la fecha de presentación de la misma. Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá a la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro del Juego. En defecto de resolución y notificación en el plazo indicado se entenderá como concedida, procediéndose a la cancelación de la inscripción del modelo.

3. En los supuestos contemplados en las letras b), c) y e) del apartado 1 el órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá la cancelación de la inscripción en el Registro del Juego en el plazo máximo de un mes a contar desde el acuerdo de iniciación del expediente de su razón. En el caso de no recaer resolución en el plazo indicado se producirá la caducidad del expediente. El plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas nunca podrá ser superior a seis meses, contados a partir de la notificación de la resolución recaída en el expediente. Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá a la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

4. La cancelación producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo.

## CAPÍTULO II

### Identificación de las máquinas

**Artículo 25.** Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado la empresa fabricante o importadora deberá grabar en los lugares a que se refiere el apartado 2 del presente artículo, de forma indeleble y abreviada, un código con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro del Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro del Juego.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo.

2. Dicho código representativo de las marcas de fábrica deberá ir grabado:

a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.

b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.

c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

d) En el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Asimismo, los circuitos integrados que al-

macenan el programa de juego o memoria deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponde, que deberá autodescribirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

4. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este último requisito no será exigible a las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al espacio económico europeo, en cuyo caso bastará con la indicación de un responsable de la puesta en el mercado del producto.

#### **Artículo 26.** Certificado del fabricante.

1. El certificado del fabricante es el documento emitido por el fabricante o importador de la máquina de acuerdo con el modelo normalizado según anexo I (1) del presente Reglamento, y que deberá contener, al menos, los siguientes datos:

a) Identificación del fabricante o importador, incluyendo el número de inscripción en el Registro del Juego.

b) Fecha de venta de la máquina y entidad adquirente, indicando el C.I.F./N.I.F. y número de inscripción en el Registro del Juego de la misma.

c) Tipo y nombre del modelo, número de registro, serie y número de serie.

d) Modelo, serie y número de los contadores que incorpora.

e) Fecha, firma y sello del fabricante o importador.

2. De la veracidad de los datos contenidos en este certificado responderá el fabricante o importador que lo emita.

3. La presentación del certificado del fabricante será requisito necesario para la obtención de la autorización de explotación individualizada.

### TÍTULO IV

## **RÉGIMEN DE FABRICACIÓN, COMERCIALIZACIÓN, IMPORTACIÓN, EXPORTACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR**

### CAPÍTULO PRIMERO

#### **Empresas relacionadas con máquinas recreativas y de azar**

**Artículo 27.** Inscripción de empresas en el Registro del Juego.

Las empresas que tengan por objeto la fabri-

cación, importación, exportación, comercialización, reparación o explotación de las máquinas recreativas y de azar, excepto las de tipo A, o bien la explotación de los establecimientos cuya actividad principal sea el juego, deberán inscribirse en el Registro del Juego, que será público. La llevanza del Registro corresponde al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

#### **Artículo 28.** Fianzas.

1. La inscripción de empresas para el ejercicio de actividades relacionadas con las máquinas recreativas y de azar, excepto las de tipo A, estará condicionada a la previa constitución de una fianza en la Tesorería de la Consejería competente en materia de hacienda, a disposición del órgano competente en materia de juegos y apuestas.

Las fianzas se constituirán en metálico o mediante título de deuda pública, aval bancario o entidad financiera.

2. La fianza quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego. El conjunto de fianzas constituido por una misma empresa, responderán indistintamente de cualquier responsabilidad derivada de la aplicación del presente Reglamento.

3. La fianza se mantendrá en su totalidad y actualizada en la cuantía del importe exigible de conformidad con la autorización mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Las detracciones que se produzcan de la fianza en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en el plazo máximo de un mes a partir de su detracción. De no cumplirse lo anterior, se iniciará de oficio el correspondiente expediente de cancelación de la inscripción en el Registro del Juego.

4. Desaparecidas las causas que motivaron la constitución de la fianza los interesados podrán solicitar su devolución al órgano competente en materia de juegos y apuestas, el cual resolverá en el plazo de treinta días, notificándolo a la Tesorería de la Consejería competente en materia de hacienda.

5. La cuantía de la fianza a prestar por las empresas a que se refiere este artículo para su inscripción en el Registro del Juego será de 30.050 euros.

(1) El anexo I se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7221.

6. Además de la fianza indicada en el apartado anterior, las empresas operadoras vendrán obligadas a constituir una fianza adicional, según las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo "B" y "A especial", que tuvieran vigentes en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias, de acuerdo con la siguiente escala:

- Hasta 25 máquinas, 30.050 euros.
- De 26 a 50 máquinas, 60.101 euros.
- De 51 a 100 máquinas, 90.151 euros.
- Más de 100 máquinas, 15.025 euros adicionales por cada 50 máquinas o fracción.

7. Las empresas titulares de salones recreativos y de juegos vendrán obligadas a constituir por cada salón con máquinas de tipo "A" especial una fianza de 6.010 euros, que aumentará a 12.020 euros cuando se trate de salones con máquinas de tipo "A especial", "B" o "mixtos".

8. Cuando cualquiera de las empresas a que se refiere el presente Reglamento, por el conjunto de sus actividades, tuviese constituidas fianzas por un importe que alcance los 450.759 euros no estará obligada a constituir otras nuevas, siempre que se acredite ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas haber llegado al tope máximo indicado.

## CAPÍTULO II

### Régimen de fabricación y comercialización, importación y exportación

#### Artículo 29. Fabricación y comercialización.

1. La fabricación y comercialización de máquinas recreativas y de azar deberá atenerse a las disposiciones del presente Reglamento y a las demás normas generales vigentes.

2. Las transmisiones de máquinas recreativas y de azar correspondientes a modelos homologados e inscritos, únicamente podrán hacerse entre empresas inscritas en el Registro del Juego.

3. En relación con las máquinas vendidas en el mes anterior, dentro de los primeros quince días de cada mes las empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras remitirán al órgano competente en materia de juegos y apuestas, en soporte magnético, los siguientes datos: tipo y nombre del modelo, número de registro del modelo mencionado, serie, número de fabricación y primera empresa comercializadora u operadora adquirente. Mediante instrucción del órgano competente en materia de juegos y apuestas se establecerán las especificaciones técnicas de dicho soporte.

#### Artículo 30. Importación.

1. El importador, antes de transmitir la titularidad sobre una máquina importada, o proceder,

en su caso, a su explotación, deberá cumplimentar los mismos requisitos de homologación e inscripción en el Registro del Juego exigidos para las máquinas fabricadas en España.

2. La concesión de los permisos de importación precisará de un informe sobre homologación emitido por el órgano competente en materia de juegos y apuestas. El mismo requisito se exigirá respecto de los principales componentes de las máquinas y para la importación de las no homologadas con destino exclusivo a su estudio y exhibición en exposiciones y ferias del sector, así como de las máquinas o aparatos que se importen para su inscripción en el Registro del Juego.

La necesidad del permiso de importación no será exigida a los Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y Turquía.

#### Artículo 31. Exportación.

1. Únicamente podrán realizar exportaciones de máquinas y material de juego, así como de sus componentes principales, las empresas inscritas en el Registro del Juego.

2. La empresa exportadora estará obligada a comunicar informar al órgano competente en materia de juegos y apuestas los códigos de identificación de las máquinas exportadas.

3. Lo dispuesto en los apartados anteriores se entiende sin perjuicio del régimen aplicable exigido por las normas de comercio exterior.

## CAPÍTULO III

### Régimen de explotación

#### Artículo 32. Empresas operadoras.

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas, tienen por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar. Sólo dichas empresas podrán adquirir máquinas recreativas y de azar.

2. Si la solicitud de inscripción en el Registro del Juego como empresa operadora se formulara para inscribir como tal a una persona jurídica en cuyo capital participe la persona física titular de la inscripción originaria, podrá dicho titular interesar que la inscripción en el Registro del Juego como empresa operadora, solicitada para la persona jurídica, se otorgue con el mismo número con que figure inscrita originariamente.

3. En los supuestos de fallecimiento de un empresario individual titular de una inscripción como empresa operadora no se cancelará dicha inscripción si los llamados a la herencia así lo solicitasen al ór-

gano competente en materia de juegos y apuestas mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y de acuerdo con lo dispuesto en esta materia en el Código Civil sobre régimen de sucesiones.

La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Certificado de fallecimiento del empresario titular de la inscripción originaria.

b) Título en que se base el derecho sucesorio.

La inscripción se mantendrá vigente, con carácter provisional, hasta que se efectúe la partición de la herencia y con el límite máximo de un año, que podrá ser prorrogado por idénticos períodos a petición de los interesados, por causa justificada.

En la inscripción correspondiente se anotará la mención "herederos de", y se unirá al expediente la solicitud mencionada.

Los herederos adquirirán los mismos derechos y deberes que el empresario fallecido.

Concluidos los trámites hereditarios, el heredero o, en su caso, herederos, constituidos en sociedad, solicitarán del órgano competente en materia de juegos y apuestas la inscripción definitiva del título a su nombre. La citada inscripción se otorgará, en su caso, con el mismo número asignado al causante.

4. La actividad de explotación comprende la instalación de una o varias máquinas de juego, previamente adquiridas en propiedad, arrendamiento, leasing o cualquier otra modalidad admitida en Derecho, en los establecimientos autorizados para ello, y la conservación y reparación de las mismas, ya con sus propios medios humanos y técnicos o a través de otra empresa operadora o de servicios.

5. En todo caso, la instalación de las máquinas en locales autorizados para ello no supondrá, necesariamente, que el titular del local tenga la titularidad de la explotación de la máquina o máquinas ubicadas en el mismo, sin perjuicio de las responsabilidades que puedan corresponderle.

6. Los casinos de juego tendrán la consideración de empresa operadora respecto de las máquinas que se exploten en ellos directamente o en el local de otro casino ubicado en el ámbito territorial de la misma isla, previa su inscripción en el Registro del Juego.

### **Artículo 33.** Autorización de explotación.

1. La Autorización de explotación es el título habilitante para la explotación de la máquina en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias. A tal fin comprende la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito, la titularidad de la misma, su ubicación y reflejará las distintas vi-

cisitudes que la máquina pudiera experimentar. Dicha autorización vendrá incorporada en la máquina, según el modelo que establezca al efecto el titular del Departamento competente en materia de juegos y apuestas, debiendo figurar, al menos, los siguientes datos, conforme al anexo II (1):

a) Número de autorización de explotación.

b) Número de inscripción en el Registro del Juego de la empresa operadora.

c) Titular de la misma.

d) Ubicación autorizada.

e) Titular del local de la ubicación autorizada.

2. La autorización de explotación se expedirá a través del procedimiento establecido en el artículo 34 de este Reglamento.

3. La explotación de máquinas de tipo A sólo requerirá la presentación ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas de una declaración responsable en la que la persona interesada manifieste que cumple con los requisitos relativos a las condiciones técnicas, de identificación y localización previstos en el presente Reglamento; que dispone de la documentación que así lo acredita y que se compromete a mantener su cumplimiento durante el tiempo de su explotación.

La citada declaración responsable se podrá presentar por medios electrónicos y la misma se ajustará al modelo normalizado que se apruebe (2).

### **Artículo 34.** Procedimiento para obtener la autorización de explotación.

1. La empresa operadora que desee obtener la autorización de explotación para realizar la primera instalación de una máquina de juego, lo solicitará a través del programa informático establecido al efecto, del órgano competente en materia de juegos y apuestas conforme al modelo que se incorpora como anexo III (3) del presente Reglamento o al que lo sustituya. A la solicitud se adjuntará la documentación que se relaciona a continuación, acreditativa del cumplimiento de los requisitos exigibles (2):

a) Certificado del fabricante o importador de la máquina de juego.

b) Conformidad del titular del establecimiento donde se va a instalar la máquina, para la instalación de la misma en el local.

(1) El anexo II se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7222.

(2) El párrafo segundo del artículo 33.3 y el primer párrafo del artículo 34.1, se transcriben con la nueva redacción dada por Decreto 31/2014, de 24 de abril (BOC 94, de 16.5.2014).

(3) El anexo III se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7223.



c) Documento justificativo del abono de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

d) Documento justificativo del abono de la tasa por servicios administrativos.

2. El órgano competente en materia de juegos y apuestas, autorizará en el plazo de diez días la explotación de la máquina de juego en un establecimiento determinado, mediante la validación informática de la autorización de explotación de la máquina, que se plasmará en la expedición de un etiqueta, que se deberá adherir por parte de la empresa operadora en la máquina de forma que permita la lectura por parte de la Inspección del Juego. En el caso de no ser autorizada en el mencionado plazo se considerará desestimada la solicitud.

**Artículo 35.** Procedimiento para obtener la autorización de explotación por sustitución de máquinas recreativas y de azar.

1. La máquina recreativa y de azar de tipo "B" y "C" podrá ser sustituida por otra máquina de la misma naturaleza presentando solicitud, a través del programa informático según el modelo normalizado que se incorpora como anexo IV (1) del presente Reglamento o el que lo sustituya, ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas, en la que constarán los datos de la empresa operadora, los de la máquina de la que se solicita su autorización, los de la máquina que va a ser sustituida y los de local de instalación, la carta de pago de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina sustituida, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso y el justificante del abono de la tasa por servicios administrativos (2).

2. La solicitud antedicha permitirá provisionalmente, por un período de un mes, la instalación de la máquina de la que se interesa autorización de explotación en el mismo establecimiento donde estaba siendo explotada la máquina a sustituir, salvo en el supuesto de que ésta cuente con comunicación de almacén, en cuyo caso podrá autorizarse la instalación en cualquiera de los establecimientos autorizados por el presente Reglamento.

3. Dentro del período de validez de la instalación provisional antedicha, el órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá tanto la extinción de la autorización de explotación de la

máquina recreativa que va a ser sustituida, como la autorización mediante validación informática de la explotación de la máquina instalada provisionalmente, debiendo la empresa operadora, en consecuencia, cesar en la explotación de la máquina sustituida y solicitar la comparecencia de la Administración Autonómica a los efectos de la destrucción, desguace o exportación, para lo que deberá aportar el justificante del abono de la tasa por servicios administrativos. Transcurrido el señalado plazo sin que se hubiere resuelto y notificado la expresada solicitud, la misma se entenderá desestimada por silencio.

4. Dentro del período de validez de la instalación provisional, la empresa operadora deberá contar con el acta de entrega en los centros de tratamiento de residuos de esta naturaleza de la máquina que va a ser sustituida o, en su caso, el documento acreditativo de la exportación de la misma.

5. Las máquinas que no estén en explotación en un establecimiento autorizado se consideran que están en el almacén de la empresa operadora.

**Artículo 36.** Régimen de transmisiones.

1. La transmisión de la máquina por cualquier título admitido en derecho, deberá ser comunicada por el transmitente en el plazo de un mes al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

2. Las máquinas y sus correspondientes autorizaciones de explotación sólo podrán transferirse entre empresas operadoras, autorizándose por el órgano competente en materia de juegos y apuestas, previa solicitud del adquirente, en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. A dicha solicitud se acompañará el justificante de abono de la tasa por servicios administrativos, contrato que acredite la transferencia, así como el justificante de haber abonado, en su totalidad, la Tasa de Juego que hubiese devengado la explotación de la máquina o máquinas objeto de la transferencia.

3. El órgano competente en materia de juegos y apuestas una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a los requisitos previstos en el apartado anterior, validará la nueva autorización de explotación.

**Artículo 37.** De la suspensión temporal de las autorizaciones de explotación.

1. Dará lugar a la suspensión temporal de la autorización de explotación de una máquina recreativa o de azar, la imposición de sanción firme administrativa o fiscal en virtud de expediente sancionador, en los casos y por el tiempo previsto en el presente Reglamento y demás disposiciones de aplicación.

(1) El anexo IV se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7224.

(2) El artículo 35.1 se transcribe con la nueva redacción dada por Decreto 31/2014, de 24 de abril (BOC 94, de 16.5.2014).

2. El órgano competente en materia de juegos y apuestas suspenderá temporalmente la explotación de las máquinas interesadas mediante inactivación en el programa informático.

3. La suspensión acreditada con arreglo a los trámites anteriores, producirá a todos los efectos, la suspensión temporal de la autorización de explotación, e indicará, según el caso, que la baja es debida a incautación por sanción o impago.

4. Cumplida la sanción administrativa o fiscal, el interesado solicitará a través del programa informático la reanudación de la autorización de explotación, previa justificación del pago de la referida sanción y de la Tasa Fiscal correspondiente.

5. Las empresas operadoras, por razones técnicas, organizativas o económicas debidamente justificadas, podrán solicitar la suspensión temporal de la autorización de explotación de sus máquinas por el período de seis meses, prorrogable por otro período de igual duración, a partir del cual se extinguirá automáticamente la autorización de explotación.

En este caso, la sustanciación de la suspensión y sus efectos serán idénticos a los previstos en los anteriores apartados de este artículo.

**Artículo 38.** Extinción de las autorizaciones de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación en los casos que se relacionan seguidamente:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.

b) Por voluntad de la empresa operadora titular de la autorización manifestada por escrito al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

c) Por cancelación de la inscripción del modelo homologado en el Registro del Juego.

d) Por la revocación de la autorización de explotación de la máquina.

e) Por cancelación de la inscripción del titular del establecimiento autorizado para instalar máquinas en el Registro del Juego. En este caso la cancelación será únicamente en lo referido a la explotación en ese local.

f) Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresados en las solicitudes o en los documentos aportados con éstas.

g) Por el transcurso del período de un año de suspensión temporal solicitada por las empresas operadoras por razones técnicas, organizativas o económicas.

h) Por exportación.

i) Por cualquier otra circunstancia establecida

en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de la autorización.

2. La extinción por voluntad de la empresa operadora, se realizará por resolución del órgano competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de quince días, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. Al tiempo de la solicitud, deberá haberse abonado la tasa por servicios administrativos y hallarse al corriente en el pago de la Tasa Fiscal de dicha máquina.

Notificada la resolución antedicha, la empresa operadora interesada deberá solicitar en el plazo de un mes:

a) La entrega de la máquina en los centros de tratamiento de residuos de esta naturaleza.

b) La exportación de la máquina.

Dichas solicitudes deberán acompañarse del justificante de abono de la tasa por servicios administrativos y del certificado de hallarse al corriente en el pago de la Tasa Fiscal de dicha máquina.

La exportación se autorizará mediante resolución del órgano competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. Dicha exportación se acreditará en el plazo de un mes ante el mismo órgano, y, en su defecto, se reputará que la máquina autorizada para exportar obra en poder de su titular.

3. En los demás supuestos, la extinción de las autorizaciones de explotación se resolverá por el órgano competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de tres meses. De no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado la extinción antedicha, se producirá la caducidad del procedimiento.

4. El órgano competente en materia de juegos y apuestas podrá, como medida cautelar, ordenar el precinto o depósito de la máquina respecto de la cual se haya iniciado expediente de extinción de autorización, así como en el supuesto de que aquella no hubiera sido retirada de la circulación por el titular de la misma cuando haya sido solicitada la baja por voluntad de la empresa operadora, todo ello conforme a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

**Artículo 39.** Traslado de las máquinas recreativas y de azar.

1. Las empresas operadoras autorizadas en la Comunidad Autónoma de Canarias que deseen trasladar máquinas sometidas al presente Reglamento a otra Comunidad Autónoma, lo solicitarán del órgano competente en materia de juegos y apuestas a través del programa informático, donde hará constar la autorización de explotación, el abo-

no de la Tasa Fiscal sobre el Juego de la máquina que desea trasladar, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso y de la tasa por servicios administrativos.

2. El órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá, en el plazo de un mes, la autorización de traslado. La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios. De dicha resolución se dará traslado a la Dirección General competente en materia tributaria. Asimismo la documentación contenida en el expediente de la máquina recreativa se entregará al interesado.

3. La empresa operadora, inscrita en el Registro del Juego, que pretenda instalar una máquina que se encontraba ya en explotación en otra Comunidad Autónoma, deberá seguir los trámites previstos en el artículo 34 del presente Reglamento, debiendo contar, además, con el certificado de hallarse al corriente en el pago de la Tasa Fiscal de dicha máquina.

## TÍTULO V

### RÉGIMEN DE INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

#### CAPÍTULO PRIMERO

##### Instalación de máquinas recreativas y de azar

**Artículo 40.** Condiciones generales de instalación.

1. Salvo lo dispuesto en el artículo 41.2 del presente Reglamento para las máquinas de tipo "A", la instalación de máquinas recreativas y de azar en los establecimientos de juego requerirá la previa autorización por el órgano competente en materia de juegos y apuestas.

2. Las máquinas que se instalen en los respectivos establecimientos de juego no se podrán colocar en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

3. Las máquinas deberán ser colocadas sobre un soporte propio, sin que en ningún caso se pueda considerar base de soporte el mostrador del bar, las mesas u otros objetos destinados a usos ajenos a esta finalidad.

4. Por razones de seguridad y de evacuación del local, el número de máquinas a instalar en un determinado establecimiento se podrá limitar en función del número de máquinas expendedoras o aparatos deportivos o recreativos no incluidos en este Reglamento que se instalen, así como en función de la superficie útil del local.

5. En los establecimientos de restauración no se

podrán instalar sillas, mesas u otros objetos análogos alrededor de las máquinas.

**Artículo 41.** Instalación de máquinas de tipo "A" y "A especial".

1. Las máquinas de tipo "A" y "A especial" podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes establecimientos:

a) En establecimientos de restauración tales como cafeterías, bares, restaurantes y locales de hostelería de análoga naturaleza.

b) En zonas acotadas al efecto en establecimientos hoteleros, buques de pasaje, campamentos de turismo, parques de atracciones, recintos feriales, centros de entretenimiento familiar o similares.

c) En los salones recreativos y de juegos y en los centros de entretenimiento familiar.

d) En hipódromos, canódromos y frontones, salas de bingo y casinos.

2. La instalación de máquinas de tipo "A" sólo requerirá la presentación ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas de una declaración responsable en la que la persona interesada manifieste que cumple con los requisitos relativos a las condiciones técnicas, de identificación y localización previstos en el presente Reglamento; que dispone de la documentación que así lo acredita y que se compromete a mantener su cumplimiento durante el tiempo de su explotación.

La citada declaración responsable se podrá presentar por medios electrónicos y la misma se ajustará al modelo normalizado que se contiene en el anexo VI (1) del presente Reglamento o al que lo sustituya (2).

3. La instalación de máquinas de tipo "A especial" en los lugares permitidos se regirá por lo dispuesto para las máquinas B1.

**Artículo 42.** Instalación de máquinas de tipo "B".

1. La instalación de máquinas de tipo "B" se autorizará según el subtipo al que pertenezcan:

a) Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de subtipo "B1":

- En establecimientos de restauración tales como cafeterías, bares, restaurantes y locales de hostelería de análoga naturaleza sujetos al Impuesto de General Indirecto Canario.

(1) El anexo VI se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7227.

(2) El segundo párrafo del artículo 41.2 se transcribe con las modificaciones introducidas por Decreto 31/2014, de 24 de abril (BOC 94, de 16.5.2014).

- En los hipódromos, canódromos y frontones, y en los salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego.

b) La instalación de máquinas de subtipo "B2" sólo podrá autorizarse en los salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego.

c) La instalación de máquinas de subtipo "B3" sólo podrá autorizarse en los salones recreativos y de juegos, salas de bingo y casinos de juego.

2. Para la instalación de máquinas de tipo "B" en establecimientos de restauración, además de efectuarse en zonas previamente acotadas y quedando las máquinas de cada tipo convenientemente separadas, deberán tenerse en cuenta las siguientes consideraciones:

a) No podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "B" en establecimientos de restauración situados en estaciones de autobuses, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando dicho local no se encuentre cerrado y aislado del público de paso.

b) No podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "B" en establecimientos de restauración situados en locales, establecimientos o recintos destinados a espectáculos públicos u otras actividades recreativas o deportivas, cuando no se hallen en espacios cerrados y separados de estos últimos.

c) No podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "B" en establecimientos de restauración situados en centros docentes de cualquier nivel o etapa educativa.

d) No podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "B" en terrazas o locales temporales de hostelería situados en vías públicas, playas, piscinas o zonas de recreo.

3. La instalación de máquinas de tipo "B" en las salas de bingo se sujetará a las siguientes normas:

a) Las máquinas de los subtipos "B1" y "B2" se instalarán en la zona destinada a recepción de jugadores, tras superar el control de admisión, previa autorización del órgano competente en materia de juegos y apuestas.

b) Las máquinas deberán estar separadas entre sí de acuerdo con lo dispuesto en el anexo V (1) del presente Reglamento, no pudiendo entorpecer, en ningún caso, las funciones específicas de recepción.

c) Las máquinas de subtipos "B3" se instalarán, previa autorización del órgano competente en materia de juegos y apuestas, en una zona acotada

dentro de la misma sala donde se desarrolle el juego del bingo, siempre que dichas máquinas no interfieran en el desarrollo del juego del bingo. Asimismo, se podrán instalar en esta zona máquinas del subtipo "B2", en las mismas condiciones (2).

**Artículo 43.** Instalación de máquinas de tipo "C".

1. Las máquinas de tipo "C" únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego, en las zonas especialmente acotadas a este fin.

2. El acceso a las salas de juego de casino, en que se encuentren ubicadas dichas máquinas de tipo "C" está sujeto a los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad del casino.

**Artículo 44.** Número máximo de máquinas y, en su caso, de puestos a explotar.

1. El número máximo de máquinas a explotar será:

a) Dos máquinas de tipo "A" o "A especial" en los centros de entretenimiento familiar.

b) Seis máquinas de tipo "A" o "A especial" en cada establecimiento a que se refiere el apartado 1.b) del artículo 41, con la excepción de los centros de entretenimiento familiar.

c) Dos máquinas, sean éstas de tipo "A", o "A especial" o de subtipo "B1" de único puesto, en cada establecimiento a que se refiere el apartado 1.a) del artículo 41.

2. Las salas de bingo podrán tener hasta tres máquinas de subtipos "B1" y "B2", de único puesto, entendiendo por tales aquellas en las que puede operar un solo jugador y un solo juego; o máquinas de estos subtipos "multipuesto", siempre que el número total de puestos de jugador no sea superior a tres. Esta cantidad podrá ser aumentada en una máquina por cada cincuenta jugadores o fracción de aforo autorizado sin que, en ningún caso, pueda exceder de quince máquinas de único puesto o bien de quince puestos de jugador en caso de máquinas "multipuesto".

Asimismo, en las salas de bingo se podrán instalar hasta un máximo de quince máquinas de subtipo "B3" de único puesto, o bien de quince puestos de jugador en caso de máquinas "multipuesto".

3. En el caso de salones recreativos y de juegos y casinos, el número de máquinas a instalar y explotar será el que determine la correspondiente autorización, en función de la capacidad del local, su aforo y su superficie útil, respetando en todo caso las limitaciones y prohibiciones reglamentarias.

Se entiende por superficie útil, a los efectos del cálculo del aforo y del número de máquinas, la que es accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público, exceptuadas las depen-

(1) El anexo V se encuentra publicado en el BOC se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, páginas 7225-7226.

(2) Por Decreto 31/2014, de 24 de abril se modifica la redacción del artículo 42.3 (BOC 94, de 16.5.2014).

dencias internas del establecimiento y los mostradores.

En todo caso, en los salones recreativos y de juegos se podrán instalar hasta un máximo de quince máquinas de subtipo "B3" de único puesto, o bien de quince puestos de jugador en caso de máquinas "multipuesto".

## CAPÍTULO II

### Régimen de autorizaciones de instalación de máquinas recreativas

#### Sección 1ª

#### Establecimientos de restauración

**Artículo 45.** Autorización de instalación de máquinas recreativas.

1. La solicitud de autorización de instalación de máquinas recreativas y de azar en los establecimientos de restauración, tales como cafeterías, bares, restaurantes y locales de hostelería de análoga naturaleza, deberá presentarse por el titular del establecimiento, aportando la siguiente documentación:

a) Planos del local en el que se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

b) Documento que acredite la disponibilidad del local.

c) Si el solicitante es persona jurídica, escritura de constitución, debidamente inscrita, e identificación de sus socios y administradores.

d) Documentación acreditativa de haber cumplimentado los requisitos exigibles, según la normativa que resulte de aplicación, para la apertura definitiva del local.

e) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 60 y 61 del presente Reglamento.

f) El justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

g) Certificación expedida por el órgano municipal competente de que el establecimiento no se encuentra dentro de la zona de influencia prevista en el Decreto 134/2006, de 3 de octubre, por el que se determina la zona de influencia de centros

de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (1).

h) Designación de una empresa operadora específica para la instalación de máquinas recreativas en el establecimiento.

Respecto de los documentos o certificados anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre (2).

2. La solicitud junto con la documentación requerida en el apartado anterior será presentada ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas, la cual llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias y resolverá, previo informe del Servicio de Inspección, en el plazo de tres meses.

**Artículo 46.** Régimen de autorizaciones de instalación a establecimientos de restauración (2).

1. La autorización de instalación se concederá por un período inicial de cinco años, con independencia de los cambios de titularidad que se produzcan en el establecimiento, y será renovada automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos y salvo que con anterioridad a los dos últimos meses de vigencia de la autorización se haga manifestación expresa en contrario por el titular de esta, sin perjuicio del deber de abono de la tasa legalmente exigible, en su caso.

2. El cambio de titularidad del establecimiento no requerirá nueva solicitud de autorización de instalación, si bien el anterior o el nuevo titular deberá comunicarlo al órgano competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de un mes desde que tenga lugar, acompañando a la comunicación los documentos relacionados en el artículo anterior que resulten modificados. El incumplimiento de este deber conllevará la suspensión temporal de los efectos de la autorización desde que se cumplió dicho plazo hasta concluir la vigencia de la misma o hasta que se comunique el cambio de titularidad.

El mismo efecto suspensivo se producirá en el supuesto de que el nuevo titular del establecimiento, al comunicar el cambio de titularidad, manifieste que no desea continuar la relación jurídica con la misma empresa operadora o no desea mantener la instalación de máquinas en el establecimiento.

En los supuestos en los que opere la suspensión de los efectos de la autorización, la empresa titular de las máquinas recreativas y de azar que se encuentren en explotación en el local, deberá retirar estas, pudiendo instalarlas en otros establecimientos.

(1) El Decreto 134/2006, de 3 de octubre, se encuentra publicado en el BOC 198, de 10.6.2006).

(2) Por Decreto 31/2014, de 24 de abril se modifica la redacción del apartado 1 del artículo 45; se suprime el apartado 3 del citado artículo; y se modifica la redacción del artículo 46 (BOC 94, de 16.5.2014).

3. La autorización de instalación podrá ser revocada, previa audiencia a la persona interesada, por pérdida de alguno de los requisitos exigidos para su otorgamiento.

#### Sección 2ª

### Establecimientos hoteleros y buques de pasaje

**Artículo 47.** Autorización de instalación de máquinas recreativas.

1. La solicitud para la instalación de máquinas recreativas en establecimientos hoteleros, buques de pasaje, campamentos, parques de atracciones, recintos feriales, centros de entretenimiento familiar o similares, deberá presentarse por el titular del local, aportando los siguientes documentos:

- a) Fotocopia del N.I.F. del titular, si se trata de persona física, o del C.I.F. si es persona jurídica.
- b) Plano de situación, en su caso.
- c) Plano general de planta del edificio o recinto en el que deberá constar la existencia de local expresamente habilitado para la instalación de las máquinas.
- d) Plano de planta del local acotado en el que se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.
- e) Documentación acreditativa de haber cumplimentado los requisitos exigibles, según la nor-

mativa que resulte de aplicación, para la apertura definitiva del local.

f) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 60 y 61.

g) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

h) Fotocopia de la declaración censal presentada en relación con el Impuesto General Indirecto Canario en la que figure el epígrafe correspondiente a la actividad.

i) Certificación expedida por el órgano municipal competente de que el establecimiento no se encuentra dentro de la zona de influencia prevista en el Decreto 134/2006, de 3 de octubre, por el que se determina la zona de influencia de centros de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (1).

Respecto de los documentos o certificados anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre.

2. Los referidos locales se ubicarán, necesariamente, en un espacio claramente delimitado por cerramientos, fijos o desmontables, aislado del público de paso y sin acceso directo a la vía pública.

3. La solicitud junto con la documentación requerida en el apartado 1 anterior será presentada an-

(1) Por Decreto 134/2006, de 3 de octubre, se determina la zona de influencia de centros de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (BOC 198, de 10.10.2006), cuyo texto se transcribe a continuación:

“**Artículo único.** La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados locales para la práctica del juego por la previa existencia de un centro de enseñanza no universitaria o de atención a menores, vendrá determinada por lo establecido, en cada término municipal, en los planes de ordenación urbana y ordenanzas técnicas de edificación, en cuanto regulen los emplazamientos de establecimientos de juegos.

En todo caso, la referida zona de influencia será como mínimo:

a) Para los salones recreativos, la comprendida en un radio de acción de 300 metros en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal del establecimiento de enseñanza no universitaria o de atención a menores hasta el centro de la fachada principal del local propuesto para la práctica del juego.

b) Para los salones recreativos instalados en centros comerciales, casinos de juego y salas de bingo y para los bares, cafeterías o similares que no tengan por actividad principal la práctica de juego, la comprendida en un radio de acción de 50 metros

en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal del centro de enseñanza no universitaria o de atención a menores, hasta el centro de la fachada principal del local propuesto para la práctica del juego o del bar, cafetería o similar, donde previamente existiera un centro de enseñanza no universitaria o de atención a menores.

Se entiende por centros de enseñanza no universitaria y de atención a menores los comprendidos como tales en su legislación específica. Igual mente se entenderá por centros comerciales los que así vengan determinados por la ley que regule la actividad comercial en Canarias.

#### DISPOSICIÓN DEROGATORIA

**Única.** Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan al presente Decreto y, específicamente: la Disposición Adicional Única del Decreto 56/1986, de 4 de abril, por el que se planifican los Juegos y Apuestas en Canarias, y el párrafo segundo del artículo 50.2.c) del Decreto 162/2001, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.

#### DISPOSICIÓN FINAL

**Única.** El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Canarias”.

te el órgano competente en materia de juegos y apuestas, la cual llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias y resolverá lo procedente, previo informe del Servicio de Inspección, en el plazo de tres meses.

4. La autorización de instalación se concederá por un período máximo de cinco años renovables por períodos sucesivos de igual duración siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos.

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de dicha autorización. A falta de resolución y notificación expresa en el plazo de tres meses, se entenderá que la solicitud de renovación ha sido desestimada.

### Sección 3ª

Hipódromos, canódromos y frontones

**Artículo 48.** Autorización de instalación de máquinas recreativas.

1. La solicitud para la instalación de máquinas recreativas en hipódromos, canódromos y frontones deberá presentarse por el titular del establecimiento, aportando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del N.I.F. del titular si se trata de persona física, o del C.I.F. si es persona jurídica.

b) Planos del local en el que se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

c) Documento que acredite la disponibilidad del local.

d) Si el solicitante es persona jurídica, escritura de constitución, debidamente inscrita, e identificación de sus socios y administradores.

e) Documentación acreditativa de haber cumplimentado los requisitos exigibles, según la normativa que resulte de aplicación, para la apertura definitiva del local.

f) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 60 y 61.

g) El justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

h) Fotocopia de la declaración censal presentada en relación con el Impuesto General Indirecto Canario en el que figure el epígrafe correspondiente a la actividad.

i) Certificación expedida por el órgano municipal competente de que el establecimiento no se encuentra dentro de la zona de influencia prevista en el Decreto 134/2006, de 3 de octubre, por el que se determina la zona de influencia de centros

de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (1).

j) Designación de una o varias empresas operadoras específicas para la instalación de máquinas recreativas en el establecimiento.

Respecto de los documentos o certificados anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre.

2. La solicitud junto con la documentación requerida en el apartado anterior será presentada ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas, que llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias y resolverá lo procedente, previo informe del Servicio de Inspección, en el plazo de tres meses.

3. La autorización de instalación se concederá por un período máximo de cinco años, renovables por períodos sucesivos de igual duración siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos.

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de dicha autorización. A falta de resolución y notificación expresa en el plazo de tres meses, se entenderá que la solicitud de renovación ha sido desestimada.

## CAPÍTULO III

### De los salones recreativos y de juegos

**Artículo 49.** Clases de salones recreativos y de juegos.

1. Son salones recreativos y de juegos todos aquellos establecimientos, debidamente autorizados, destinados específicamente a la explotación, conjunta o separadamente, de máquinas recreativas de tipo "A", "A especial" o de tipo "B" (B1, B2 y B3), así como de otros juegos y apuestas que pudieran autorizarse.

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones recreativos y de juegos se ajustarán a la siguiente clasificación, por el tipo de máquinas instaladas en los mismos:

- Salones recreativos y de juegos de tipo "A".
- Salones recreativos y de juegos de tipo "B" (B1, B2 y B3).

(1) Véase nota a pie de página del artículo 47, apartado 1, letra i) del presente Reglamento.

- Salones recreativos y de juegos mixtos.  
3. Los salones recreativos y de juegos de tipo "A" son aquellos de mero entretenimiento o recreo que se dedican a la explotación de máquinas recreativas de tipo "A" y "A especial".

4. Los salones recreativos y de juegos de tipo "B" son los habilitados para explotar máquinas recreativas con premio, de tipo "B".

5. Los salones recreativos y de juegos mixtos son aquellos en los que se explotan máquinas recreativas de tipo "A", "A especial" y "B".

6. Los salones recreativos y de juegos deberán ajustarse a las condiciones técnicas establecidas en el anexo V del presente Reglamento.

**Artículo 50.** Informe de viabilidad de instalación de salones recreativos y de juegos.

1. Con carácter previo a la solicitud de autorización de instalación de salones recreativos y de juegos la entidad interesada podrá solicitar informe al órgano competente en materia de juegos y apuestas sobre la viabilidad de la instalación. Para obtener dicha información se deberá adjuntar a la solicitud de informe previo, la siguiente documentación:

- a) Plano de situación del local a escala 1/5.000.
- b) Planos del estado actual y reformado del local.
- c) Memoria descriptiva del local suscrita por técnico competente.
- d) Plano de ubicación acotado, con anchura de viales a escala 1/100.

2. El órgano competente en materia de juegos y apuestas, a la vista de la documentación presentada, informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación, siendo vinculante dicho informe, en sus propios términos. El referido informe tendrá una validez de seis meses, dentro de los cuales deberá presentarse, salvo causa justificada, la solicitud de autorización de instalación; en caso contrario, el referido informe perderá su carácter vinculante.

**Artículo 51.** Autorización de instalación de salones recreativos y de juegos.

1. La autorización de instalación de salones recreativos y de juegos se solicitará del órgano competente en materia de juegos y apuestas, por empresa inscrita en el Registro del Juego.

La solicitud deberá reunir los requisitos exigidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en ella se indicará, además:

- a) El número de inscripción en el Registro del Juego.
- b) La localización del salón recreativo.
- c) La superficie y los accesos del salón.

2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:  
a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente, visado cuando fuere exigible por el Colegio Profesional correspondiente, y que deberá incluir, al menos:

- Plano de situación del local.
- Plano o planos de planta del local a escala 1/100.

- Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de las condiciones técnicas contenidas en el anexo V del presente Reglamento, en la que se especifique el número de máquinas de tipo "A", "A especial" o "B", así como el número de máquinas expendedoras y de otros tipos de juego no incluidas en dicho Reglamento que se pretendan instalar en función de la superficie útil del local.

c) Certificación expedida por el órgano municipal competente de que el establecimiento no se encuentra dentro de la zona de influencia prevista en el Decreto 134/2006, de 3 de octubre, por el que se determina la zona de influencia de centros de enseñanza y de atención a menores en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego (1).

d) El justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

Respecto de los documentos anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre.

3. El órgano competente en materia de juegos y apuestas examinará la solicitud presentada y dará traslado al Servicio de Inspección del Juego del proyecto técnico presentado, que emitirá informe sobre la idoneidad del mismo.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta se requerirá al solicitante para que en el plazo máximo de quince días subsane las deficiencias observadas.

5. A la vista de la documentación presentada y de los informes emitidos el órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la solicitud de autorización de instalación en el plazo de tres meses. La resolución, que se notificará al interesado, deberá expresar el plazo previsto para la apertura del establecimiento.

(1) Véase nota a pie de página del artículo 47, apartado 1, letra i) del presente Reglamento.



**Artículo 52.** Autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos y de juegos.

1. Una vez finalizadas las obras y con, al menos, quince días de antelación respecto de la fecha de finalización del plazo expresado en la autorización de instalación, el titular de la misma deberá solicitar del órgano competente en materia de juegos y apuestas la autorización de apertura y funcionamiento.

2. A dicha solicitud se acompañarán los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 28.7 del presente Reglamento.

b) Certificado suscrito por el técnico que haya dirigido las obras de construcción, reforma o adaptación del local en cuestión, en el que quede constancia de que las mismas se corresponden exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

c) Relación del número y tipo de máquinas a instalar, así como el número de máquinas tipo "B" que vayan a estar interconectadas.

d) Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 60 y 61 del presente Reglamento.

e) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

f) Fotocopia de la declaración censal presentada en relación con el Impuesto General Indirecto Canario.

g) Designación de una o varias empresas operadoras específicas para la instalación de máquinas recreativas en el establecimiento.

Respecto de los documentos anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre.

3. El órgano competente en materia de juegos y apuestas ordenará girar visita de inspección al local con el fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, así como la ubicación de las máquinas autorizadas.

4. Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, o el resultado de la inspección fuera desfavorable, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a quince días subsane las deficiencias observadas. Si transcurrido dicho plazo no se hubiera subsanado los defectos el órgano competente en materia de juegos y apuestas denegará la autorización de apertura y funcionamiento, resolviendo la caducidad de la autorización de instalación.

5. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección efectuada fuera favorable, el órgano competente en materia de juegos y apuestas autorizará en el plazo de tres meses la

apertura y funcionamiento del local, con fijación del correspondiente plazo para ello. Dicha resolución se notificará al interesado con entrega de los libros debidamente diligenciados, si bien la eficacia de la misma quedará demorada hasta que se haya obtenido la licencia municipal de apertura o, en su caso, se hayan cumplimentado los requisitos exigibles, según la normativa que resulte de aplicación, para la apertura del local.

6. Si la apertura del salón recreativo y de juego no pudiese realizarse en el plazo previsto en la autorización de instalación por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar hasta dos prórrogas, por seis meses cada una, del plazo de apertura mediante escrito motivado, acompañado de los documentos justificativos procedentes, resolviendo y notificando el órgano competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de un mes.

**Artículo 53.** Régimen de la autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos y de juegos.

1. La autorización de apertura y funcionamiento de los salones recreativos y de juegos contendrá, como mínimo, los siguientes datos:

a) Entidad titular y domicilio.

b) Localización del salón recreativo.

c) Número y tipo de máquinas a instalar en el salón recreativo.

d) Número de máquinas de tipo "B" interconectadas o carrusel.

e) Plazo de vigencia de la autorización.

2. La indicada autorización se concederá por un período máximo de diez años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos.

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de dicha autorización. A falta de resolución y notificación expresa en el plazo de tres meses, se entenderá que la solicitud de renovación ha sido desestimada.

3. La autorización de apertura y funcionamiento de los salones recreativos y de juegos podrá transmitirse por cualquiera de los medios admitidos en Derecho, siempre que el adquirente reúna los requisitos requeridos.

Al objeto de obtener la autorización previa de la transmisión, deberá presentarse solicitud en el plazo máximo de treinta días desde su formalización ante el órgano competente en materia de juegos y apuestas, acompañada de los siguientes documentos:

a) El contrato mercantil que acredite la transmisión.

b) El justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

c) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 28.7 del presente Reglamento.

Respecto de los documentos anteriores que hayan de ser emitidos por las Administraciones Públicas los interesados podrán autorizar al órgano gestor para que dichos datos objeto de aportación puedan ser recabados en su nombre.

4. El órgano competente en materia de juegos y apuestas, una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a lo previsto en el presente Reglamento, resolverá lo procedente en el plazo de tres meses. La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá los efectos previstos legalmente.

**Artículo 54.** Modificación de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

1. Requerirá autorización previa del órgano competente en materia de juegos y apuestas la alteración de cualquiera de las circunstancias que motivaron la concesión de dichas autorizaciones, así como la suspensión de funcionamiento del salón recreativo por un plazo superior a seis meses.

2. Cuando las modificaciones que se soliciten impliquen una alteración del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación, deberá adjuntarse, junto a la solicitud correspondiente, proyecto de reforma, redactado por técnico competente, visado por el Colegio Profesional correspondiente, de acuerdo con lo establecido por la normativa en la materia.

3. El órgano competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre las modificaciones solicitadas en el plazo de tres meses a partir de la fecha de la solicitud, entendiéndose que dichas modificaciones han sido denegadas cuando no se haya dictado y notificado resolución expresa dentro del plazo mencionado. El mismo plazo regirá para la resolución de las solicitudes de suspensión, si bien en tales casos la falta de resolución expresa de la solicitud de autorización tendrá efectos estimatorios.

**Artículo 55.** Extinción de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento de salones recreativos y de juegos.

Son causas de extinción de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento de un salón recreativo:

1. La caducidad, en los siguientes casos:

a) Por la no renovación de la autorización en tiempo y forma.

b) Cuando no se procediera a la apertura del salón en el plazo concedido en la autorización de instalación.

2. La cancelación, que tendrá lugar en los siguientes casos:

a) Por voluntad del titular de la autorización, manifestada por escrito al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

b) Por cancelación de la inscripción del titular del salón recreativo en el Registro del Juego.

c) Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de las autorizaciones.

3. La revocación tendrá lugar en los casos siguientes:

a) Por la comprobación de inexactitudes esenciales apreciadas por el órgano competente en materia de juegos y apuestas y apuestas en alguno de los datos o documentos aportados en la solicitud.

b) Por la realización de obras de reforma sin la autorización previa del órgano competente en materia de juegos y apuestas y apuestas.

c) Por la pérdida de algunas de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para el otorgamiento de la autorización.

La extinción de la autorización de apertura y funcionamiento, que llevará implícita la de instalación, se resolverá por el órgano competente en materia de juegos y apuestas en el plazo máximo de un mes, contado a partir de la fecha de la solicitud o, en su caso, del acuerdo de iniciación del procedimiento, transcurrido el cual se entenderá extinguida la autorización concedida.

**Artículo 56.** Publicidad.

La publicidad de los salones recreativos y de juegos se regulará, además de lo previsto al efecto en la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas (1), por lo dispuesto en la normativa específica sobre publicidad, patrocinio y promoción que en desarrollo de la anterior sea aprobada por el Gobierno de Canarias.

**Artículo 57.** Régimen de los salones recreativos y de juegos.

1. En los salones recreativos y de juegos de tipo "A" podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.

2. Los salones recreativos y de juegos de tipo "B" y mixtos deberán tener, obligatoriamente, un servicio de recepción que impida la entrada a los menores de edad e incapaces a los salones de tipo "B" y a la zona de los salones mixtos donde se encuentren ubicadas las máquinas de tipo "B".

3. En los salones recreativos y de juegos mixtos las zonas de juego de ambos tipos de máquinas estarán claramente delimitadas y separadas entre sí

mediante cerramientos, fijos o desmontables, entre la zona destinada a máquinas de tipo "B" y la destinada a máquinas de tipo "A", con el fin de evitar que los menores de edad e incapaces accedan desde la zona donde estén instaladas las máquinas de tipo "A" a la zona donde estén las de tipo "B".

4. En los salones recreativos y de juegos de tipo "B" o mixtos se podrá autorizar la instalación de un servicio de bar o cafetería, siempre que así figure en la licencia municipal de apertura, con las condiciones siguientes:

a) En los salones cuya autorización no permita el despacho y consumo de alcohol, el servicio de bar o cafetería se situará en la zona de máquinas de tipo "B" o entre ésta y la de tipo "A".

b) En los salones cuya autorización permita el despacho y consumo de alcohol, inexcusablemente, el servicio de bar o cafetería irá situado en la zona destinada a máquinas de tipo "B", no pudiendo existir desde ella más comunicación que la de una ventanilla para atender el cambio de monedas de jugadores de la zona de máquinas de tipo "A".

c) En cualquier caso, el horario de funcionamiento del servicio de restauración coincidirá con el establecido reglamentariamente para la apertura y cierre de los salones recreativos y de juegos.

5. Se podrá ejercer el derecho de admisión del público a los salones recreativos y de juegos, de acuerdo con lo previsto en las normas sobre espectáculos públicos y actividades clasificadas.

## TÍTULO VI

### DOCUMENTACIÓN

**Artículo 58.** Documentación incorporada a la máquina recreativa y de azar.

1. Todas las máquinas, a que se refiere el presente Reglamento, que se encuentren en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas a las mismas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica a que se refiere el artículo 25 del presente Reglamento.

b) Debidamente protegida del deterioro y visible en su totalidad, una etiqueta indicativa de su autorización de explotación.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros y deberá ser visible la documentación incorporada.

**Artículo 59.** Documentación a conservar en el establecimiento del juego.

1. En todo momento deberán hallarse en el lo-

cal donde estuvieren en explotación las máquinas:

a) La autorización que habilita al titular del local para tener en explotación máquinas recreativas.

b) Un ejemplar del presente Reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

c) El Libro de Inspección de Juegos, así como el Libro de Reclamaciones, a los que se refieren los artículos 60 y 61, en los modelos normalizados aprobados por la Consejería competente en materia de juegos y apuestas y diligenciados por ésta.

d) En salas de bingo, casinos de juego y salones recreativos y de juegos de tipo "B" deberá figurar a la entrada de los mismos un cartel bien visible en el que se haga constar la prohibición de acceso a los menores e incapaces. En salones recreativos y de juegos mixtos dicho cartel deberá figurar a la entrada de la zona autorizada para máquinas recreativas de tipo "B".

En los establecimientos de restauración deberá figurar, igualmente, un cartel, bien visible, en el que se prohíba el uso de las máquinas recreativas de tipo "B" a los menores e incapaces.

2. En los establecimientos de juego autorizados para la explotación de máquinas de tipo "C", estarán obligados, además, a llevar por cada máquina instalada un libro diligenciado por el órgano competente en materia de juegos y apuestas en el que se especifiquen los datos reflejados en las marcas de fábrica y la fecha de instalación, con espacios rayados en blanco para ir reflejando semanalmente las cifras de los contadores, las observaciones e incidencias que tengan lugar, con diligencia suscrita por el encargado de la máquina y un responsable del casino. Podrán eximirse de esta obligación los establecimientos que dispongan de un sistema informático central, autorizado por el órgano competente en materia de juegos y apuestas y conectado a las máquinas, en el que quedan registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

3. Los documentos a que se refieren los párrafos anteriores deberán ser exhibidos en todo momento a petición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego.

**Artículo 60.** Libro de Inspección de Juegos.

1. Todos los establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar tendrán, obligatoriamente, un Libro de Inspección de Juegos que será diligenciado por el órgano competente en materia de juegos y apuestas en el momento de su autorización y que estará en todo momento a disposición de los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego.

2. El Libro de Inspección de Juegos deberá contener los datos de carácter general que se de-

tallan en el modelo que se incorpora como anexo VII (1) del presente Reglamento.

**Artículo 61.** Libro de Reclamaciones del Juego.

1. Todos los establecimientos autorizados para la explotación de máquinas recreativas y de azar tendrán a disposición de los clientes Libros de Reclamaciones del juego, que serán diligenciados por el órgano competente en materia de juegos y apuestas en el momento de su autorización.

2. Los Libros de Reclamaciones del juego estarán integrados por un juego unitario de impresos, conforme al modelo normalizado que se inserta como anexo VIII (2) del presente Reglamento, compuesto por un folio original de color blanco, una copia color amarillo y otra color verde.

3. El titular del establecimiento será el responsable de la existencia en el mismo del Libro de Reclamaciones del Juego.

4. La existencia del Libro de Reclamaciones del Juego se anunciará en lugar visible y de fácil lectura para los clientes.

5. Para formular su reclamación el usuario de las máquinas de juego podrá en cualquier momento interesar del titular o encargado del local o, en su defecto, de cualquiera de los empleados del mismo, la entrega de una hoja de reclamaciones.

El reclamante deberá rellenar el impreso con claridad exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula y remitirá el original al órgano competente en materia de juegos y apuestas, conservando la copia verde en su poder y entregando la copia amarilla al titular o responsable del establecimiento. Al original de la hoja, el reclamante unirá cuantas pruebas o documentos sirvan para el mejor enjuiciamiento de los hechos.

**Artículo 62.** Duplicado de documentación.

En los supuestos de extravío, sustracción o deterioro de la documentación y libros regulados en el presente Reglamento el titular de los mismos deberá comunicar al órgano competente en materia de juegos y apuestas dicha circunstancia, debiendo acompañarse, en su caso, declaración del extravío, denuncia de la sustracción ante la autoridad competente o los ejemplares deteriorados de la documentación antedicha, a los efectos de diligenciar los duplicados correspondientes.

(1) El anexo VII se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7228.

(2) El anexo VIII se encuentra publicado en el BOC 80, de 24.4.2012, página 7229-7230.

## TÍTULO VII

### NORMAS COMPLEMENTARIAS DE FUNCIONAMIENTO

**Artículo 63.** Condiciones de funcionamiento de las máquinas recreativas y de azar.

1. La instalación de las máquinas por la empresa operadora en los locales a que se refiere el presente Reglamento supone su explotación. Cuando la empresa operadora no sea titular de las actividades del local de instalación la explotación podrá realizarse en colaboración con el titular de la actividad desarrollada en el mismo mediante la prestación de servicios por dichos titulares bajo cualquiera de las formas admitidas en derecho.

2. El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en los locales a que se refiere el presente Reglamento será el autorizado para dichos establecimientos.

3. Las empresas operadoras están obligadas a mantener las máquinas, en todo momento, en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar, salvo culpa o negligencia del propio usuario.

4. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las partidas en tanto no se haya procedido al relleno del depósito de monedas y reparada la avería.

5. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel en la misma donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

6. Si fuese necesaria la sustitución de los contadores de las máquinas de tipo "C" y, en su caso, de las "B", deberá autorizarse previamente por el órgano competente en materia de juegos y apuestas.

**Artículo 64.** Prohibiciones.

1. A los titulares de empresas operadoras, de empresas de servicios técnicos, de los salones recreativos y de juegos y de otros establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de juego, así como al personal a su servicio les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de tipo "B" y "C" en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al jugador.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos en los que se hallen instaladas máquinas de tipo "B" y "C" impedirán el acceso a los menores de edad, incapaces y a quienes así lo tengan prohibido.

3. Los funcionarios encargados del control del juego, cuando se encuentren en el ejercicio de sus funciones, tienen prohibido el uso como jugadores de máquinas de tipo "B" y "C".

4. Queda prohibido el acceso a menores de edad, incapaces y a quienes lo tengan prohibido a los salones recreativos y de juegos de tipo "B" y a la zona de los salones recreativos y de juegos mixtos donde se encuentran instaladas las máquinas de tipo "B".

## TÍTULO VIII

### RÉGIMEN SANCIONADOR

#### CAPÍTULO PRIMERO

##### Infracciones administrativas

###### **Artículo 65.** Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de juegos las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas (1).

#### CAPÍTULO II

##### Sanciones

###### **Artículo 66.** Multas.

1. Las faltas muy graves serán sancionadas con multa desde 10.001 hasta 450.000 euros, las graves con multa desde 1.501 hasta 10.000 euros, y las leves desde 60 hasta 1.500 euros. En todo caso, el Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

2. La sanción será proporcionada a cada clase de infracción y se graduará de acuerdo con los siguientes criterios:

- la intencionalidad del infractor,
- el daño producido,
- la naturaleza de los perjuicios causados,
- la peligrosidad de la conducta,
- la trascendencia social y económica de la acción,

- la reincidencia o reiteración si las hubiera.

En ningún caso la cuantía de la multa puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

3. Las sanciones llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

4. En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, y en atención a las circunstancias que concurran, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las sanciones accesorias previstas en el artículo 34.1 de la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas (1).

5. En los casos de infracciones graves y en atención igualmente a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, las sanciones accesorias previstas en el artículo 34.2 de la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas (1).

###### **Artículo 67.** Reglas de imputación.

Son responsables de las infracciones a que se refieren el artículo 65 las personas físicas o jurídicas que las cometan, aún a título de simple negligencia. No obstante:

a) Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento donde se hallen instaladas, si no se acredita de forma justificada y fehaciente la titularidad de las mismas.

b) Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir las máquinas serán imputadas al titular de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, distribuidor o comercializador de las mismas.

c) Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales y el incumplimiento de las obligaciones establecidas en el presente Reglamento, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas.

#### CAPÍTULO III

##### Facultades de la Administración

###### **Artículo 68.** Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto y depósito del material afectado o prohibir la práctica del juego en los locales donde, en su caso, se haya cometido la infracción para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer e impedir que dicha infracción se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos.

(1) La Ley 8/2010 figura como L8/2010.

2. En los casos de presuntas infracciones muy graves los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar las máquinas objeto de infracción como medida cautelar urgente de la Administración para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer e impedir que dicha infracción se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos.

3. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través del acta de inspección, en la que se harán constar los recursos pertinentes.

4. En estos casos, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

5. Por lo demás, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

#### **Artículo 69. Competencias.**

1. La competencia para la iniciación de los procedimientos sancionadores se entiende atribuida al órgano competente en materia de juegos y apuestas.

Una vez instruidos los procedimientos, se elevarán las actuaciones al órgano competente para sancionar.

2. La imposición de sanciones corresponderá a los órganos determinados en la Ley de los Juegos y Apuestas y en los Reglamentos correspondientes.

#### **Artículo 70. Prescripción.**

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviere paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél

en que adquiriera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

### CAPÍTULO IV

#### **Procedimiento sancionador**

##### **Artículo 71. Formas de iniciación.**

El procedimiento sancionador se iniciará de oficio por resolución del órgano competente, por propia iniciativa o como consecuencia de:

a) Acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones.

b) Orden superior emitida por un órgano administrativo superior jerárquico de la unidad administrativa que constituye el órgano competente para la iniciación.

c) Petición razonada de otros órganos de la Administración.

d) Denuncia.

##### **Artículo 72. Actuaciones previas.**

Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, podrán practicarse actuaciones previas con objeto de esclarecer los hechos y sus responsables, con el fin de determinar si concurren las circunstancias para el inicio del procedimiento o el archivo de las actuaciones.

##### **Artículo 73. Iniciación.**

1. El procedimiento sancionador se iniciará de oficio por resolución del órgano competente, en la que se hará constar:

- Identificación del presunto responsable.

- Hechos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y sanciones que pudieran corresponderle.

- Identidad del Instructor, y en su caso del Secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

- Normas que atribuyan la competencia e identificación del órgano para iniciar y resolver el procedimiento.

- Medidas cautelares que, en su caso, se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo.

2. La resolución de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto.

3. Igualmente, dicha resolución será notificada al interesado concediéndole un plazo de quince días hábiles para que formule las alegaciones y solicite en su caso el recibimiento a prueba, articulando los medios admitidos en derecho de que inerte valerse.

#### **Artículo 74.** Instrucción.

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo establecido en el artículo 73.3 del presente Reglamento, el instructor acordará de oficio o a instancia de parte la apertura de un período de prueba cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran relevantes para la resolución del procedimiento por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

2. En el acuerdo que se notificará a los interesados se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos cuando sean manifiestamente improcedentes o innecesarias, al no alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

3. La práctica de la prueba que el órgano instructor estime pertinente se realizará de conformidad con lo establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Presentadas o no alegaciones en plazo, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquéllos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas cautelares que se hubiesen adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

5. La propuesta de resolución se notificará a los interesados, indicándoles la puesta de manifiesto del procedimiento. A la notificación se acompañará una relación de los documentos obrantes en el procedimiento a fin de que los interesados puedan obtener las copias de los que estimen convenientes, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos e informaciones que estimen pertinentes ante el instructor del procedimiento.

6. La propuesta de resolución se cursará inmediatamente al órgano competente para resolver el procedimiento, junto con todos los documentos, alegaciones e informaciones que obren en el mismo.

#### **Artículo 75.** Resolución.

1. Antes de dictar resolución, el órgano competente para resolver podrá decidir, mediante acuerdo motivado, la realización de las actuaciones complementarias indispensables para resolver el procedimiento.

El acuerdo de realización de actuaciones complementarias se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de siete días para formular las alegaciones que estimen pertinentes. Las actuaciones complementarias deberán practicarse en un plazo no superior a quince días. El plazo para resolver el procedimiento quedará suspendido hasta la terminación de las actuaciones complementarias. No tendrán la consideración de actuaciones complementarias los informes que preceden inmediatamente a la resolución final del procedimiento.

2. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

3. La resolución se adoptará en el plazo de diez días, desde la recepción de la propuesta de resolución y los documentos, alegaciones e informaciones obrantes en el procedimiento, salvo lo dispuesto en los apartados 1 y 4 de este artículo.

4. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento, salvo los que resulten, en su caso, de la aplicación de lo previsto en el apartado 1 de este artículo, con independencia de su diferente valoración jurídica. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndole un plazo de quince días.

5. La resolución del procedimiento sancionador, además de contener los elementos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirá la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquéllas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión, fijará los hechos, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas, las circunstancias modificativas de la responsabilidad, en su caso, concurrentes y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

6. La resolución se notificará a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

7. El plazo máximo para resolver el procedimiento sancionador será de seis meses, a contar desde la iniciación del procedimiento.

8. Se entenderá caducado el procedimiento y se procederá al archivo de las actuaciones, transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, excepto en los casos en que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado en los que se interrumpirá el cómputo del plazo para resolver el procedimiento y notificar la resolución.

#### **Artículo 76.** Efectos de la resolución.

1. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa podrá ser recurrible en alzada. Contra la resolución que ponga fin a la vía administrativa, podrá interponerse el recurso potestativo de reposición previo al contencioso-administrativo.

2. La resolución que no ponga fin a la vía administrativa no será ejecutiva en tanto no haya recaído resolución del recurso de alzada que, en su caso, se haya interpuesto, o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que éste se haya deducido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra la resolución adoptada, la resolución del recurso y del procedimiento de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o substancie, no podrá suponer la agravación de su situación inicial.

4. En el supuesto contemplado en el apartado 2, en la resolución se podrán adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas cautelares que, en su caso, se hubiesen adoptado en el procedimiento sancionador.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas de carácter provisional.

#### **Artículo 77.** Resarcimiento e indemnización.

1. Si las conductas sancionadas hubieran causado daños o perjuicios a la Administración Pública la resolución del procedimiento podrá declarar:

a) La exigencia al infractor de la reposición a su estado originario de la situación alterada por la infracción.

b) La indemnización por los daños y perjuicios causados, cuando su cuantía haya quedado determinada durante el procedimiento.

2. Cuando no concurren las circunstancias previstas en la letra b) del apartado anterior la indemnización por los daños y perjuicios causados se determinará mediante un procedimiento comple-

mentario cuya resolución será inmediatamente ejecutiva. Este procedimiento será susceptible de terminación convencional pero ni ésta ni la aceptación por el infractor de la resolución que pudiera recaer implicará el reconocimiento voluntario de su responsabilidad. La resolución del procedimiento podrá fin a la vía administrativa.

#### **Artículo 78.** Procedimiento simplificado.

En el supuesto de que el órgano competente para iniciar el procedimiento considere que existen elementos de juicio suficientes para calificar la infracción como leve, el ejercicio de la potestad sancionadora se tramitará conforme al procedimiento simplificado establecido en las normas del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, debiendo resolverse en el plazo máximo de un mes desde que se inició.

### TÍTULO IX

#### PLANIFICACIÓN

**Artículo 79.** Número de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas y salones recreativos y de juegos y zona de influencia entre los mismos.

Las autorizaciones de explotación, en materia de máquinas recreativas y de salones recreativos y de juegos, estarán limitadas a las siguientes:

1. Máquinas recreativas:

Tipo "A": 10.000 autorizaciones.

Tipo "B": 14.812 autorizaciones.

Tipo "C": 700 autorizaciones.

2. Salones recreativos y de juegos:

Gran Canaria: 10 (Tipo A); 158 (Tipo B y Mixto).

Lanzarote: 2 (Tipo A); 50 (Tipo B y Mixto).

Fuerteventura: 2 (Tipo A); 31 (Tipo B y Mixto).

Tenerife: 8 (Tipo A); 130 (Tipo B y Mixto).

La Palma: 4 (Tipo A); 20 (Tipo B y Mixto).

La Gomera: 1 (Tipo A); 4 (Tipo B y Mixto).

El Hierro: 1 (Tipo A); 3 (Tipo B y Mixto).

Los salones recreativos y de juegos, a petición de su titular, se podrán trasladar de ubicación en el ámbito de la misma Isla en la que fueron autorizados.

Si las necesidades del mercado lo aconsejaren, podrá modificarse el número de autorizaciones de explotación de máquinas y de salones recreativos y de juegos previstas en el presente Reglamento, mediante Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas, oída la Comisión del Juego y las Apuestas.

La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos y de juegos por la pre-



via existencia de otro local de juego de estas características será la comprendida en un radio de acción de 200 metros en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal del salón recreativo que se pretende instalar hasta el centro de la fachada principal del local preexistente. Dicha distancia no será aplicable cuando se trate de salones recreativos y de juegos en centros comerciales, si bien, para los que se pretendan instalar en una misma planta de dichos centros comerciales la distancia a aplicar será la de 75 metros.

Anexo I: Certificado de venta de máquina.

Anexo II: Autorización para la explotación de máquinas recreativas.

Anexo III: Solicitud de autorización para la explotación de máquinas recreativas.

Anexo IV: Solicitud de sustitución de máquinas recreativas.

Anexo V: Condiciones técnicas de los salones recreativos y de juegos.

Anexo VI: Modelo normalizado de declaración responsable.

Anexo VII: Libro de Inspección de Juegos.

Anexo VIII: Libro de Reclamaciones.