

Informe 8/2008 sobre el Proyecto
de Decreto sobre el que se aprueba
el Reglamento de máquinas
recreativas

El Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid tiene entre sus funciones la de emitir Informe preceptivo no vinculante, con carácter previo a la aprobación de Proyectos de Ley y de Decreto del Consejo de Gobierno sobre la política económica y social de la Comunidad de Madrid, según dispone el párrafo b) del artículo 4 de la Ley 6/1991, de 4 de abril, de creación del Consejo Económico y Social.

Previo debate en la Comisión de Trabajo creada al efecto, el Pleno del Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid, bajo la presidencia de su titular, D. Francisco Cabrillo Rodríguez, y con la asistencia de los Consejeros y del Secretario General, en su sesión de hoy, día 22 de diciembre de 2008, aprobó por unanimidad, el siguiente

INFORME

INFORME 8/2008 SOBRE EL PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO DE LA COMUNIDAD DE MADRID.

1. Información recibida.

El texto del Proyecto de Decreto tuvo su entrada en este Consejo el día 21 de noviembre de 2008, con carácter ordinario, acompañándose al mismo Informes, elaborados por el Consejero de Hacienda, sobre la remisión al Consejo Económico y Social de este Proyecto de Decreto y por la Dirección General de Ordenación Y Gestión del Juego, sobre la necesidad y oportunidad de elaboración de la norma y sobre el impacto por razón de género, Memoria económica, Informe de los Servicios Jurídicos e Informe Complementario, de la mencionada Dirección General.

El día 12 de diciembre de 2008 comparecieron D. Fernando Prats Máñez, Director General de Tributos, acompañado por dos Subdirectores de su propia Dirección General, a fin de someterse a las cuestiones y preguntas planteadas, en relación al Proyecto, por los componentes de la Comisión de Trabajo.

2. Contenido del Proyecto de Decreto.

El texto del Proyecto de Decreto consta de Exposición de Motivos, un Artículo único, una Disposición Derogatoria única, y seis Disposiciones Finales, de las cuales la primera modifica el Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 23/1995, de 16 de marzo. Finalmente se incluye el texto del futuro Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad

de Madrid, que contiene un Título Preliminar y seis Títulos más y quince anexos, además incluye siete Disposiciones Transitorias y dos Disposiciones Finales.

La **Exposición de Motivos** explica las razones que aconsejan la aprobación de la norma basándose en la conveniencia de disponer de un reglamento técnico específico en la materia, dado el período amplio transcurrido desde que se aprobara mediante el Decreto 97/1998, de 4 de junio, el Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid, que hace necesario un nuevo texto que actualice y mejore aspectos de la regulación que han devenido insuficientes e incorpore los avances derivados de las innovaciones tecnológicas producidas así como nuevas opciones de juego.

Además de la necesidad de un nuevo texto que incorpore los acuerdos adoptados por la Comisión Sectorial del Juego relativos al precio de las partidas, los premios máximos, el porcentaje mínimo de premios, la duración mínima de las partidas y la utilización de pantallas de vídeo o soporte físico análogo.

El **Artículo único** aprueba el Reglamento de apuestas en la Comunidad de Madrid.

La **Disposición derogatoria única**, deroga todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en el Decreto.

La **Disposición final primera**, modifica el párrafo quinto del artículo 11 del “*Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, de 16 de marzo*”, aprobado por Decreto 23/1995.

La **Disposición final segunda**, modifica el título IV del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero.

La **Disposición final tercera**, modifica el Reglamento de Organización y Funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego, aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo.

La **Disposición final cuarta**, modifica el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 105/2004, de 24 de junio.

La **Disposición final quinta**, modifica el artículo 36 del Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre.

La **Disposición final sexta**, “*Entrada en vigor*”, establece que el decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

A su vez el **Proyecto de Reglamento** estructura su contenido en seis Títulos y uno Preliminar que les antecede.

El **Título Preliminar**, “*Disposiciones Generales*”, regula el objeto y ámbito de aplicación y sus exclusiones, define las máquinas recreativas y de juego y establece su régimen jurídico.

El **Título I**, “*Clasificación y requisitos de las máquinas recreativas y de juego*”, establece la

tipología de la máquinas recreativas y de juego y las características técnicas que deben reunir.

El **Título II**, “*Homologación de modelos de máquinas recreativas y de juego e inscripción registral*”, contempla los procedimientos de homologación e inscripción en el Registro del Juego de los modelos de máquinas como paso previo a su explotación.

El **Título III**, “*Régimen de explotación de las máquinas recreativas y de juego*”, se ocupa de las empresas operadoras de máquinas y del régimen aplicable para la explotación de las mismas, estableciéndose el deber de inscripción previa en el Registro General del Juego en la Comunidad de Madrid y de la previa obtención de autorización con la constitución de las garantías correspondientes. El título regula asimismo la identificación de las máquinas recreativas y de juego y las condiciones para su explotación.

El **Título IV**, “*Régimen de instalación de las máquinas recreativas y de juego*”, está compuesto por los artículos 43 a 46, en donde se establece la información a los usuarios de las normas de funcionamiento, el derecho de admisión, la reclamación de los usuarios y la prohibición de concesión de préstamos.

El **Título V**, “*Salones recreativos y de juego*”, regula el régimen jurídico de estos establecimientos, distinguiendo un tipo de otro en función de la modalidad de máquinas que en ellos se puedan instalar. El funcionamiento de los salones de juego requerirá previa autorización administrativa, rigiéndose, sin embargo, por un régimen de comunicación el de los salones recreativos.

El **Título VI**, “*Inspección y régimen sancionador*”, se ocupa del control e inspección de la actividad, así como del

régimen de infracciones y sanciones, remitiéndose a la citada Ley 6/2001, de 3 de julio, y determina los sujetos responsables.

2. Consideraciones.

Primera.- El Consejo valora positivamente las medidas incluidas en el Proyecto de Decreto, porque pueden contribuir a reactivar un sector de la economía de Madrid que está atravesando graves dificultades.

Dichas medidas, en primer lugar, pueden ayudar a dinamizar las distintas actividades de las empresas de juego; en segundo lugar avanzan en la homogenización normativa con la mayoría de las Comunidades Autónomas y, por último, reúnen en una sola disposición la normativa sobre las características técnicas de las máquinas recreativas y de juego y la normativa sobre sus condiciones de explotación que hasta la fecha venían reguladas en la Comunidad de Madrid por un reglamento estatal y otro autonómico, respectivamente.

3. – Recomendaciones.

3.1.- Recomendaciones de carácter específico:

Primera.- Acerca de la Disposición derogatoria única, *Derogación normativa*, del Proyecto de Decreto, a juicio de este Consejo, se debería introducir la derogación del número 3 del artículo 6 del Reglamento de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de la Comunidad de Madrid aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo, eliminando trabas no justificadas a la instalación de máquinas de juego producidas por empresas externas a la Unión Europea que en la actualidad

pueden instalarse en las demás Comunidades Autónomas.

Segunda.- Así mismo, respecto a la misma Disposición derogatoria única, *Derogación normativa*, del Proyecto de Decreto, este Consejo considera que se debería derogar la obligación a declarar los premios superiores a 3.005 €, establecida en la Disposición Adicional Primera del Decreto 105/2004, de 24 de Junio, por la que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar, dado que dicha previsión no se establece para ninguna de las restantes clases de juego, lo que da lugar a una discriminación no justificada de los clientes de este sector.

Tercera.- En relación con el párrafo e) del apartado primero del artículo 15, *Contadores y avisadores*, este Consejo estima que la actual redacción del apartado supone por una parte romper la unidad de mercado con el resto de las Comunidades Autónomas y por otra obliga al fabricante a realizar un esfuerzo en el diseño y fabricación de un contador diferente exclusivamente para la Comunidad de Madrid, sin que aparezcan debidamente justificados los eventuales beneficios en control administrativo que compensen este sobre coste. Por ello se recomienda eliminar determinados requisitos tendiendo a una redacción uniforme con la de los Reglamentos en vigor en la generalidad de las Comunidades Autónomas a cuyo fin se propone la siguiente redacción:

“e) Deberán almacenar, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación, los datos correspondientes al número de partidas totales, así como de los premios obtenidos expresados ambos en unidades equivalentes al precio de la partida simple.”

Cuarta.- En relación con el apartado segundo del artículo 64, *Funcionamiento de los salones recreativos y de juego*, este Consejo considera que la actual redacción del Proyecto de Decreto no garantiza suficientemente el control por la Administración competente de la obligación de comprobar la no inclusión en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de los jugadores de máquinas del tipo B-3. Por otra parte, al no establecer la obligatoriedad del Registro de admisión, la redacción actual introduce un elemento que podría desequilibrar la leal competencia del sector de salones recreativos y de juego con los demás establecimientos a los que sí les viene impuesto este requisito (Casinos de Juego y Establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar) por lo que este Consejo estima que debería considerarse la obligatoriedad del Registro previo a la admisión de jugadores en la zona de máquinas B-3 de los salones recreativos y de juego.

Quinta.- En relación con el artículo 45 del Proyecto del Reglamento, *Número de máquinas a instalar*, este Consejo entiende que, dado que una de las novedades de este Reglamento es la regulación de las máquinas B-3, basadas en el juego del Bingo, cuyas apuestas máximas y premios son sensiblemente superiores a los de las máquinas actuales, sería más recomendable establecer límites al número de máquinas a instalar en cada establecimiento. Estos límites deberán estar razonablemente relacionados con las características de los juegos autorizados a las diferentes clases de establecimientos, con arreglo a su actividad, debiéndose tener en cuenta la mayor densidad de población existente en nuestra Región y en ningún caso deberán afectar a la libertad de decisión del empresario sobre las modalidades de juego permitidas en el ejercicio de su actividad, ni restringir la libre competencia entre los distintos modelos de las máquinas B-3 existentes en el mercado y su posibilidad real de instalación.

José Luis Prieto Rivera.

SECRETARIO GENERAL.

(Acuerdo del Pleno de 22 de diciembre de 2008).

Vº Bº Francisco Cabrillo Rodríguez.

PRESIDENTE.

PROYECTO DE DECRETO DEL CONSEJO DE GOBIERNO POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, la Comunidad de Madrid tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de esta competencia se aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, en cuyo artículo 3.2.e) se establece que se incluirán en el Catálogo de Juegos y Apuestas, instrumento básico de ordenación de los juegos, aquellos que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de juego. A tal efecto, la citada Ley del Juego determina, en su artículo 13, una clasificación de dichas máquinas.

La necesidad de disponer de un reglamento técnico específico en la materia llevó a que por medio del Decreto 97/1998, de 4 de junio, se aprobara el Reglamento de Explotación e Instalación de Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio Programado y de Azar en la Comunidad de Madrid.

Transcurrido un periodo amplio en el que la norma ha demostrado su vigor, se hace necesario abordar un nuevo texto que, respondiendo al dinamismo del sector, actualice y mejore aspectos de la regulación que han devenido insuficientes e incorpore los avances derivados de las innovaciones tecnológicas producidas así como nuevas opciones de juego. Este objetivo resulta compatible, al mismo tiempo, con la protección de los usuarios y el debido control administrativo para un adecuado desarrollo del juego.

Además, es necesario un nuevo texto que incorpore los acuerdos adoptados por la Comisión Sectorial del Juego relativos al precio de las partidas, los premios máximos, el porcentaje mínimo de premios, la duración mínima de las partidas y la utilización de pantallas de vídeo o soporte físico análogo.

El reglamento que aprueba el presente decreto configura un nuevo régimen para la explotación de máquinas, introduce mejoras en la gestión administrativa simplificando la misma, principalmente respecto al cumplimiento de requisitos y aportación de documentos, y refuerza el sistema de garantías para el cumplimiento de las obligaciones legales y los derechos de los usuarios.

Desde una perspectiva más estrictamente técnica se pretende además que la normativa autonómica complete la regulación de la actividad sin necesidad de recurrir supletoriamente al ordenamiento estatal. Es el caso de lo relativo a los requisitos generales de las máquinas, sus dispositivos opcionales y de seguridad, contadores y avisadores, así como lo referido al registro de modelos en la doble faceta de homologación e inscripción de estos últimos.

Como aspecto novedoso respecto a las opciones de juego, la norma contempla modificaciones en las características de las máquinas recreativas con premio programado

especiales para los salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego, que afectan a la posibilidad de realización de un mayor número de partidas simultáneas, de incremento de los importes de los premios y de la interconexión de las máquinas. Al mismo tiempo, de un lado, se incorpora a la regulación las máquinas recreativas con premio basadas en el juego del bingo y, de otro, se regulan detalladamente las máquinas recreativas con premio en especie.

Asimismo, se contempla la incorporación de requisitos y dispositivos de las máquinas que se corresponden con la voluntad de modernización y adecuación a las nuevas realidades (monederos con mayor capacidad, contadores adicionales de reserva de monedas más flexibles, marcadores de premios que ofrezcan más posibilidades de juego, interconexión de máquinas) al tiempo que permiten reforzar el control administrativo de la actividad de juego (contadores con mayores funcionalidades como las que posibilitan la identificación clara de ciclos de partidas y premios).

La nueva regulación aborda también el régimen aplicable a los salones recreativos y de juego. Junto a la ampliación de la duración de la autorización de funcionamiento de los salones de juego, se fortalece el régimen de garantías para los usuarios al establecerse una prohibición de acceso de las personas inscritas en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego a las zonas donde se instalen máquinas recreativas con premio especiales.

Como importante novedad, cabe destacar que en el caso de los salones recreativos se sustituye el régimen de autorización administrativa previa para el ejercicio de la actividad por otro de comunicación del inicio de la misma, considerado más ajustado a lo dispuesto en la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios en el mercado interior, cuya transposición resulta obligada.

En definitiva, la finalidad de la norma no es otra que la de actualizar el marco normativo en el que se desarrolla el juego mediante máquinas recreativas y de juego bajo el prisma de la modernización del sector, la incorporación de innovaciones tecnológicas y la adaptación a la propia evolución de los productos o servicios ofrecidos a los usuarios, todo ello sin menoscabo de la protección de los derechos de los jugadores.

El reglamento está estructurado en un título preliminar y seis títulos más y comprende quince anexos, en los que se establecen modelos normalizados de documentos. Además se incluyen siete disposiciones transitorias y dos disposiciones finales.

El Título Preliminar del Reglamento, “Disposiciones generales”, regula el objeto y ámbito de aplicación y sus exclusiones, define las máquinas recreativas y de juego y establece su régimen jurídico.

El Título I, “Clasificación y requisitos de las máquinas recreativas y de juego”, establece la tipología de las máquinas recreativas y de juego y las características técnicas que deben reunir.

El Título II, “Homologación de modelos de máquinas recreativas y de juego e inscripción registral”, contempla los procedimientos de homologación e inscripción en el

Registro del Juego de los modelos de máquinas como paso previo a su explotación e instalación.

El Título III, “Régimen de explotación de las máquinas recreativas y de juego”, se ocupa de las empresas operadoras de máquinas y del régimen aplicable para la explotación de las mismas, estableciéndose el deber de inscripción previa en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid y de la previa obtención de autorización con la constitución de las garantías correspondientes. El título regula asimismo la identificación de las máquinas recreativas y de juego y las condiciones para su explotación.

El Título IV, “Régimen de instalación de las máquinas recreativas y de juego” contempla el régimen aplicable a la instalación de máquinas determinando los establecimientos autorizados, la autorización requerida, las comunicaciones necesarias y la documentación exigible tanto para su incorporación a las máquinas como para su conservación en el local donde estén instaladas.

El Título V, “Salones recreativos y de juego”, regula el régimen jurídico de estos establecimientos, distinguiendo un tipo de otro en función de la modalidad de máquinas que en ellos se puedan instalar. El funcionamiento de los salones de juego requerirá previa autorización administrativa, rigiéndose, sin embargo, por un régimen de comunicación el de los salones recreativos.

El Título VI, “Inspección y régimen sancionador”, se ocupa del control e inspección de la actividad, así como del régimen de infracciones y sanciones, remitiéndose a la citada Ley 6/2001, de 3 de julio, y determina los sujetos responsables.

En concordancia con la nueva regulación del Reglamento, se modifica en la Disposición Final Primera el artículo 11.5 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 23/1995, de 16 de marzo, en la Disposición Final Segunda el Título IV del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, en la Disposición Final Tercera los artículos 5, 17, 19 y 21 del Reglamento de Organización y Funcionamiento de los Registros de Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego, aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo y en la Disposición Final Cuarta los artículos 11 y 14 del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 105/2004, de 24 de junio.

Por último, la Disposición Final Quinta modifica el artículo 36 del Reglamento de Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, que regula las zonas de apuestas en recintos donde se celebren acontecimientos deportivos o actividades feriales relacionadas directamente con actividades deportivas.

El Consejo Económico y Social ha emitido informe con fecha

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto

1337/1999, de 31 de Julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español, y en el Decreto 244/2000, de 16 de noviembre, sobre notificación a la Comisión Europea de los proyectos de reglamentos técnicos y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Economía y Hacienda, de acuerdo con/oído el Consejo Consultivo de la Comunidad de Madrid, el Consejo de Gobierno, previa deliberación en su reunión del día ,

DISPONE

Artículo único. *Aprobación del Reglamento de máquinas recreativas y de juego.*

Se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de juego de la Comunidad de Madrid cuyo texto se inserta a continuación.

Disposición derogatoria única. *Derogación normativa.*

1. Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en el presente decreto.

2. Quedan derogadas expresamente las siguientes disposiciones:

a) El Decreto 97/1998, de 4 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de explotación e instalación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar.

b) La Orden de 11 de abril de 2003, del Consejero de Presidencia, por la que se regula el procedimiento de inscripción provisional de modelos y la explotación provisional de máquinas recreativas con premio programado.

c) La Resolución de 13 de noviembre de 2000, del Director General de Atención al Ciudadano y Coordinación de los Servicios, por la que se determina la relación de locales de los comprendidos en el catálogo de espectáculos públicos, actividades recreativas, establecimientos, locales e instalaciones, donde pueden instalarse máquinas recreativas con premio programado.

Disposición final primera. *Modificación del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 23/1995, de 16 de marzo.*

Se modifica el párrafo quinto del artículo 11 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 23/1995, de 16 de marzo, que queda redactado del siguiente modo:

“Los modelos de máquinas recreativas y de juego se podrán considerar homologados y podrán ser inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid cuando hayan sido objeto de homologación por los órganos competentes de otras Administraciones Públicas, siempre que los requisitos y condiciones técnicas exigidos y el procedimiento seguido sean análogos a los establecidos en la Comunidad de Madrid”.

Disposición final segunda. *Modificación del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero.*

Se modifica el título IV del Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, que queda redactado de la siguiente forma:

TITULO IV

Del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego

Artículo 47. *Concepto de juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.*

1. El juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego es aquél que se lleva a cabo mediante aparatos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, dependiendo del tipo de máquina, la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie.

2. No se consideran máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías a cambio de un precio, siempre que éste se corresponda con el valor de mercado de los productos que se entreguen, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

b) Los aparatos o máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico, tales como futbolines, billares, dianas, tenis de mesa, boleras, juegos de baloncesto o similares, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, aunque su uso requiera el pago de un importe determinado. Se podrán incorporar componentes electrónicos siempre que sirvan de apoyo o sean complementarios a los aparatos.

c) Los aparatos o máquinas de uso infantil accionados previo pago del precio correspondiente que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, así como aquellos otros que, por su naturaleza o elementos, estén destinados al entretenimiento exclusivamente del público infantil, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

d) Las máquinas de mero pasatiempo o recreo que, disponiendo de juegos infantiles o deportivos, permiten obtener a la persona usuaria, dependiendo de su habilidad, además de un tiempo de uso o de juego, vales, fichas o elementos similares que sean canjeables por

juguetes de un valor preestablecido y conocido por el usuario, siempre que el valor reflejado en los vales sea inferior al coste dinerario de las partidas necesarias para conseguirlos.

e) Las máquinas tocadiscos, videodiscos y similares accionadas previo pago del precio correspondiente.

f) Las máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos o sistemas que utilicen redes informáticas, telemáticas o cualquier otro medio de comunicación a distancia que, a cambio de un precio por su utilización, ofrecen al usuario juegos recreativos durante un tiempo de uso sin cruce de apuestas ni premios en metálico o en especie.

Artículo 48. Modalidades y reglas básicas del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas recreativas y de juego se clasifican en:

- a) Máquinas recreativas o de tipo A.
- b) Máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.
- c) Máquinas de azar o de tipo C.
- d) Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D.

2. Son máquinas recreativas o de tipo A aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que se pueda conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas recreativas con premio programado o de tipo B aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico. Se considerarán también como máquinas de tipo B aquellas máquinas especiales que concedan eventualmente premios en metálico en proporción a lo apostado por los jugadores y conforme con el programa de premios previamente establecido, en los términos que reglamentariamente se establezca.

Las máquinas de tipo B se clasifican en los siguientes subgrupos:

- a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio programado.
- b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio programado especiales para salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego.
- c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo.

4. Son máquinas de azar o de tipo C aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Son máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D aquellas que ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en especie cuya consecución dependerá de su destreza o habilidad.

Artículo 49. Límites del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.

1. Sólo se podrá explotar el juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego e instalar éstas en locales o establecimientos autorizados cuando sus modelos hayan sido homologados e inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

2. La homologación verificará el precio máximo y duración de la partida, así como los porcentajes de premios fijados según el modelo de máquina de que se trate.

3. En ningún caso se podrá autorizar la instalación de máquinas de tipo C en establecimientos que no tengan la consideración legal de casinos de juego.”

Disposición final tercera. *Modificación del Reglamento de Organización y Funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego, aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo.*

Se modifica el Reglamento de Organización y Funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego, aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo, en los términos que a continuación se indican:

Uno. Los párrafos c) y h) del artículo 5.3 quedan redactados del siguiente modo:

“c) Explotación de máquinas de juego con premio de dinero o en especie en locales propios o ajenos.

...

h) Explotación de salones de máquinas de juego con premio de dinero o en especie.”

Dos. El párrafo j) del artículo 5.3 queda sin contenido.

Tres. El artículo 17 queda redactado como sigue:

“Artículo 17. *Concepto y finalidad del Registro.*

1. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego es el sistema destinado a recoger la información necesaria para hacer efectivo el derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los casinos de juego y en los demás establecimientos de juego, cuando, en este último caso, así se prevea específicamente en los reglamentos técnicos correspondientes.

2. El sistema de registro se aplicará igualmente a los juegos y apuestas cuando se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.”

Cuatro. El artículo 19 queda redactado del siguiente modo:

“Artículo 19. *Organización del Registro.*

1. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego estará soportado por un sistema informático.

2. Los establecimientos de juego a los que sea de aplicación el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego deberán disponer de una conexión informática con el sistema central del soporte de dicho Registro a los efectos de poder comprobar que las personas que solicitan el acceso a los citados establecimientos no aparecen inscritas en él. La conexión servirá también para transmitir al sistema central las solicitudes de inscripción que se efectúen en el correspondiente establecimiento mediante el modelo normalizado que reglamentariamente se establezca.

3. Cuando los juegos y apuestas se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia deberá existir una conexión similar a la establecida en el apartado anterior.”

Cinco. El párrafo segundo del artículo 21 queda redactado del siguiente modo:

“La solicitud se formalizará en modelo normalizado y podrá ser presentada en el órgano administrativo de gestión del juego, en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, o en cualquiera de los servicios de admisión, recepción o identificación de los usuarios de los establecimientos de juego. En este último caso, el establecimiento deberá facilitar mediante transferencia electrónica los datos de la solicitud al sistema central de soporte en las veinticuatro horas siguientes a la de presentación de la solicitud y hacer entrega al órgano de gestión del juego, dentro del plazo máximo de siete días, del ejemplar original de la solicitud formulada por el interesado, acompañado de copia del documento de identificación de éste.”

Disposición final cuarta. *Modificación del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 105/2004, de 24 de junio.*

Se modifica el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 105/2004, de 24 de junio, en los términos que a continuación se indican:

Uno. El punto 1 del artículo 11.1.b) queda redactado del siguiente modo:

“1. La disponibilidad del local donde se ubique el establecimiento.”

Dos. El apartado 1 del artículo 14 queda redactado del siguiente modo:

“1. Las autorizaciones se podrán conceder por un periodo de diez años y serán renovables por periodos de idéntica duración, siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación, previa presentación de la correspondiente solicitud por su titular con una antelación mínima de seis meses a la fecha de finalización de la vigencia de la autorización. En todo caso, la vigencia de la autorización para la comercialización de juegos colectivos de dinero y azar no podrá ser superior al periodo acreditado de disponibilidad del local, que en ningún supuesto podrá ser inferior a dos años.”

Disposición final quinta. *Modificación del Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre.*

Se modifica el artículo 36 del Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, que queda redactado del siguiente modo:

Artículo 36. *Zonas de apuesta.*

1. En las zonas o áreas determinadas al efecto de los recintos o lugares donde se celebren acontecimientos deportivos se podrá autorizar la realización de apuestas internas o externas, siempre que, en este último caso, correspondan a eventos deportivos.

2. Con motivo de la celebración de una actividad ferial relacionada directamente con actividades deportivas se podrá autorizar, con carácter temporal durante el desarrollo de la misma, la realización de apuestas internas o externas, debiendo tratarse, en este último caso, únicamente de apuestas sobre eventos deportivos.

3. La organización y comercialización de las apuestas a que se refieren los apartados 1 y 2 corresponderá a una empresa autorizada.

4. La solicitud de autorización para la organización y comercialización de apuestas se presentará en el modelo normalizado que figura como anexo V, por cualquiera de los medios previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, e irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Contrato o convenio suscrito por la empresa de apuestas autorizada con el titular del recinto u organizador de la actividad ferial consintiendo la realización de apuestas.

b) Licencia municipal de funcionamiento del recinto.

c) Plano del recinto a escala no superior a 1/100, visado por el colegio profesional correspondiente, en el que se indique la ubicación de la zona de apuestas.

5. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el Registro de la Consejería competente en la materia. Contra dicha resolución se podrá interponer recurso de alzada.

6. La autorización tendrá el mismo periodo de vigencia que el de la concedida a la correspondiente empresa autorizada para la organización y comercialización de apuestas, salvo la concedida para realizar apuestas conforme a lo establecido en el apartado 2, que tendrá la misma duración que la actividad ferial de que se trate.”

Disposición final sexta. *Entrada en vigor.*

El presente decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO PRELIMINAR

Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto y ámbito de aplicación.*

1. El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego, de las actividades relacionadas con el mismo y de los establecimientos destinados a su práctica.

2. Se entiende por máquinas recreativas y de juego aquellos aparatos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, dependiendo del tipo de máquina, la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie.

Artículo 2. *Régimen jurídico.*

La organización y desarrollo de cualquiera de las actividades a que se refiere el artículo anterior se regirá por la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, el presente reglamento y las disposiciones de carácter complementario que sean dictadas en su desarrollo.

Artículo 3. *Exclusiones.*

Quedan excluidas del ámbito de aplicación del presente reglamento:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías a cambio de un precio, siempre que éste se corresponda con el valor de mercado de los productos que se entreguen. Su mecanismo de funcionamiento no debe prestarse a admitir cualquier tipo de destreza o habilidad, juego, apuesta o combinación aleatoria.

Igualmente se considerarán máquinas expendedoras aquellas en las que exista aleatoriedad en el producto que necesariamente obtendrá el usuario. Dicho producto será perfectamente identificable desde el exterior, siendo su precio de mercado aproximadamente igual al importe a pagar para su obtención.

b) Los aparatos o máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico, tales como futbolines, billares, dianas, tenis de mesa, boleras, juegos de baloncesto o similares, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, aunque su uso requiera el pago de un importe determinado. Se podrán incorporar componentes electrónicos siempre que sirvan de apoyo o sean complementarios a los aparatos.

c) Los aparatos o máquinas de uso infantil accionados previo pago del precio correspondiente que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, así como aquellos otros que por su naturaleza o elementos estén destinados al entretenimiento exclusivamente del público infantil.

d) Las máquinas de mero pasatiempo o recreo que, disponiendo de juegos infantiles o deportivos, permiten obtener a la persona usuaria, dependiendo de su habilidad, además de un tiempo de uso o de juego, vales, fichas o elementos similares que sean canjeables por juguetes de un valor preestablecido y conocido por el usuario, siempre que el valor reflejado en los vales sea inferior al coste dinerario de las partidas necesarias para conseguirlos.

e) Las máquinas tocadiscos, videodiscos y similares accionadas previo pago del precio correspondiente.

f) Las máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos o sistemas que utilicen redes informáticas, telemáticas o cualquier otro medio de comunicación a distancia que, a cambio de un precio por su utilización, ofrecen al usuario juegos recreativos durante un tiempo de uso sin cruce de apuestas ni premios en metálico o en especie.

TÍTULO I

Clasificación y requisitos de las máquinas recreativas y de juego

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

A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas a que se refiere este reglamento se clasifican en:

- a) Máquinas recreativas o de tipo A.
- b) Máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.
- c) Máquinas de azar o de tipo C.
- d) Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D.

CAPÍTULO I

Máquinas recreativas o de tipo A

Artículo 5. *Definición de las máquinas recreativas o de tipo A.*

1. Son máquinas recreativas o de tipo A aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que se pueda conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

2. Se incluyen en este grupo de máquinas las que ofrezcan como único aliciente adicional, 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 premio en especie.

3. Se incluyen como máquinas recreativas las de realidad virtual, simulación o análogas, siempre que el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

4. Las máquinas de tipo A no podrán incluir modalidades de juegos y apuestas cuya práctica esté prohibida a los menores de edad.

5. En el tablero frontal de cada máquina de tipo A se incluirá la expresión “máquina recreativa de tipo A”.

CAPÍTULO II

Máquinas recreativas con premio programado o de tipo B

Artículo 6. *Clasificación y definición de las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.*

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de tipo B se clasifican en los siguientes subgrupos:

a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio programado. Se entiende por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio programado especiales para salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego. Se entiende por tales aquellas que, reuniendo los requisitos y condiciones técnicas establecidos para las máquinas de tipo B.1, conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de éstas, pudiendo estar interconectadas dentro del mismo establecimiento o entre establecimientos de la misma clase.

c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo. Se entiende por tales aquellas que, de acuerdo con los requisitos y condiciones técnicas establecidos en el presente reglamento, conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo B.1, en proporción a lo apostado por los jugadores y conforme con el programa de premios previamente establecido. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo que ofrezcan específicas combinaciones de premios.

2. Las máquinas de tipo B que permitan la participación independiente y simultánea de dos o más jugadores, conformando un solo mueble, se considerarán máquinas multipuesto.

Artículo 7. *Requisitos generales de las máquinas de los tipos B.1 y B.2.*

1. Las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.1 deberán reunir los requisitos siguientes:

a) El precio máximo de la partida simple será de 20 céntimos, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 8.c).

b) El premio máximo que la máquina puede entregar será el equivalente a 400 veces el precio de la partida jugada. 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.

En el caso de interconexión de máquinas, el premio acumulado que se podrá conceder no será superior a 1.000 veces el precio máximo de la partida, sin que ello suponga una disminución del porcentaje de premios de cada una de las máquinas interconectadas.

c) Cada máquina estará programada y será explotada en ciclos de 40.000 partidas consecutivas, de forma que devuelva en cada uno de los ciclos un porcentaje de premios que no será inferior al 70 por 100 del valor de las partidas efectuadas.

A efectos del cómputo de partidas, la partida doble o triple contará como una sola partida.

d) La duración media de cada partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de trescientas sesenta partidas en treinta minutos.

e) 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. No obstante, el pago de premios de las máquinas especiales de tipo B.2 podrá instrumentarse a través de cualquier medio legal de pago admitido, a elección del jugador.

f) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, salvo que cuenten con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 8.f).

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

h) 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.

i) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.

j) En el tablero frontal, pantalla de vídeo o soporte físico análogo, en su caso, deberán constar con claridad:

1º. Las reglas del juego.

2º. La descripción de las combinaciones ganadoras, así como el importe del premio expresado en euros correspondiente a cada una de ellas.

3º. El porcentaje mínimo de premios.

4º. La indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y la advertencia de que su uso puede producir ludopatía.

k) La memoria electrónica que determina el juego de la máquina deberá disponer de medidas de seguridad que hagan imposible su alteración o manipulación.

l) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve los datos almacenados en el contador así como en la memoria en caso de

desconexión o interrupción del fluido eléctrico e incidencias en el suministro y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

m) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 15 y 16.

n) Las máquinas no podrán tener incorporado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador, a excepción de las que se instalen en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los salones de juego, en los casinos de juego y en los locales específicos de apuestas.

2. Las máquinas de tipo B.2 deberán reunir los requisitos establecidos en el apartado anterior. El premio máximo que estas máquinas podrán entregar será de 1.000 veces el precio de la partida jugada, cuando se trate de máquinas no interconectadas, o de 2.500 veces dicho precio, si las máquinas se encuentran interconectadas dentro del mismo establecimiento o con otros establecimientos de la misma clase, sin perjuicio en este último caso del mantenimiento del porcentaje mínimo de premios.

3. En el tablero frontal de cada máquina de tipo B.2 tendrá que constar la expresión "máquina especial de tipo B.2".

Artículo 8. *Dispositivos opcionales.*

Las máquinas de los tipos B.1 y B.2 que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior podrán estar dotadas, siempre que así se haga constar en la resolución de homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje establecido en el artículo 7.1.c) y que el premio máximo no supere el límite establecido en el artículo 7.1.b).

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

c) Los que permitan la realización de la partida doble o triple. Se entenderá por partida doble o triple aquella partida cuyo precio sea dos o tres veces el de la partida simple, respectivamente. No obstante lo anterior, las máquinas de tipo B.2 instaladas en salones de juego podrán estar dotadas de dispositivos que permitan la realización de una partida quintuple, cuyo precio sea de hasta cinco veces el precio de la partida simple. A efectos del cómputo de partidas, esta última partida contará como una.

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en 100 veces al precio máximo autorizado por partida simple y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo en el contador adicional de reserva de monedas para partidas posteriores con el límite del equivalente al precio de 50 partidas simples.

e) Contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, que permita pasar dichas monedas al contador de créditos por la acción voluntaria del jugador cuando éste se encuentre por debajo del límite máximo permitido, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento por el jugador.

f) Marcador de premios que acumule los premios obtenidos, permitiéndose su transferencia voluntaria al contador de créditos destinados al juego, mediante el dispositivo específico que deberá accionar el jugador, o la obtención del importe acumulado en cualquier momento. Esta última función se deberá producir de forma automática si transcurren diez segundos desde que el contador de créditos llegue a cero. En todo caso, el marcador no podrá exceder el límite del premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata y automática de la cantidad que exceda de dicho límite.

g) Los que posibiliten un cambio del porcentaje de premios, dentro del mínimo legal a que se hace referencia en el artículo anterior. El uso de este dispositivo opcional no supondrá el inicio de un nuevo ciclo de partidas siempre que no haya finalizado aquél en el que se produzca el cambio del porcentaje.

h) Los que permitan admitir monedas de valor inferior al precio de la partida para completar el precio de una nueva partida simple.

i) Los que permitan jugar las cantidades sobrantes de partidas anteriores inferiores al precio de la partida a la opción “doble o nada”, siempre que no se altere el porcentaje de devolución de premios de la máquina y no se supere el premio máximo autorizado.

j) Los que permitan la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas u otros soportes homologados propios del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo, cuando se trate de máquinas instaladas en los salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego.

k) Los que permitan que el juego se pueda desarrollar mediante la utilización de pantalla de vídeo o soporte físico análogo.

l) Los que permitan la instalación de hasta cinco juegos homologados.

Artículo 9. *Requisitos generales de las máquinas del tipo B.3.*

1. Las máquinas recreativas con premio basadas en el juego del bingo o de tipo B.3 deberán reunir los requisitos siguientes:

a) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo desarrollado informáticamente y sin intervención en su práctica del personal de la sala.

b) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte de la persona jugadora o usuaria.

c) El precio máximo de la partida simple será de 20 céntimos, sin que el valor de la suma de las apuestas realizables en una partida por cada usuario pueda exceder de 6 euros.

d) La realización de apuestas así como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores se podrá realizar mediante soportes que garanticen la seguridad en los cobros y los pagos. En todo caso, para el pago de los premios podrá utilizarse cualquier medio legal de pago admitido a elección del jugador.

e) La duración media de cada partida no será inferior a tres segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientas partidas en treinta minutos.

f) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de premios de al menos el 80 por 100 del total de apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida. En el caso de interconexión de máquinas, se podrán formar bolsas de premios, mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas, cuya cuantía máxima no será superior a tres veces el premio máximo que puede dar una máquina.

g) El juego se desarrollará mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar. En dichas pantallas deberán constar con claridad:

1º. Las reglas del juego.

2º. La descripción de las combinaciones ganadoras, así como el importe del premio expresado en euros correspondiente a cada una de ellas.

3º. El porcentaje mínimo de premios.

4º. La advertencia de que el uso de la máquina puede producir ludopatía.

2. El sistema aplicable a las máquinas de tipo B.3 deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo, que será el encargado de establecer la comunicación continua con las máquinas 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 en 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 los soportes aptos para la realización de cobros y pagos las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará su saldo o crédito final para su abono a los mismos. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Un 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. Si durante la sesión se detectasen averías o fallos en el servidor, se interrumpirá el juego y se devolverá a los jugadores las cantidades apostadas. Para proceder al reinicio del sistema, se deberá comprobar previamente su correcto funcionamiento y el de todas y cada una de las máquinas.

Si la avería afectase a una máquina y no pudiese ser subsanada en el acto, impidiendo su correcto funcionamiento, se procederá a su inmediata desconexión, haciendo constar en la misma de forma clara y visible esta circunstancia, y a la devolución a los jugadores, en su caso, de las cantidades apostadas.

f) Contadores que cumplan con las mismas funcionalidades previstas en el artículo 15. No obstante, se podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información homologado que, conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre dichas funcionalidades.

3. Las máquinas de tipo B.3 podrán estar dotadas de un dispositivo que permita jugar las cantidades sobrantes de partidas anteriores inferiores al precio de la partida a la opción “doble o nada, o bola extra”, siempre que no se altere el porcentaje de premios de la máquina y no se supere el premio máximo autorizado.

4. En el tablero frontal de cada máquina de tipo B.3 tendrá que constar la expresión “máquina especial de tipo B.3”.

Artículo 10. *Interconexión de máquinas de tipo B.*

1. La interconexión de máquinas de tipo B requerirá previa homologación del sistema correspondiente y autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. La interconexión de máquinas de tipo B se podrá realizar en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los salones de juego, en los casinos de juego y en los locales específicos de apuestas, tanto dentro del mismo establecimiento donde estén instaladas como entre establecimientos de la misma clase.

3. El premio máximo que permitirá obtener la interconexión de máquinas no supondrá una disminución del porcentaje de premios de cada una de las máquinas interconectadas.

4. La solicitud de homologación del sistema de interconexión se ajustará al modelo normalizado que figura como anexo I. A la solicitud se deberán acompañar los siguientes documentos:

- a) Informe sobre el ensayo del sistema realizado por un laboratorio autorizado.
- b) Memoria del programa de interconexión.
- c) Certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión y sus instrucciones técnicas complementarias, suscrito por técnico competente y visado por el Colegio respectivo.
- d) Planos, esquemas y descripción general del sistema eléctrico y electrónico, por duplicado, suscritos por técnicos competentes y visados por el Colegio profesional respectivo.

5. En la solicitud de interconexión se deberá especificar el tipo y número de máquinas que se interconectarán, el sistema técnico de interconexión y los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener, conforme al modelo normalizado que figura como anexo II. A dicha solicitud se acompañará relación de las máquinas a interconectar, con indicación del tipo, modelo, serie y número de autorización de explotación, y de los establecimientos donde se instalarán.

6. En cada máquina interconectada se hará constar expresamente el premio máximo que se podrá obtener con la indicación de que éste no supondrá una disminución del porcentaje de premios de cada una de las máquinas interconectadas.

7. Para la homologación del sistema de interconexión de máquinas se deberá acreditar que el ordenador central se encuentra instalado dentro del ámbito territorial de la

Comunidad de Madrid y que controla el sistema de interconexión en su conjunto. Dicho sistema deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

8. El plazo máximo para dictar y notificar las correspondientes resoluciones de homologación y autorización del sistema de interconexión será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se hayan dictado y notificado las resoluciones expresas que corresponda se entenderá estimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

9. Las modificaciones sustanciales del sistema técnico de interconexión serán objeto de homologación previa. Se considerarán tales, al menos, la ubicación del ordenador central y los dispositivos del sistema informático encargados de la gestión y control de premios. Las modificaciones no sustanciales serán comunicadas al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego especificando el alcance de la modificación.

10. Las modificaciones sustanciales de las condiciones que determinaron la concesión de la autorización del sistema técnico de autorización serán objeto de autorización previa. Se considerarán tales, al menos, las que afecten al sistema técnico de interconexión, al número de máquinas a interconectar, a los establecimientos donde se instalen y a los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener. Las modificaciones no sustanciales serán comunicadas al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego especificando el alcance de la modificación.

CAPÍTULO III

Máquinas de azar o de tipo C

Artículo 11. *Definición de las máquinas de azar o de tipo C.*

1. Son máquinas de azar o de tipo C aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

2. El juego desarrollado a través de máquinas de azar o de tipo C tiene la consideración de exclusivo de casinos de juego.

3. Las máquinas de azar o de tipo C deberán reunir los requisitos siguientes:

a) El precio de la partida será fijado para cada modelo de máquina en la resolución de homologación correspondiente.

Para el pago de las partidas se podrá utilizar dinero de curso legal, fichas homologadas, tarjetas magnéticas o electrónicas u otros soportes homologados propios del establecimiento que garanticen la seguridad de los pagos, que podrán ser adquiridos por el usuario en la caja del mismo o ser proporcionados por las propias máquinas.

b) El premio máximo que la máquina puede entregar al jugador para cada partida será fijado para cada modelo de máquina en la resolución de homologación

correspondiente, respetando el porcentaje a que se refiere el párrafo d) de este mismo apartado.

Se podrán también homologar máquinas de este tipo que estén dotadas, 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.

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

d) Las máquinas tendrán que ser diseñadas y explotadas de forma que devuelvan en premios a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las apuestas efectuadas.

En el caso de que estén proyectadas para acumular un porcentaje de lo apostado a fin de constituir premios especiales o “jackpots”, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior.

e) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de abono automático de los premios sin necesidad de acción alguna por parte del jugador.

f) Los premios se deberán pagar en moneda de curso legal, pudiéndose abonar también mediante fichas, la recarga de tarjetas o la forma que permitan los demás soportes homologados que se utilicen para el pago de las partidas, si bien se habrá de permitir, en todo caso, su canje por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

g) En el tablero frontal de las máquinas, pantalla de vídeo o soporte análogo, en su caso, constarán de forma gráfica y por escrito:

1º. Las reglas del juego.

2º. La indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida, tipo de apuesta y valor de la apuesta mínima.

3º. La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas, tarjetas u otros soportes físicos que aceptan.

4º. La descripción de las combinaciones ganadoras.

5º. El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en euros o en número de monedas, que deberá quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

6º. La advertencia de que el uso de las máquinas puede producir ludopatía.

4. Las máquinas de tipo C que permitan la participación independiente y simultánea de dos o más jugadores, conformando un solo mueble, se considerarán máquinas multipuesto.

Artículo 12. *Depósitos de monedas.*

1. Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la resolución de homologación del modelo, todas las máquinas de azar estarán dotadas de dos depósitos internos de monedas:

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

b) 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.

2. No tendrán que disponer de depósitos de monedas las máquinas que utilicen como exclusivo medio del pago de premios las tarjetas electrónicas o magnéticas o cualesquiera otros medios homologados canjeables en el establecimiento por dinero de curso legal.

3. Si el volumen de monedas que constituyen el premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos o si el premio de la máquina constituyera una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y los pagos, los premios serán pagados manualmente al jugador por un empleado en la propia sala.

En estos casos, las máquinas de azar deberán disponer de un avisador luminoso y/o sonoro que se ponga en marcha automáticamente cuando se deba proceder a un pago manual y de un mecanismo de bloqueo que, en dicho caso, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado.

4. También se podrán homologar e inscribir los modelos de aquellas máquinas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos a favor del jugador, si bien éste ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los premios acumulados.

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

1. Las máquinas de azar o de tipo C podrán interconectarse en cada casino o entre distintos casinos de juego con el fin de poder otorgar un premio especial o “superjackpot”.

2. El importe máximo de este premio especial que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas se fijará en la autorización de interconexión correspondiente y no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.

3. El importe del premio especial se señalará claramente y de forma visible dentro de cualquiera de las salas de juego del casino así como en cada máquina interconectada.

4. Las máquinas de azar podrán interconectarse también con la finalidad de otorgar premios adicionales 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 cambiarlo por el dinero de curso legal previamente anunciado.

5. La realización de estas interconexiones precisará previa homologación y autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, los establecimientos donde se instalarán aquellas, en su caso, y el sistema técnico de interconexión, así como los tipos y la cuantía del premio máximo a obtener.

6. En el caso de emplearse un sistema de interconexión de máquinas deberá reunir los mismos requisitos y características técnicas establecidos en el artículo 10.7.

7. El plazo máximo para dictar y notificar las correspondientes resoluciones de homologación y autorización será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se hayan dictado y notificado las resoluciones expresas que corresponda se entenderá estimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

CAPÍTULO IV

Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D

Artículo 14. *Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D.*

1. Son máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D aquellas que ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en especie cuya consecución dependerá de su destreza o habilidad.

2. Las máquinas recreativas con premio en especie deberán reunir los requisitos siguientes:

a) El precio máximo de la partida será de 1 euro.

b) Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción de dinero cuando no disponga de objetos destinados a premios o de cambio suficiente para la devolución de las cantidades no destinadas al juego. Las cantidades depositadas en exceso deberán devolverse automáticamente. En todo caso, se permitirá la acumulación de partidas de precio inferior al máximo con el límite de este último.

c) Los premios se podrán obtener directamente de la máquina o mediante el canje de los vales, fichas o elementos similares que emita aquella con la valoración correspondiente en puntos. Consistirán en objetos cuyo valor no podrá ser superior a 10 veces el precio máximo de la partida y resultarán identificables desde el exterior de la máquina o serán exhibidos en un expositor, especificándose en este caso de forma clara y visible su valor en puntos. Excepcionalmente, se podrán autorizar premios de valor superior en la resolución de homologación del modelo correspondiente.

d) Los elementos constitutivos del sistema de extracción de premios deberán ser adecuados para la obtención de los objetos, debiendo incorporar dispositivos que impidan su manipulación.

e) En el tablero frontal de los aparatos constarán con claridad el procedimiento de utilización de la máquina, las reglas del juego y la duración de la partida, que en todo caso

no será inferior a treinta segundos, así como la indicación del valor de las monedas que acepten.

f) Las memorias electrónicas que determinen el funcionamiento de las máquinas con premio en especie deberán disponer de medidas de seguridad que hagan imposible su alteración o manipulación.

g) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve los datos almacenados en el contador, así como en la memoria, en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico, y que permita retomar el programa en el mismo estado.

h) Las máquinas no podrán tener incorporado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador, a excepción de las que se instalen en los salones de juego.

3. En el frontal de las máquinas deberá constar de forma visible la indicación del valor de los objetos.

CAPÍTULO V

Dispositivos incorporados a las máquinas de los tipos B, C y D

Artículo 15. *Contadores y avisadores.*

1. Las máquinas de los tipos B y C deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

a) Deberán posibilitar su lectura independiente por la Administración mediante dispositivo de acceso exterior que permita el recuento de las partidas jugadas y los premios otorgados.

b) Deberán identificar la máquina en que se encuentran instalados mediante la indicación serigrafiada, al menos, de los datos referidos a los números de modelo, serie y máquina.

c) Estarán seriados y protegidos contra toda manipulación.

d) Deberán permitir el mantenimiento de los datos almacenados en memoria aún con la máquina desconectada e impedir su uso en caso de avería o desconexión del contador.

e) Deberán almacenar, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación, los datos correspondientes al número de partidas totales y por modalidades realizadas, así como de los premios obtenidos expresados en unidades equivalentes al precio de la partida simple, permitiendo identificar claramente cada ciclo de partidas o serie estadística, según corresponda, su fecha de finalización y el porcentaje de premios por cada uno de los ciclos o serie estadística.

2. Las máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D deberán incorporar contadores, cerrados y protegidos contra toda manipulación, que posibiliten su lectura

independiente por la Administración, que contengan los datos de identificación del aparato donde se encuentren instalados y que cuenten y acumulen el número de utilizaciones y productos u objetos librados.

3. Los contadores incorporados a las máquinas de los tipos B, C y D quedan sujetos al control metrológico previsto en la normativa vigente en la materia.

4. La instalación de los contadores a que hace referencia el apartado 1 no será preceptiva para las máquinas de los tipos B y C, si el establecimiento de juego donde estén instaladas dispone de un sistema informático central previamente homologado y conectado a las máquinas en el que queden registrados, al menos, los requisitos a que se refiere dicho apartado.

5. 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.

Asimismo, dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala donde estén instaladas y de un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada.

Artículo 16. *Dispositivos de seguridad.*

1. Las máquinas de los tipos B, C y D 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 sustituya.

b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven los datos almacenados en el contador, así como en la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico e incidencias en el suministro, y permitan, en su caso, 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 monedas o billetes de un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o los que, en su caso, devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego y eviten su manipulación.

2. Las máquinas de rodillo deberán incorporar además:

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 II

Homologación de modelos de máquinas recreativas y de juego e inscripción registral

CAPÍTULO I

Procedimiento de homologación de modelos de máquinas recreativas y de juego

Artículo 17. *Homologación de modelos de máquinas recreativas y de juego.*

1. La fabricación, importación, comercialización, explotación e instalación de las máquinas recreativas y de juego reguladas en el presente reglamento en el territorio de la Comunidad de Madrid requerirá la previa homologación del correspondiente modelo y su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, a excepción de los modelos de las máquinas de tipo A.

2. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro del Juego los modelos de máquinas recreativas y de juego cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que puedan vulnerar, directa o indirectamente, la dignidad de la persona y los derechos y libertades fundamentales, o que inciten a la violencia, al racismo o a la xenofobia, a actividades delictivas o a cualquier forma de discriminación prohibida por la Constitución y las leyes. Estas limitaciones serán aplicables también a los modelos de máquinas A.

3. Las máquinas recreativas y de juego deberán estar fabricadas e instaladas de forma que se garantice la integridad física de cualquier manipulador o usuario.

4. Las máquinas recreativas y de juego deberán incorporar el marcado CE que declare su conformidad con la normativa vigente.

5. La homologación de los modelos de máquinas recreativas y de juego y su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid estará sometida al principio de reconocimiento mutuo respecto de otras Administraciones competentes en la materia, siempre que los requisitos y condiciones técnicas exigidos y el procedimiento seguido sean análogos a los establecidos en la Comunidad de Madrid

Artículo 18. *Solicitud de homologación.*

1. La solicitud de homologación e inscripción de los modelos de máquinas en el Registro del Juego deberá dirigirse por el fabricante o importador al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La solicitud se podrá presentar, mediante el impreso normalizado correspondiente que figura en los anexos III y IV, en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades Autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid que hayan suscrito el correspondiente convenio a tal efecto, en Oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o en cualquier otro lugar previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañada de la siguiente documentación:

a) Una ficha por triplicado en la que figurarán:

1º. Tres fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.

2º. Nombre comercial del modelo.

3º. Nombre del fabricante o importador, número de inscripción en el Registro del Juego, datos del fabricante extranjero, en su caso, 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 el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización en España.

4º. Dimensiones de la máquina.

5º. Memoria descriptiva del juego o juegos, en el caso de las máquinas de tipo D, y de la forma de uso y juego o juegos, en las máquinas de los tipos B y C.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, en ejemplar duplicado, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio profesional respectivo.

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

d) Certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión y sus instrucciones técnicas complementarias, suscrito por técnico competente y visado por el Colegio profesional respectivo.

e) Declaración responsable de que no se incurre en los supuestos contemplados en el artículo 6.3 de la Ley 6/2001, de 3 de Julio del Juego en la Comunidad de Madrid, así como en el artículo 17.2 del presente reglamento.

Artículo 19. *Requisitos especiales de las solicitudes de homologación.*

1. En los supuestos de homologación de modelos de máquinas de los tipos B y C, la memoria descriptiva a que hace referencia el artículo anterior deberá contener los siguientes datos:

a) Precio de las partidas y de las apuestas que se puedan realizar.

b) Plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que pueda otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en su caso, los premios máximos especiales o “jackpots” que puedan otorgar.

c) Porcentaje de premios, especificando el ciclo o la serie estadística que determina el cálculo.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar o reducir el porcentaje de premios dentro del mínimo establecido, con indicación de dicho porcentaje.

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

2. Para la homologación e inscripción de los modelos de máquinas de los tipos B y C, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) Un resumen estadístico de una simulación de la secuencia de juego que incluirá, al menos, dos ciclos, en el caso de las máquinas de tipo B, o una muestra suficientemente significativa de la serie estadística, en las máquinas de tipo C.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacene el juego.

c) Una descripción del tipo de contadores que incorpore el modelo, de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 15.

d) Un informe sobre los ensayos previos realizados a los que hace referencia el artículo siguiente.

3. Para la homologación e inscripción de los modelos de máquinas de tipo D, deberá adjuntarse a la solicitud:

a) El precio de utilización.

b) Un ejemplar de la memoria de juego.

c) La descripción del tipo de contadores que incorpore el modelo, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15.

d) Un informe sobre los ensayos previos realizados a los que hace referencia el artículo siguiente.

4. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo y garantizará su custodia y confidencialidad, así como la reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 20. *Ensayos previos.*

1. Todos los modelos de máquinas recreativas y de juego de los tipos B, C y D deberán ser sometidos, con anterioridad a la solicitud de su homologación, a ensayo en un laboratorio autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, en especial el programa de juego y la distribución de premios, en su caso, se adecua a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones del presente Reglamento.

2. Se admitirán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, así como los realizados por laboratorios reconocidos por otras Administraciones Públicas españolas, siempre que los

requisitos exigidos para su habilitación sean análogos a los establecidos en la Comunidad de Madrid y que el protocolo de ensayos utilizado sea también análogo al utilizado en la Comunidad de Madrid y permita comprobar el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente reglamento.

Artículo 21. Tramitación de la solicitud de homologación y resolución.

1. Presentada la solicitud de homologación, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego comprobará el cumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en el presente reglamento. A tal efecto, podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias.

2. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego resolverá sobre la solicitud de homologación, procediéndose, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de seis meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá estimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución se podrá interponer recurso de alzada.

CAPÍTULO II

Inscripción de los modelos de las máquinas recreativas y de juego en el Registro del Juego

Artículo 22. Inscripción de los modelos en el Registro del Juego.

1. La inscripción de los modelos de máquinas recreativas y de juego en el Registro del Juego se realizará de oficio asignando a cada modelo el número que le corresponda. Se remitirá al interesado la ficha de inscripción, debidamente diligenciada, en la que constará dicho número.

2. No se inscribirán modelos con denominación idéntica a la de otros ya inscritos previamente, salvo que se acredite por el solicitante la inscripción anterior del mismo en el organismo competente en materia de patentes y marcas. En este caso, procederá la modificación de la primera denominación inscrita.

3. Se podrá inscribir un modelo con la denominación de otro cuya inscripción haya sido cancelada.

Artículo 23. Cesión de modelos.

1. Sólo se podrá ceder la habilitación registral para la fabricación o importación y la comercialización de un modelo homologado e inscrito si el cedente y el cesionario se encuentran inscritos en el Registro del Juego.

2. Dicha cesión se comunicará al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego por el titular de la inscripción del modelo, con carácter previo a su comercialización, aportándose la documentación acreditativa correspondiente.

3. La empresa cesionaria hará constar la cesión tanto en las marcas de fábrica como en los certificados de fabricación.

Artículo 24. Inscripción y permisos de explotación provisionales.

1. Los fabricantes e importadores inscritos en el Registro del Juego podrán solicitar la inscripción provisional de modelos de máquinas recreativas y de juego, así como los permisos de explotación provisionales correspondientes.

2. El modelo de máquina deberá reunir los requisitos técnicos exigidos al tipo de máquina de que se trate, no siendo necesario su sometimiento al ensayo previo previsto en el artículo 20.

3. No se podrá solicitar una inscripción provisional de un nuevo modelo mientras se encuentre en vigor una inscripción provisional anterior. Sólo se podrá autorizar la inscripción provisional de tres modelos al año.

4. La solicitud de inscripción provisional se presentará en el modelo normalizado que se acompaña como anexo V, previo pago de las correspondientes tasas fiscal sobre el juego y por servicios administrativos, e irá acompañada de la documentación a que se refieren los artículos 18 y 19, con la excepción del informe sobre ensayos previos. Asimismo, se deberán acompañar los siguientes documentos:

a) Acuerdo suscrito por el fabricante o importador solicitante y por una empresa operadora autorizada, con indicación expresa del número e identificación de las máquinas que se pretendan instalar así como el nombre comercial y domicilio de los establecimientos en que se ubicarán.

b) Declaración responsable del fabricante o importador de que el modelo de máquina cumple los requisitos técnicos exigidos reglamentariamente.

5. La solicitud de los permisos de explotación provisional de las máquinas recreativas y de juego se presentará junto con la de inscripción provisional del modelo.

6. La inscripción provisional requerirá la constitución de las fianzas correspondientes.

7. Comprobado el cumplimiento de los requisitos establecidos, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego acordará la inscripción provisional del modelo en el Registro del Juego y concederá los permisos de explotación provisionales de las máquinas correspondientes al modelo inscrito.

El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá estimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución se podrá interponer recurso de alzada.

8. La vigencia de la inscripción provisional de cada modelo será de tres meses. Transcurrido dicho plazo, se producirá la caducidad de la inscripción provisional y de los permisos de explotación provisionales que se hubieran concedido al amparo de la misma, debiendo ser inmediatamente retiradas las máquinas correspondientes, salvo que se hayan

solicitado y obtenido la inscripción definitiva del modelo y las preceptivas autorizaciones de explotación, previa realización del ensayo a que se refiere el artículo 20.

9. La inscripción provisional podrá ser cancelada en los siguientes supuestos:

a) Cuando lo solicite el titular del modelo inscrito.

b) Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud de inscripción o en la documentación aportada con la misma.

La cancelación de la inscripción provisional por los motivos citados en los supuestos anteriores producirá los mismos efectos que en el caso de su caducidad.

10. El permiso de explotación provisional garantizará la correspondencia de la máquina con el modelo provisionalmente inscrito, habilitando su explotación comercial. Contendrá la identificación de la máquina, así como de su titular y del local en que se instale, según modelo normalizado que se acompaña como anexo VI, y se deberá exponer de forma visible en cada máquina.

11. El número de máquinas que podrá ser objeto de explotación provisional por cada modelo inscrito provisionalmente no excederá de diez, siempre que no se supere el máximo establecido para cada tipo de establecimiento.

12. Las máquinas recreativas y de juego cuyo modelo haya sido inscrito provisionalmente que cuenten con permiso de explotación provisional se explotarán e instalarán conforme a lo que se establece en los Títulos III y IV.

Artículo 25. *Modificación de modelos.*

1. Los fabricantes o importadores podrán solicitar la modificación de aquellos modelos de máquinas recreativas y de juego que tengan inscritos en el Registro del Juego ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. Cuando la modificación solicitada sea sustancial se requerirá la tramitación de un nuevo procedimiento de homologación.

3. Se considerará, en todo caso, modificación sustancial de un modelo la que comporte el cambio del precio de la partida, del plan de ganancias, de la velocidad de juego, del porcentaje de premios, así como de cualquier otro elemento de la memoria de juego que afecte al funcionamiento de la máquina o al desarrollo del juego que hubieran sido objeto de verificación en el procedimiento de homologación del modelo.

4. Las modificaciones que se reputen como no sustanciales se resolverán especificando el alcance de la modificación.

Artículo 26. *Exhibición de modelos no homologados.*

1. La exhibición de modelos de máquinas recreativas y de juego no homologados se podrá realizar con motivo de la celebración de ferias o exposiciones del sector del juego.

2. Las máquinas cuyo modelo se exhiba en ningún caso se explotarán comercialmente.

3. La exhibición de modelos de máquinas no homologados a la fecha de su exposición no generará derecho alguno para su ulterior homologación e inscripción en el Registro General de Juego de la Comunidad de Madrid.

4. Cuando se exhiban modelos de máquinas que incumplan lo establecido en el apartado 2 de este artículo y las limitaciones a que se refieren los artículos 5.4 y 17.2, se requerirá por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego el cese inmediato de la exhibición con la retirada de dichos modelos, sin perjuicio del ejercicio de la potestad sancionadora, en su caso.

Artículo 27. *Cancelación de la inscripción.*

1. La inscripción de un modelo de máquina recreativa y de juego en el Registro podrá ser cancelada a solicitud de su titular. En este caso, deberá acreditarse fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad de Madrid. Dicha cancelación podrá instarse también de oficio cuando concurren las citadas circunstancias.

2. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego cancelará, previa tramitación del procedimiento correspondiente con audiencia del interesado, la inscripción de un modelo cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud de homologación e inscripción o en la documentación que la acompañaba, así como cuando se produzcan modificaciones del modelo no homologadas, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

3. La cancelación de la inscripción de un modelo producirá la extinción de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes y la baja automática de éstas, obligando a su retirada inmediata, así como la prohibición de la comercialización, instalación y explotación de máquinas del modelo de que se trate.

TÍTULO III

Régimen de explotación de las máquinas recreativas y de juego

CAPÍTULO I

Fabricación, comercialización, importación y exportación de máquinas recreativas y de juego

Artículo 28. Fabricación y comercialización.

1. La fabricación y comercialización o distribución de máquinas recreativas y de juego y de sus componentes principales se regirá por las disposiciones contenidas en este reglamento y en las demás normas generales vigentes.

2. Las empresas fabricantes y comercializadoras de máquinas recreativas y de juego que actúen en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid se deberán inscribir, con carácter previo al inicio de su actividad, en el Registro del Juego.

Artículo 29. Importación y exportación.

1. Las actividades de importación y exportación de máquinas recreativas y de juego se sujetarán a lo establecido en la normativa aplicable sobre la materia, sin perjuicio de las disposiciones contenidas en el presente reglamento.

2. Las empresas importadoras o exportadoras de máquinas recreativas y de juego que actúen en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid se deberán inscribir, con carácter previo al inicio de su actividad, en el Registro del Juego.

CAPÍTULO II

Identificación y explotación de las máquinas recreativas y de juego

Artículo 30. *Marcas de fábrica.*

1. A los efectos de su identificación y con carácter previo a su comercialización, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina de forma indeleble, visible y abreviada una marca que contenga los datos siguientes:

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

b) Número de inscripción del modelo en dicho Registro, a excepción de las máquinas de tipo A.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo y corresponder con los dígitos del año de fabricación de la máquina.

2. La marca de fábrica deberá ir grabada en los siguientes elementos:

a) En la placa de identidad que se debe fijar en el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.

b) En la tapa metálica y en los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.

c) En la memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

d) En los contadores a que se refiere el artículo 15.

3. Los circuitos integrados o memoria que almacenan el programa de juego deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponda, que deberá destruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar con otros mecanismos protectores que garanticen su identidad e 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 los Estados miembros de la Unión Europea o pertenecientes al Espacio Económico Europeo, en cuyo caso bastará con la indicación de un responsable de la puesta en el mercado del producto.

Artículo 31. *Certificado de fabricación.*

1. El certificado de fabricación es el documento emitido por los fabricantes e importadores debidamente inscritos en el Registro del Juego que tiene por objeto acreditar la correspondencia de cada máquina concreta con un modelo homologado y sirve para obtener la correspondiente autorización de explotación.

2. El certificado de fabricación deberá recoger, al menos, los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro del Juego.

b) Tipo y nombre del modelo de máquina, número de inscripción del modelo en el Registro del Juego, así como tipo, serie y número de la máquina.

c) Características técnicas de la máquina, con descripción del juego y del plan de ganancias en las máquinas de tipo B y C.

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

e) Fecha de fabricación de la máquina.

3. El fabricante o importador responderá de la veracidad de los datos contenidos en dicho certificado y de que la máquina esté fabricada conforme a lo exigido por la normativa aplicable en la Comunidad de Madrid.

CAPÍTULO III

Empresas operadoras

Artículo 32. *Empresas operadoras de máquinas recreativas y de juego.*

1. Son empresas operadoras de máquinas recreativas y de juego las personas físicas o jurídicas inscritas como tales en el Registro del Juego que desarrollen con carácter empresarial la explotación de máquinas recreativas y de juego, en locales propios o ajenos.

2. Esta inscripción podrá ser cancelada en el caso de que se perdiera alguno de los requisitos exigidos para su otorgamiento y en los demás supuestos establecidos en el Reglamento de organización y funcionamiento del Registro del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego, aprobado por Decreto 24/1995, de 16 de marzo.

Artículo 33. *Garantías.*

1. Las empresas operadoras de máquinas recreativas y de juego estarán obligadas a constituir una garantía inicial a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid

previamente a su inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid por importe de 6.000 euros.

2. Dichas empresas deberán constituir además otra garantía con carácter previo al ejercicio efectivo de su actividad de explotación de máquinas cuyo importe quedará reducido en la misma cuantía que el importe de la garantía inicial prestada.

3. La cuantía de la garantía para el ejercicio efectivo de la actividad de explotación de máquinas de tipo B será la que resulte de la aplicación de la escala siguiente:

Hasta 50 máquinas: 36.000 euros.

Hasta 100 máquinas: 76.000 euros.

A partir de 100 máquinas la garantía se incrementará en 76.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

4. La cuantía de la garantía a que se refiere el apartado anterior se duplicará para las empresas operadoras de máquinas de tipo C y se reducirá al 20 por 100 para las empresas operadoras de máquinas de los tipos A y D.

5. A los efectos de la cuantía de las garantías, las máquinas multipuesto se considerarán tantas como jugadores puedan usarlas simultáneamente.

6. Las garantías podrán prestarse en efectivo o en valores de Deuda Pública, así como mediante aval o contrato de seguro de caución y se depositarán en la Tesorería de la Comunidad de Madrid, en los términos que establezca en cada caso la normativa reguladora de la constitución de garantías.

7. Las garantías quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid. Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

8. La cuantía de las garantías se mantendrá actualizada en todo momento por el importe total fijado conforme a las reglas de este artículo. Si se produjera la disminución de la cuantía de la garantía, la empresa titular deberá completar la misma en la cuantía obligatoria, en el plazo máximo de dos meses desde la notificación del requerimiento correspondiente. En el caso de no producirse su reposición se producirá la cancelación inmediata de su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

9. La obligación de mantener actualizadas estas garantías se extinguirá cuando desaparezcan las causas de su constitución. En este caso y siempre que no hubiera obligaciones o responsabilidades pendientes, se procederá a su devolución.

Artículo 34. Obligaciones de documentación de la empresa operadora.

La empresa operadora deberá tener en su domicilio o sede social en todo momento y exhibir, a petición de los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego, la siguiente documentación:

- a) El título acreditativo de su inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.
- b) Las autorizaciones de explotación vigentes.
- c) La relación de los locales donde estén ubicadas y en explotación las máquinas, así como la autorización a que se refiere el artículo 46 y las comunicaciones de emplazamiento.

CAPÍTULO IV

Explotación de las máquinas recreativas y de juego

Artículo 35. *Autorización de explotación.*

1. La explotación de una máquina recreativa y de juego por una empresa operadora, a excepción de la de las máquinas de tipo A, requerirá la previa obtención de autorización.

2. La autorización de explotación es el documento administrativo que habilita a una empresa operadora para explotar una máquina recreativa y de juego de su titularidad, que quedará legalizada individualmente a los efectos de su correspondencia con el modelo homologado e inscrito.

Artículo 36. *Solicitud de la autorización de explotación y resolución.*

1. La solicitud de autorización de explotación se presentará en el modelo normalizado que figura como anexo VII e irá acompañada del certificado de fabricación de la máquina, de una certificación expedida por la empresa comercializadora de la máquina, en su caso, que contenga sus datos identificativos, y del justificante de pago de la tasa por servicios administrativos.

2. La solicitud se podrá presentar en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid que hayan suscrito el correspondiente convenio a tal efecto, en Oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o en cualquier otro lugar previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Tramitado el procedimiento correspondiente por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, la autorización de explotación será concedida por dicho órgano y expedida en el documento normalizado que se acompaña como anexo VIII, conteniendo, al menos, los siguientes datos:

- a) Titular de la autorización con indicación de su número o código de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro del Juego.
- b) Nombre y número de inscripción en el Registro del modelo de máquina y tipo, serie, número y fecha de fabricación de la misma.

- c) Modelo, serie y número del contador.
- d) Nombre y número o código de identificación fiscal del fabricante o importador.
- e) Número de autorización.
- f) Fecha de expedición y vigencia.

4. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá estimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

5. El traslado de una máquina recreativa y de juego desde otra Comunidad Autónoma para su explotación en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid requerirá la solicitud de la correspondiente autorización de explotación. No se podrá conceder ésta mientras no haya quedado extinguida la habilitación de la máquina correspondiente en la Comunidad Autónoma de procedencia.

Artículo 37. Vigencia de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación tendrá una vigencia de seis años contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición.

2. Dicha autorización se podrá renovar por periodos sucesivos de dos años siempre que la máquina y el modelo correspondiente cumplan los requisitos establecidos por la normativa vigente en el momento de la renovación. A estos efectos, con una antelación de tres meses a su caducidad, la empresa titular de la autorización deberá solicitar dicha renovación al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, quien realizará una inspección técnica de la máquina, a fin de verificar que funciona de conformidad con los citados requisitos.

Artículo 38. Extinción de la autorización de explotación.

1. La autorización de explotación se extinguirá en los siguientes casos:

- a) Por la expiración de su período de vigencia.
- b) Por la renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.
- c) Por la cancelación o caducidad de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego.
- d) Por la cancelación de la inscripción del modelo correspondiente en el Registro del Juego.
- e) Por el transcurso de seis meses desde el fallecimiento de la persona física constituida como empresa operadora, en caso de transmisiones mortis causa, sin que el heredero o herederos se hubieran constituido en empresa operadora o hubieran transmitido las máquinas a otra empresa operadora.
- f) Por la sustitución de una máquina por otra a efectos fiscales, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 39.

g) Por traslado de la máquina a otra Comunidad Autónoma.

h) Por revocación en los supuestos siguientes:

1º. Cuando concurren las circunstancias a que se refiere el artículo 4.4 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2º. Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en la solicitud de autorización de explotación o en los documentos aportados con la misma o con motivo de la transmisión de las máquinas u otra incidencia que las afecte.

3º. Cuando se imponga como sanción conforme a lo establecido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

4º. Cuando no se reponga la garantía a que se refiere el artículo 33 en el plazo máximo de dos meses desde la notificación del requerimiento.

5º. Cuando se produzca el cese de la explotación de la máquina durante un periodo ininterrumpido superior a seis meses inmediatamente anteriores al conocimiento de dicha circunstancia por la Administración.

2. Extinguida la autorización de explotación, su titular cesará inmediatamente en la explotación de la máquina, quedando sin efecto la correspondiente comunicación de emplazamiento y, en su caso, la autorización de instalación.

3. Asimismo, se deberá acreditar de forma fehaciente, en el plazo máximo de un mes desde la extinción de la autorización de explotación, la inutilización, desguace o destrucción de la máquina, o bien su depósito con estos últimos fines, mediante certificado del fabricante, importador, comercializador o distribuidor, según corresponda, o, en su caso, acta notarial. También podrá ser la máquina objeto de traslado o de exportación, debiendo acreditarse igualmente tal extremo.

Artículo 39. *Canje de máquinas.*

1. Se podrá realizar el canje a efectos fiscales de una máquina objeto de autorización de explotación por otra de las mismas características que no cuente con dicha autorización, pero cuyo modelo se encuentre previamente homologado e inscrito.

2. La sustitución de las máquinas implicará la baja de la máquina sustituida y requerirá la autorización de explotación de la nueva máquina, que se concederá una vez comprobado el pago de la correspondiente tasa fiscal de la máquina sustituida.

3. La solicitud de autorización de explotación derivada del canje de máquinas se presentará acompañada de los siguientes documentos:

a) Certificado de fabricación de la nueva máquina.

b) Factura de adquisición o cualquier otro documento admitido en derecho que acredite la transmisión de la máquina.

4. Una vez producida la sustitución de las máquinas, la empresa operadora deberá presentar ante el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, en el plazo de un mes desde la misma, certificado del fabricante, importador, comercializador o distribuidor, o, en su caso, acta notarial que acredite fehacientemente la inutilización, desguace o destrucción de la máquina sustituida.

Artículo 40. *Traslado de máquinas.*

1. La empresa operadora que pretenda trasladar una máquina recreativa y de juego para su instalación en otra Comunidad Autónoma deberá comunicarlo previamente al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.
2. El traslado extinguirá la autorización de explotación correspondiente.

Artículo 41. *Transmisión de las máquinas.*

1. La transmisión de la titularidad de las máquinas recreativas y de juego sólo se podrá efectuar entre empresas operadoras o comercializadoras inscritas en el Registro del Juego que tengan debidamente constituidas las garantías correspondientes.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, las empresas operadoras o comercializadoras que causen baja en el Registro General del Juego podrán transmitir las máquinas de su titularidad a otras operadoras o comercializadoras inscritas en dicho Registro, así como trasladarlas o exportarlas con sujeción a la normativa correspondiente, siempre que no conste la existencia de deudas en periodo ejecutivo de pago con la Comunidad de Madrid.

3. Para la transmisión de las máquinas adquiridas “mortis causa” no será necesario que el heredero tengan la condición de empresa operadora siempre que se realice por éste a favor de una empresa operadora o comercializadora inscrita en el Registro del Juego que tenga debidamente constituidas las garantías correspondientes. Dicha transmisión habrá de efectuarse en el plazo de seis meses a contar desde la fecha del fallecimiento.

4. La empresa operadora adquirente de la máquina deberá solicitar la modificación de los datos necesarios en la autorización de explotación en el plazo máximo de un mes, a contar desde la fecha en que se produjere la transmisión. A la solicitud se deberá acompañar cualquier documento admitido en derecho que acredite la transmisión de la máquina. Una vez comprobados los extremos relativos a la transmisión, se expedirá nuevo documento de autorización de explotación haciendo constar los datos del actual titular, sin que ello afecte al periodo de vigencia de la autorización.

TÍTULO IV

Régimen de instalación de las máquinas recreativas y de juego

CAPÍTULO I

Instalación en establecimientos

SECCIÓN 1.ª ESTABLECIMIENTOS AUTORIZADOS PARA LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS

Artículo 42. *Instalación de máquinas de los tipos A y D.*

1. Las máquinas de tipo A se podrán instalar para su explotación comercial en:

a) Salones recreativos.

b) Salones de juego.

c) Establecimientos clasificados como de hostelería y restauración así como bares especiales por el Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas, Establecimientos, Locales e Instalaciones de la Comunidad de Madrid, exceptuando las terrazas.

d) Boleras.

e) Salones de billar.

f) Discotecas y salas de baile.

g) Salas de juventud.

h) Salones de recreo y diversión.

i) Locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings y recintos feriales.

j) Parques de atracciones.

k) Parques acuáticos.

2. Las máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D se podrán instalar en los locales, establecimientos o instalaciones a que se refieren los párrafos b), c), d), i), j) y k) del apartado anterior.

Artículo 43. *Instalación de máquinas de tipo B.*

1. Sólo se podrá autorizar la instalación de máquinas de tipo B.1 en:

a) Bares, cafeterías y café-bares.

b) Cafés-espectáculo.

c) Salas de fiesta.

d) Restaurantes-espectáculo.

e) Discotecas y salas de baile.

f) Bares de copas con y sin actuaciones musicales en directo.

g) Bodegas y tabernas.

h) Bares-restaurante.

i) Bares y restaurantes de hoteles.

j) Establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar.

k) Salones de juego.

l) Casinos de juego.

m) Locales específicos de apuestas.

2. La instalación de máquinas de los tipos B.2 y B.3 se podrá autorizar en los salones de juego, en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y en los

casinos de juego. Cuando se compartan en el mismo establecimiento otras actividades de juego y apuestas no se deberán producir interferencias entre unos y otros juegos.

3. A las zonas donde se instalen máquinas del tipo B.3 no podrán acceder las personas inscritas en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

4. No se podrá instalar máquinas de tipo B en:

a) Bares o cafeterías de estaciones de ferrocarril y transportes públicos, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando el local propiamente dedicado a bar o cafetería no se encuentre cerrado y aislado del público de paso.

b) Bares y cafeterías que sean dependencias complementarias de otros 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) Bares o cafeterías de centros docentes de cualquier nivel o etapa educativa.

d) Establecimientos temporales de hostelería que se sitúen en vías públicas o zonas de recreo.

e) Terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.

5. Si en la licencia municipal o solicitud de licencia que acompañe a la petición de autorización de instalación de máquinas no consta expresamente la clasificación del establecimiento o local conforme a la establecida en la normativa en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas de la Comunidad de Madrid, aquella deberá acreditarse mediante certificado expedido por el Ayuntamiento, en el que conste el epígrafe concreto donde se incluya la actividad para la que se concede o se solicita la citada licencia.

Artículo 44. *Instalación de máquinas de tipo C.*

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

Artículo 45. *Número de máquinas a instalar.*

1. El número de máquinas de tipo A que se podrán instalar en los establecimientos que a continuación se relacionan será el siguiente:

a) En los establecimientos clasificados como de hostelería y restauración así como bares especiales por el Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas, Establecimientos, Locales e Instalaciones de la Comunidad de Madrid, exceptuando las terrazas, en los salones de billar, en las discotecas y salas de baile y en las salas de juventud, hasta dos máquinas.

b) En las boleras, en los salones de recreo y diversión, en los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings y recintos feriales, en los parques de atracciones y en los parques acuáticos, hasta diez máquinas.

2. En los bares, cafeterías y café-bares, en los cafés-espectáculo, en las salas de fiesta, en los restaurantes-espectáculo, en las discotecas y salas de baile, en los bares de copas, en las bodegas y tabernas, en los bares-restaurantes y en los bares y restaurantes de

hoteles se podrán instalar hasta dos máquinas del tipo B.1 o una máquina B.1 multipuesto cuando disponga únicamente de dos puestos de jugador.

3. El número de máquinas de tipo D que se podrán instalar en los establecimientos que a continuación se relacionan será el siguiente:

a) En los establecimientos clasificados como de hostelería y restauración así como bares especiales por el Catálogo de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas, Establecimientos, Locales e Instalaciones de la Comunidad de Madrid, exceptuando las terrazas, en las boleras y en los salones de billar, hasta dos máquinas.

b) En los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings y recintos feriales, en los parques de atracciones y en los parques acuáticos, hasta diez máquinas.

4. En los establecimientos referidos en los apartados 1.a), 2 y 3.a) no se podrá superar el número máximo de dos máquinas de los tipos A, B.1 o D por establecimiento y de tres, si únicamente una de ellas es de tipo D.

5. En los locales específicos de apuestas se podrán instalar hasta cuatro máquinas de tipo B.1 ó máquinas B.1 multipuesto que en conjunto no dispongan de más de cuatro puestos de jugador.

6. En los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar se podrán instalar hasta 20 máquinas de los tipos B.1 y B.2 ó alternativamente, a elección de su titular, una por cada veinte personas de aforo permitido en las salas de juego.

La instalación de máquinas de tipo B.3 se podrá realizar en las propias salas de juego siempre que no se produzcan interferencias con el juego colectivo de dinero y azar que en ellas se desarrolle.

En todo caso se destinará una superficie útil mínima de 3 metros cuadrados para cada máquina instalada. Cuando se trate de máquinas multipuesto la superficie mínima será de 2 metros cuadrados por puesto.

La explotación de las máquinas se realizará a través de una empresa operadora.

7. En los salones recreativos y de juego el número máximo de máquinas de los tipos A o B que se podrá instalar será de una por cada 3 metros cuadrados de la superficie útil de la sala de juego, a excepción de las máquinas multipuesto. Para la instalación de máquinas multipuesto se tendrá en cuenta la proporción de un puesto por cada 2 metros cuadrados.

8. En los casinos de juego el número máximo de máquinas que se podrán instalar se fijará en la autorización correspondiente.

9. La instalación de máquinas se autorizará por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego sin perjuicio de su sujeción a la normativa vigente en materia de seguridad y protección de incendios y a la demás que sea de aplicación.

SECCIÓN 2.^a INSTALACIÓN DE MÁQUINAS EN BARES, CAFETERÍAS Y OTROS ESTABLECIMIENTOS

Artículo 46. *Autorización de instalación.*

La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita a una empresa operadora para instalar máquinas recreativas y de juego de los tipos B o D en un

establecimiento concreto de los contemplados en los artículos 42 y 43.1, según corresponda, a excepción de los salones recreativos y de juego, los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, los casinos y los locales específicos de apuestas.

Artículo 47. Solicitud de autorización de instalación y resolución.

1. La solicitud de autorización de instalación se suscribirá conjuntamente por la empresa operadora y el titular del establecimiento en el modelo normalizado que se acompaña como anexo IX, cuyas firmas deberán estar reconocidas o averdadas por entidad bancaria o legitimadas por fedatario público.

2. La solicitud se podrá presentar en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades Autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid que hayan suscrito el correspondiente convenio a tal efecto, en Oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o en cualquier otro lugar previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañada de la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte del titular del establecimiento, si es persona física, o del Código de Identificación Fiscal así como copia de la escritura de constitución, o de las modificaciones habidas, debidamente inscrita en el Registro Mercantil y de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre, si se trata de persona jurídica.

b) Documento acreditativo de la obtención de licencia municipal de apertura y funcionamiento del establecimiento donde se vayan a instalar las máquinas a nombre del solicitante titular del mismo o, en su caso, de la solicitud de dicha licencia o del cambio de titularidad de la misma, sin perjuicio de la admisión de cualquier documento o certificado del Ayuntamiento correspondiente sobre la situación administrativa del expediente municipal en el momento de la solicitud de la autorización de instalación, en el que, además, deberá constar la actividad y la ubicación del establecimiento.

c) Documento o título admitido en derecho que acredite fehacientemente la disponibilidad del local por el titular del establecimiento, o, en su defecto, declaración responsable del mismo sobre dicha disponibilidad, cuya firma deberá estar reconocida o averdada por entidad bancaria o legitimada por fedatario público.

d) Declaración responsable de que el local no se encuentra en ninguno de los supuestos previstos en el artículo 43.4.

e) Plano de situación del local, a escala no superior a 1/100.

3. Tramitado el procedimiento correspondiente por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, se concederá, en su caso, la autorización de instalación, que será expedida conforme al modelo normalizado que se acompaña como anexo X y que contendrá los siguientes extremos:

a) Nombre comercial y domicilio del establecimiento.

b) Nombre o razón social, número de identificación fiscal y número de inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego.

c) Nombre o razón social y número de identificación fiscal del titular de la explotación del establecimiento.

d) Fecha de expedición y vigencia.

4. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego será de tres meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá desestimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

Artículo 48. *Vigencia y régimen de la autorización de instalación.*

1. La autorización de instalación se concederá por un periodo de cinco años improrrogable.

2. Durante la vigencia de una autorización de instalación no se podrá conceder otra nueva a empresas operadoras distintas de la titular de la autorización vigente, salvo en el caso de las máquinas de tipo D.

3. El cambio de titularidad del establecimiento producido durante la vigencia de una autorización de instalación no será causa de extinción de ésta, salvo lo dispuesto en el artículo 49.1.e), quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones del anterior titular derivados de la autorización en vigor.

Dicho cambio se deberá comunicar por el nuevo titular y la empresa operadora conjuntamente en el modelo normalizado que figura como anexo XI, en el plazo de dos meses desde que tenga lugar, acompañando los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte del titular del establecimiento, si es persona física, o del Código de Identificación Fiscal así como copia de la escritura de constitución, o de las modificaciones habidas, debidamente inscrita en el Registro Mercantil y de los poderes otorgados por la empresa para contraer obligaciones en su nombre, si se trata de persona jurídica.

b) Documento acreditativo de la obtención de licencia municipal de apertura y funcionamiento del establecimiento a nombre del nuevo titular del mismo o, en su caso, de la solicitud de dicha licencia o del cambio de titularidad de la misma, sin perjuicio de la admisión de cualquier documento o certificado del Ayuntamiento correspondiente sobre la situación administrativa del expediente municipal en el momento de la comunicación del cambio de titular del establecimiento, en el que, además, deberá constar la actividad y la ubicación del establecimiento.

c) Documento o título admitido en derecho que acredite fehacientemente la disponibilidad del local por el nuevo titular del establecimiento, o, en su defecto, declaración responsable del mismo sobre dicha disponibilidad, cuya firma deberá estar reconocida o averada por entidad bancaria o legitimada por fedatario público.

El cambio de titularidad del establecimiento se hará constar mediante una diligencia extendida en la propia autorización de instalación.

4. Si el nuevo titular no accede a continuar con la instalación de máquinas impidiendo su explotación, no se podrá conceder una nueva autorización de instalación en tanto no caduque la autorización en vigor.

Tampoco se podrá conceder nueva autorización de instalación cuando se produzca la interrupción de la explotación de las máquinas instaladas en un establecimiento por la decisión unilateral del titular de este último, mientras se mantenga la vigencia de la autorización anterior.

5. Si durante la vigencia de una autorización de instalación se produce el fallecimiento de la persona física titular de la misma, el causahabiente podrá subrogarse, en un plazo no superior a seis meses, en los derechos y obligaciones de la autorización en vigor en el momento que acredite tal condición y obtenga la inscripción como empresa operadora en el Registro del Juego.

6. Si una sociedad mercantil está participada en más del 50 por 100 de su capital social por una persona física inscrita como empresa operadora y titular de autorizaciones de instalación en vigor, podrá subrogarse en los derechos y obligaciones de dichas autorizaciones, si así lo solicitan ambas conjuntamente y siempre que la sociedad obtenga previamente la inscripción como empresa operadora así como las autorizaciones de explotación correspondientes. El cambio en la titularidad de la autorización se deberá hacer constar expresamente en la misma.

Artículo 49. *Extinción de la autorización de instalación.*

1. La autorización de instalación se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por la expiración de su período de vigencia.

b) Por la renuncia de los interesados manifestada por escrito.

c) Por cancelación o caducidad de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego.

d) Por extinción de la empresa operadora, salvo lo dispuesto en el artículo 48.5.

e) Por fallecimiento o jubilación del titular del establecimiento donde la máquina estuviera instalada, así como por la transmisión onerosa de la propiedad del establecimiento.

f) Por revocación en los supuestos siguientes:

1º. Cuando concurren las circunstancias a que se refiere el artículo 4.4 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

2º. Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en la solicitud de autorización de instalación o en los documentos aportados con ella.

3º. Cuando se imponga como sanción conforme a lo establecido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

4º. Cuando se acuerde el cierre definitivo del establecimiento por el órgano competente.

5º. Cuando permanezca cerrado el establecimiento durante un periodo ininterrumpido superior a seis meses inmediatamente anterior al conocimiento de dicha circunstancia por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. En el caso de que la explotación de la máquina cesara como consecuencia de que mediante sentencia firme se hubiera resuelto la relación jurídica mantenida entre el titular de la autorización de instalación y el del establecimiento, dicha autorización será revocada.

3. La extinción de la autorización de instalación conllevará la retirada inmediata de las máquinas del establecimiento.

SECCIÓN 3.^a COMUNICACIÓN DE LA INSTALACIÓN

Artículo 50. *Comunicación de la instalación, cambios de ubicación y traslados de las máquinas.*

Las empresas operadoras deberán comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego la instalación de las máquinas debidamente autorizadas así como todos los cambios de ubicación, incluidos los traslados. Dicha comunicación se deberá efectuar con carácter previo a la instalación o traslado de la máquina.

Artículo 51. *Comunicaciones de emplazamiento*

1. La comunicación de emplazamiento es el documento por el que se pone en conocimiento de la Administración, en modelo normalizado, la instalación de una máquina recreativa y de juego concreta en un establecimiento específicamente autorizado o su traslado al almacén o al establecimiento de reparación autorizado.

2. La comunicación de emplazamiento deberá estar diligenciada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego para que produzca los efectos previstos.

3. La instalación de máquinas en los salones recreativos y de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, casinos de juego y locales específicos de apuestas se efectuará mediante comunicación de emplazamiento conjunta de la empresa operadora y del titular del establecimiento donde se vaya a instalar la máquina, cumplimentando para ello el modelo normalizado que se acompaña como anexo XII.

4. La comunicación de emplazamiento de la instalación de máquinas en los establecimientos a que se refiere la Sección 2^a anterior se realizará por la empresa operadora mediante la cumplimentación del modelo normalizado que se acompaña como anexo XIII.

CAPÍTULO II

Documentación

Artículo 52. *Documentación incorporada a la máquina.*

1. Todas las máquinas recreativas y de juego que se encuentren instaladas y en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible en su totalidad y legible desde el exterior:

- a) La placa de identidad.
- b) La autorización de explotación, debidamente protegida.
- c) La comunicación de emplazamiento correspondiente.

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

Artículo 53. Documentación a conservar en el establecimiento.

1. En los salones recreativos y de juego, en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los casinos y en los locales específicos de apuestas se deberá hallar la autorización de funcionamiento del establecimiento.

2. En los establecimientos a que se refiere la Sección 2ª del Capítulo I del presente Título se deberá hallar la autorización de instalación correspondiente.

3. No obstante lo establecido en el artículo 52.1, la autorización de explotación y la comunicación de emplazamiento de las máquinas instaladas en los establecimientos a que se refiere el apartado 1 podrán ser conservadas en las dependencias del establecimiento sin necesidad de su incorporación a las máquinas correspondientes.

4. La documentación que se debe conservar en el local estará en todo momento en el mismo y a disposición de los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de ordenación y gestión del juego, con independencia de la presencia del titular de la explotación del establecimiento en él.

CAPÍTULO III

Normas complementarias de funcionamiento

Artículo 54. Prohibiciones.

1. Las empresas operadoras de las máquinas recreativas y de juego, el titular del establecimiento donde se hallen instaladas y el personal a su servicio tienen prohibido realizar, directa o indirectamente a través de terceras personas, las siguientes actuaciones:

- a) Usar las máquinas de los tipos B, C, y D en calidad de jugadores.
- b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.
- c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al jugador.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de tipo B, C Y D a los menores de edad, debiendo figurar en ellas, en su parte frontal y de forma visible, la prohibición de utilización a los mismos.

Artículo 55. *Horario.*

El horario de funcionamiento de las máquinas será el autorizado para los establecimientos en que se encuentren instaladas, de conformidad con la normativa vigente sobre espectáculos públicos y actividades recreativas de la Comunidad de Madrid.

Artículo 56. *Condiciones de seguridad.*

Las empresas operadoras y los titulares de la explotación de los establecimientos de juego donde estén instaladas están obligados a mantener las máquinas en todo momento en perfectas condiciones de seguridad y funcionamiento, siendo responsables administrativamente de su mal servicio, salvo prueba de que se trate de defectos de fabricación o de que exista culpa o negligencia del propio usuario.

Artículo 57. *Actuación en caso de avería.*

1. 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 claramente esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador el importe que hubiera podido introducir posteriormente.

2. No se podrá reanudar el funcionamiento de la máquina en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

3. Cuando la avería o la deficiencia en el funcionamiento afecte a un sistema de interconexión de máquinas se adoptarán las medidas recogidas en los dos apartados anteriores.

4. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del establecimiento estará obligado a abonarlo en metálico en su totalidad o por la diferencia que falte para completarlo.

Artículo 58. *Información sobre la actividad.*

Todas las empresas operadoras vendrán obligadas a comunicar al órgano competente en materia de ordenación y gestión de juego los datos relacionados con su actividad que les sean requeridos.

TÍTULO V
Salones Recreativos y de Juego

Artículo 59. *Empresarios de salones.*

1. Son empresarios titulares de salones recreativos y de juego las personas físicas o jurídicas que se dedican a la explotación de dichos establecimientos.

2. El ejercicio de la actividad de explotación de salones de juego requerirá la previa inscripción de la empresa explotadora en el Registro del Juego y la autorización administrativa previa de cada salón. En el caso de la explotación de salones recreativos será suficiente la comunicación del ejercicio de la actividad en los términos que recoge el artículo 63, sin perjuicio de la obtención de los permisos y licencias exigibles por la demás normativa de aplicación.

Artículo 60. *Régimen jurídico de los salones.*

1. Se entiende por salón, a los efectos de este Reglamento, el establecimiento destinado a la explotación de máquinas de los tipos A, B y D.

2. A efectos de su régimen jurídico, los salones se clasificarán en recreativos y de juego, en los términos siguientes:

a) Salones recreativos son aquellos de mero entretenimiento o recreo que se dedican a la explotación de máquinas de tipo A. En estos salones se podrán instalar las máquinas contempladas en el artículo 3.

b) Salones de juego son los habilitados para explotar máquinas de los tipos B y D, sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo A.

3. La superficie mínima será de 50 metros cuadrados construidos en los salones recreativos y de 150 en los salones de juego.

4. En los salones recreativos y de juego se podrá instalar ordenadores que permitan, a cambio de un precio, la práctica de determinados juegos de naturaleza recreativa idénticos o análogos a los propios de las máquinas de tipo A, ya sea a través de una red, del disco duro del ordenador o de sus elementos periféricos.

5. En los salones de juego se podrá instalar un servicio de bar o cafetería, en los términos previstos en el artículo 64.4.

6. La superficie destinada a la instalación de máquinas en los salones de juego será superior a la suma de las demás superficies dedicadas a la explotación de otros juegos autorizados y al servicio de bar o cafetería que se pudiera instalar. En todo caso, se deberá cumplir la normativa en materia de seguridad y protección de incendios y la demás que sea de aplicación.

7. Los salones recreativos y de juego deberán situar en su fachada exterior anuncios o carteles con la expresión “salón recreativo” y “salón de juegos”, respectivamente, que den cuenta de su denominación y actividad.

Artículo 61. *Garantías.*

1. Las empresas dedicadas a la explotación de salones vendrán obligadas a constituir a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid una garantía por importe de 6.000 euros por cada salón recreativo y de 36.000 euros por cada salón de juego.

2. La garantía se deberá mantener actualizada por la cuantía máxima de su importe durante todo el tiempo de vigencia de la autorización de funcionamiento. La empresa obligada a su constitución deberá reponer las cantidades de las que se haya dispuesto mediante los oportunos procedimientos de ejecución, en su caso, en el plazo de dos meses desde la notificación del requerimiento correspondiente. La no reposición de la garantía dará lugar a la revocación de la autorización de funcionamiento.

3. Las garantías podrán prestarse en efectivo o en valores de Deuda Pública, así como mediante aval o contrato de seguro de caución y se depositarán en la Tesorería de la Comunidad de Madrid, en los términos que establece en cada caso la normativa reguladora de la constitución de garantías.

4. Las garantías quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid. Si la garantía no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

5. La obligación de mantener estas garantías se extinguirá cuando desaparezcan las causas de su constitución. En este caso y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes, se procederá a su devolución.

Artículo 62. *Autorización de funcionamiento de los salones de juego.*

1. La autorización para el funcionamiento de un salón de juego se solicitará al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego por una empresa inscrita en el Registro del Juego en el modelo normalizado que figura como anexo XIV, siendo dicho órgano el encargado de su tramitación.

2. La solicitud se podrá presentar en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades Autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid que hayan suscrito el correspondiente convenio a tal efecto, en Oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o en cualquier otro lugar previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañada de la siguiente documentación:

- a) Documento que acredite la disponibilidad del local.
- b) Copia compulsada de la licencia municipal de apertura y funcionamiento a nombre de la empresa solicitante.
- c) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, con indicación expresa de la superficie destinada a juego, y plano de situación del mismo.

3. La acreditación de la constitución de la garantía se solicitará de oficio por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

4. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego será de tres meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá desestimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

5. En la resolución que conceda la autorización de funcionamiento se hará constar el número de máquinas que se puede instalar.

6. La autorización de funcionamiento se podrán conceder por un periodo de diez años y será renovable por periodos sucesivos de igual duración, siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación, previa presentación de la correspondiente solicitud por su titular con una antelación mínima de tres meses a la fecha de finalización de la vigencia de la autorización. En todo caso, la vigencia de la autorización no podrá ser superior al periodo acreditado de disponibilidad del local, que en ningún supuesto será inferior a dos años.

Artículo 63. *Comunicación de la actividad de los salones recreativos.*

1. El ejercicio de la actividad de explotación de un salón recreativo se comunicará al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en el plazo máximo de un mes desde la fecha de inicio de dicha actividad.

2. La comunicación se presentará en el modelo normalizado que se acompaña como anexo XV e irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Plano del local a escala no superior a 1/100, visado por el Colegio profesional correspondiente, con indicación expresa de la superficie destinada a juego, y plano de situación del mismo.

3. La acreditación de la constitución de la garantía se solicitará de oficio por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

4. Los cambios en la titularidad de la explotación del salón recreativo deberán ser igualmente comunicados al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en el plazo de un mes desde que se produzcan acompañando el documento acreditativo de la disponibilidad del local.

Artículo 64. *Funcionamiento de los salones recreativos y de juego.*

1. Los salones de juego deberán tener un servicio de recepción o admisión que impida la entrada a los menores de edad y pueda exigir a estos efectos la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento. Asimismo, deberán exhibir en la entrada del establecimiento un cartel conteniendo la prohibición de acceso a los menores de edad.

2. Los titulares de los salones de juego deberán denegar el acceso a las zonas donde se instalen máquinas del tipo B.3 a las personas inscritas en el Registro de Interdicciones de

Acceso al Juego. A tal efecto, se establecerá una conexión con el sistema informático del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego encargado de dicho registro.

3. Queda prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas en el interior de los salones recreativos.

4. El servicio de bar o cafetería que se podrá instalar en los salones de juego estará destinado a los usuarios y separado del espacio habilitado para los juegos, previa obtención de los permisos y licencias que sean exigibles, pudiendo servirse bebidas alcohólicas. El horario de funcionamiento de este servicio coincidirá con el de apertura y cierre de los salones de juego establecido por la normativa en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

5. Los titulares de los salones recreativos y de juego podrán ejercer el derecho de admisión del público en la forma prevista en la normativa sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

6. Los salones recreativos y de juego deberán disponer de hojas de reclamaciones según el modelo reglamentariamente aprobado y en cantidad suficiente para atender las reclamaciones de los usuarios.

Artículo 65. *Transmisión de la autorización de funcionamiento de salones de juego.*

1. La autorización para el funcionamiento de un salón de juego únicamente se podrá transmitir entre empresas inscritas en el Registro del Juego como empresas dedicadas a la explotación de dichos salones, previa autorización del órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. La solicitud de la autorización para dicha transmisión se presentará en el plazo de un mes desde la adquisición por el solicitante de la disponibilidad del establecimiento, aportando, junto con la solicitud, la documentación acreditativa de la constitución y vigencia de las garantías establecidas en el artículo 61. La empresa transmitente no podrá estar incurso en ninguna de las causas de revocación a que se refiere el artículo siguiente ni la adquirente en las circunstancias recogidas en el artículo 19.2 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

3. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego será de tres meses a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en el registro de la Consejería competente en la materia. Transcurrido dicho plazo máximo sin que se haya dictado y notificado la resolución expresa se entenderá desestimada la solicitud por silencio administrativo. Contra dicha resolución podrá interponerse recurso de alzada.

Artículo 66. *Extinción de la autorización de funcionamiento.*

La autorización para el funcionamiento de los salones se extinguirá en los siguientes casos:

- a) Por la expiración de su período de vigencia.

- b) Por la renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.
- c) Por cancelación de la inscripción de la empresa titular del salón en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid.
- d) Por revocación en los supuestos siguientes:
 - 1º. Cuando concurren las circunstancias a que se refiere el artículo 4.4 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.
 - 2º. Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en algunos de los datos contenidos en las solicitudes de autorización de funcionamiento o en los documentos aportados con las mismas.
 - 3º. Cuando se imponga como sanción conforme a lo establecido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.
 - 4º. Cuando no se repongan las garantías a que se refiere el artículo 61 en el plazo máximo de dos meses desde la notificación del requerimiento.
 - 5º. Cuando se acuerde el cierre definitivo del establecimiento por el órgano competente.
 - 6º. Cuando el establecimiento permanezca cerrado por un periodo ininterrumpido superior a seis meses inmediatamente anteriores al conocimiento por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego de dicho cierre.

Artículo 67. Consulta previa de viabilidad.

- 1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón de juego podrá formular consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.
- 2. Para obtener dicha información se deberá acompañar con el escrito de consulta la siguiente documentación:
 - a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o pasaporte del solicitante, si es persona física, o fotocopia compulsada de la escritura de constitución de la sociedad y, en su caso, documento acreditativo de la representación legal, si es persona jurídica.
 - b) Plano del local y de situación del mismo.
 - c) Memoria descriptiva del local, suscrita por técnico competente, sobre el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente reglamento o acerca de la posibilidad de que el local los cumpla una vez realizadas las oportunas obras de adaptación. En este último caso, los efectos del informe favorable a que se refiere el apartado 4 estarán condicionados a la realización y comprobación de las mencionadas obras.
- 3. El órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, a la vista de la documentación presentada y de los informes que considere necesarios, emitirá informe sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.
- 4. En ningún caso la información emitida implicará la autorización administrativa para el funcionamiento del salón objeto de consulta, si bien la emisión de un informe favorable presupondrá el otorgamiento de la autorización siempre que el proyecto definitivo de salón presentado sea idéntico al informado favorablemente. No obstante lo

anterior, los efectos del informe favorable respecto del procedimiento de autorización del salón caducarán a los doce meses desde la fecha de su emisión, si en el precitado plazo no se ha obtenido la autorización de funcionamiento del salón.

TÍTULO VI

Inspección y régimen sancionador

Artículo 68. Inspección y control.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado en el presente reglamento corresponde al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, quien desarrollará dichas funciones en los términos establecidos en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, y su normativa de desarrollo.

2. Las empresas titulares de las autorizaciones establecidas en el presente reglamento y el personal a su servicio están obligados a facilitar a los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego el acceso a los locales y a sus diversas dependencias así como la información y la documentación que requieran para llevar a cabo la inspección y control de las actividades.

3. Cuando las máquinas recreativas y de juego sean objeto de actuaciones inspectoras y de control que resulten de conformidad con la normativa en materia de juego, se colocará una identificación en tal sentido en la máquina, en lugar visible, por el funcionario correspondiente.

Artículo 69. Infracciones y sanciones.

Los incumplimientos de las prescripciones contenidas en el presente reglamento darán lugar a las responsabilidades administrativas correspondientes y a la aplicación del régimen sancionador contenido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 70. Sujetos responsables.

Serán responsables de las infracciones cometidas las empresas titulares de las máquinas recreativas y de juego, sin perjuicio de la responsabilidad del titular del establecimiento donde se instalen, fabricante, distribuidor o reparador.

Disposición transitoria primera. Régimen de las máquinas de los tipos B y C en explotación.

Las máquinas recreativas con premio programado o de tipo B y las máquinas de azar o de tipo C que se encuentren en explotación en el momento de entrada en vigor del decreto que aprueba el presente reglamento se podrán regir por la normativa anterior, en lo referente a requisitos y condiciones técnicas, en tanto esté vigente la habilitación administrativa que permita dicha explotación.

Disposición transitoria segunda. *Vigencia de las guías de circulación.*

Las guías de circulación de las máquinas recreativas y de juego actualmente en explotación se registrarán por lo dispuesto en la normativa anterior, manteniendo su vigencia hasta el plazo máximo de validez de cada una de ellas. Una vez finalizado el mismo, la continuidad en la explotación de dichas máquinas requerirá la obtención de la correspondiente autorización de explotación por la empresa operadora en los términos establecidos en el presente reglamento.

Disposición transitoria tercera. *Constitución y actualización de garantías por las empresas inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.*

1. Las empresas operadoras de máquinas recreativas y de juego que actualmente estén inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid sin haber constituido garantía alguna al no desempeñar su actividad de manera efectiva deberán constituir la garantía inicial a que se refiere el artículo 33 del presente reglamento dentro del plazo de tres meses desde su entrada en vigor, en el caso de que continúen sin desempeñar tal actividad.

2. Las empresas operadoras inscritas deberán actualizar la cuantía de las garantías constituidas para el ejercicio efectivo de la explotación de máquinas en el plazo de tres meses desde la entrada en vigor del decreto que aprueba el presente reglamento, en los términos contenidos en el artículo 33 de este último.

3. La no constitución o actualización de las garantías a que se refieren los apartados 1 y 2 en los plazos establecidos determinará la cancelación inmediata de la inscripción de dichas empresas operadoras.

Disposición transitoria cuarta. *Solicitudes en trámite.*

Las solicitudes de homologación de modelos y de inscripción provisional de los mismos, así como los permisos y autorizaciones para la explotación e instalación de máquinas recreativas y de juego que se encuentren en trámite en el momento de entrada en vigor del decreto que aprueba el presente reglamento se deberán ajustar a lo dispuesto en este último y cumplir sus requisitos y condiciones.

Disposición transitoria quinta. *Mantenimiento del régimen jurídico de los salones de juego autorizados.*

Los salones de juego autorizados en el momento de entrada en vigor del presente decreto quedan exceptuados del cumplimiento del requisito de superficie mínima a que se refiere el artículo 60.3 del presente reglamento.

Disposición transitoria sexta. *Adecuación de las garantías constituidas por las empresas explotadoras de salones de juego.*

1. Las empresas autorizadas para la explotación de salones de juego deberán adecuar la cuantía de la garantía constituida al respecto a las previsiones contenidas en el presente reglamento en el plazo máximo de tres meses desde su entrada en vigor.

2. Transcurrido dicho plazo sin adecuar la cuantía de la garantía, procederá la revocación de la autorización de funcionamiento del salón correspondiente.

Disposición transitoria séptima. *Duración de las autorizaciones de salones de juego en vigor.*

El plazo de vigencia de diez años de las autorizaciones para el funcionamiento de los salones de juego a que se refiere el artículo 62.6 del reglamento se aplicará a las autorizaciones actualmente en vigor, contados a partir de la fecha de la autorización correspondiente o de su renovación.

Disposición final primera. *Fijación y actualización de precios e importe de premios y garantías.*

1. Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juego para la fijación y actualización del precio máximo de la partida de las máquinas recreativas y de juego, del porcentaje de premios y del importe de los mismos así como la modificación de las condiciones y especificaciones de los demás requisitos relacionados con dichos precios y premios a que se refiere el presente reglamento.

2. Se autoriza asimismo al órgano citado en el apartado anterior para la actualización del importe de las garantías correspondientes.

Disposición final segunda. *Habilitación normativa.*

Se autoriza al titular de la Consejería competente en materia de juego a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo del presente reglamento.

ANEXOS