GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

Dirección General de Interior

PROYECTO DE DECRETO, DEL GOBIERNO DE ARAGÓN, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO.

El artículo 71.50ª del Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye a la Administración de esta Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de *"juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón".*

En desarrollo de dicha competencia las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que ha sido objeto de varias modificaciones, como la originada mediante la Ley 10/2012, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas de la Comunidad Autónoma de Aragón, con el objeto de adecuarse a la evolución de la oferta de juego, del entretenimiento y del ocio, mediante la incorporación de las tecnologías de la información y del conocimiento a esta actividad, lo que está propiciando la apertura de nuevos canales de distribución de los juegos y el desarrollo de nuevas opciones y formatos de juego que vienen a complementar el juego presencial desarrollado en los locales de juego.

De acuerdo con los artículos 5, 10 y 13 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, corresponde al Gobierno ordenar la actividad del juego, de acuerdo con los principios rectores fijados en la propia Ley y aprobar las disposiciones reglamentarias reguladoras de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo y conforme a los artículos 3 y 15.1.c) del Decreto 32/2011, del 6 de octubre del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la estructura orgánica del Departamento de Política Territorial e Interior, corresponde la competencia en la materia a la Dirección General de Interior.

El artículo 5.2, letra d) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, establece entre los juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, y, por tanto, autorizados en Aragón, *"los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar"* y el artículo 10.3 y la disposición final primera de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, según redacción dada por la citada Ley 10/2012, de 27 de diciembre, habilita al Gobierno de Aragón a *"aprobar los reglamentos específicos de cada juego incluidos en el Catálogo. Se autoriza al Consejero competente en la gestión administrativa del juego para poder modificar las características y las cuantías de las jugadas y de los premios, así como para desarrollar las nuevas variantes de los juegos autorizados".*

Los avances experimentados por la industria de juego en el área de investigación e innovación se han concretado también en el sector de las máquinas de juego, capaces de ofertar nuevos productos de juego, para lo cual es preciso realizar los oportunos ajustes del marco normativo para adaptar la normativa existente a las necesidades tanto del sector empresarial como de los propios usuarios.

La intervención en la gestión administrativa de juego debe fijar los estándares o requisitos técnicos, tecnológicos, informáticos y electrónicos básicos que deben reunir las máquinas de juego, previa homologación y autorización por la Administración autonómica, a los efectos de garantizar la solvencia, seguridad

técnica y fiabilidad de las máquinas de juego, evitar fraudes y adicciones, ofreciendo la máxima seguridad y protección jurídica a los consumidores de cualquier daño como consecuencia de la explotación de máquinas de juego, en especial a los menores y a las personas especialmente vulnerables y adoptar medidas necesarias para luchar contra el juego ilegal, para lo cual resulta necesario abordar el desarrollo normativo necesario para garantizar nuevos formatos de juego, como el empleo de máquinas multijuegos conectadas a un servidor, la creación, previos los informes correspondientes, de un nuevo subtipo de máquinas recreativas B4 de práctica competitiva en las que los jugadores compiten entre sí para la obtención de un premio determinado por sus aportaciones, los cambios en los requisitos técnicos de las máquinas de tipo B y C para potenciar la jugabilidad o las máquinas que ofertan premios en red, conocidos como “jackpots” y mejorar los existentes, como la interconexión de las máquinas de juego, concreciones técnicas que se efectuarán por Orden del Consejero competente por razón de la materia, de conformidad con el artículo 10.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

Así mismo, el Gobierno de Aragón quiere propiciar normativamente medidas que faciliten la unidad de mercado, mejoren la competitividad del sector empresarial del juego y reduzcan la rigidez regulatoria, fijando unos requisitos mínimos a las condiciones técnicas de las máquinas de tipo B y C, como son el precio máximo de la partida y el premio máximo, según tipos y subtipos de máquinas, los porcentajes mínimos de devolución en premios, la duración máxima de la partida.

La verificación del cumplimiento de los requisitos técnicos de las máquinas de juego corresponde a las entidades o laboratorios previamente habilitados y autorizados por la Administración, con carácter previo a la homologación y autorización de los modelos de máquinas, de los materiales de juego y de los juegos que vayan a ser objeto de explotación comercial, adicionando, como novedad, la posibilidad de convalidación de las homologaciones expedidas por otras Comunidades Autónomas con las condiciones fijadas en el Reglamento.

Por otra parte, y como consecuencia de la entrada en vigor de 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, el régimen jurídico de las máquinas de tipo A, de su homologación, de sus empresas de juego y los salones recreativos queda exento de requisito de la autorización administrativa previa, así como de la obligación de constituir fianzas los empresarios de juego implicados, como confirmó el artículo 31 de la Ley 10/2012, de 27 de diciembre, de modificación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, sustituyéndose por la declaración responsable para la homologación de los modelos de las máquinas de tipo A y de los juegos incorporados a éstas, con inscripción de oficio en el Registro General del Juego y por la comunicación de instalación de máquinas de tipo A y de apertura de salones recreativos.

En este contexto, los principios que inspiran la Directiva de Servicios justifican avanzar en la simplificación de los procedimientos administrativos para facilitar la actividad económica, con reducción de cargas administrativas para los interesados, reducción de los plazos para resolver los expedientes de homologación de modelos de máquinas recreativas, de material de juego y de los juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor, así como de la

inscripción de empresas en el Registro General del Juego, flexibilización del número de máquinas de juego a instalar en los locales autorizados y ampliación de las categorías de establecimientos donde pueden instalarse, quedando a libertad del titular de los establecimientos autorizados decidir sobre la oportunidad de aumentar su oferta de ocio y de entretenimiento, mediante el emplazamiento de máquinas de juego.

Por razones de técnica legislativa, la presente norma refunde en un solo texto una regulación global del sector de máquinas de juego, con el objeto de acabar con la dispersión normativa en aras a garantizar un mejor conocimiento de las normas, evitar dificultades de aplicación y proporcionar la debida seguridad jurídica, derogando el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones y el Decreto 215/2009, de 15 de diciembre, del Gobierno de Aragón, que modificó aquél, concretando las condiciones técnicas de las máquinas y sus normas de interconexión en una Orden del Consejero de Política Territorial e Interior, de conformidad con lo dispuesto en el referido artículo 10.3 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, según redacción dada por la Ley 10/2012, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas de la Comunidad Autónoma de Aragón.

La presente norma 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 del Consejo, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

El presente Decreto, consta de un artículo único, una disposición adicional, tres disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y tres disposiciones finales.

El artículo único se dedica a la aprobación del Reglamento de las máquinas de juego, cuyo texto se inserta a continuación de las disposiciones finales de este Decreto.

El Reglamento consta, a su vez, de cuatro Títulos y diez Anexos.

El Título I, “Disposiciones generales”, regula el objeto del Reglamento, ámbito de aplicación y exclusiones.

El Título II, “De las máquinas de juego”, se estructura en tres capítulos; el primero recoge definiciones, clasificación y régimen de las máquinas de juego; el segundo relativo a la inscripción de empresas en el Registro General del Juego, incluye los requisitos para su inscripción, la solicitud y documentación que deben adjuntar, sus efectos y la renovación, así como las fianzas que deben depositar en garantía del cumplimiento de sus obligaciones, la modificación de los datos registrales y la cancelación de la inscripción en determinados supuestos; el capítulo tercero se dedica a la homologación de modelos de máquinas, juegos y material de

juego, tanto el procedimiento como el régimen de autorización a los laboratorios de ensayo.

El Título III, “Régimen de identificación, explotación e instalación de máquinas de juego”, se estructura en tres capítulos, el primero regula la identificación de las maquinas de juego, mediante marcas de fabrica y se define el certificado de fabricación con los datos que debe contener. El segundo capítulo, se estructura en tres secciones, la primera regula la autorización de explotación de las máquinas B y C, vigencia, extinción, la baja definitiva, la suspensión temporal voluntaria, la transmisión de máquinas entre empresas, el traslado de las máquinas fuera de la Comunidad Autónoma, el canje de máquinas B y C y por último regula la sustitución de juegos en máquinas B y C con señal de video y la incorporación de juegos alojados en servidor; la sección segunda contiene la documentación que deben llevar incorporada las máquinas de juego y la sección tercera, las prohibiciones que afectan a los operadores de las maquinas, a los titulares de los establecimientos y al personal a su servicio y las condiciones de seguridad y averías de máquinas.

El capítulo tercero del Título III, regula el régimen de instalación de máquinas y se estructura en tres secciones, la primera sobre los locales autorizados para la instalación de máquinas de juego tipo A, B y C y el número máximo de máquinas y puestos a instalar en cada establecimiento. En la sección segunda se regula la autorización de instalación, vigencia, extinción y revocación. Por último la sección tercera recoge la comunicación de emplazamiento de máquinas A, B y C.

El Título IV, “Régimen sancionador”, se estructura en tres capítulos y se recogen las infracciones, sanciones y las actuaciones de inspección.

En cuanto a los nueve Anexos del Reglamento, el Anexo I recoge la “Autorización de explotación de máquinas de juego”, el Anexo II de “Comunicación de introducción de juego en máquina de tipo A”, el Anexo III la “Comunicación de introducción de juego en máquina de tipo B o C”, el Anexo IV la “Autorización de instalación de máquinas de tipo B y C”, el Anexo V la “Comunicación de emplazamiento de máquinas A”, el Anexo VI la “Comunicación de emplazamiento de máquinas de tipo B y C”, el Anexo VII la “Declaración responsable sobre la ubicación del establecimiento”, el Anexo VIII la “Declaración responsable sobre la disponibilidad del local”, el Anexo IX la “Declaración responsable sobre la inutilización, desguace o destrucción de máquina de juego” y el Anexo X “Declaración responsable sobre el cumplimiento del artículo 18.7”

En la elaboración de la presente norma han sido consultados los empresarios, asociaciones y organizaciones más representativas afectadas, ha emitido informe la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y se ha sometido a informe preceptivo de la Dirección General de Servicios Jurídicos del Departamento de Presidencia y Justicia del Gobierno de Aragón.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Política Territorial e Interior, oido el dictamen del Consejo Consultivo del Gobierno Aragón, y previa deliberación y aprobación del Gobierno de Aragón en su reunión celebrada el_____ de _____ de 2014,

DISPONGO:

Artículo Único. *Aprobación del Reglamento*.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego, cuyo texto se inserta a continuación de las disposiciones finales de este Decreto, así como los Anexos I a X del Reglamento.

Disposición adicional única. *Administración electrónica*.

Se autoriza al Consejero del Departamento competente en la gestión administrativa de juego para dictar las instrucciones necesarias para adaptar los procedimientos contemplados en el presente Reglamento a su tramitación electrónica.

Disposición transitoria primera. *Autorizaciones de máquinas de juego.*

1. A excepción del régimen jurídico de las máquinas de tipo A, las autorizaciones administrativas que se encuentren vigentes a la entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto, seguirán produciendo sus efectos hasta la finalización del período de validez por el que se hubiesen concedido.

2. Los cambios de titularidad, modificaciones y renovaciones deberán solicitarse con arreglo a lo dispuesto en el Reglamento que se aprueba con este Decreto.

3. Las solicitudes que se encuentren en tramitación, en la fecha de entrada en vigor del Reglamento aprobado por este Decreto, deberán ajustarse a lo dispuesto al mismo y cumplir sus requisitos y exigencias.

Disposición transitoria segunda. *Fianzas.*

1. A excepción del régimen jurídico de las máquinas de tipo A, las fianzas formalizadas en cumplimiento de lo dispuesto en los artículos 42 y 43 del Decreto 163/2008 se consideran constituidas al amparo de lo dispuesto en los artículos 13 y 14 del Reglamento aprobado por este Decreto.

2. Las empresas operadoras, los titulares de los salones de juego o las empresas prestadoras de servicios de interconexión que, conforme al artículo 14 del Reglamento que se aprueba con el presente Decreto, deban aportar fianzas adicionales dispondrán de un plazo de seis meses, desde la entrada en vigor de este Decreto, para su adaptación.

Disposición transitoria tercera. *Inscripción.*

Las homologaciones de modelos de máquinas de juego, de material de juego y de juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo o de juegos alojados en servidor, según lo dispuesto en el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de juego y salones, se consideran automáticamente inscritos en la Sección de “Modelos y

material de juego" del Registro General del Juego, regulado en el artículo 8 del Reglamento aprobado por este Decreto, disponiendo un plazo de seis meses para adaptarse al Reglamento que se aprueba con este Decreto.

Disposición derogatoria única. *Derogación.*

1. Queda derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

2. En particular, se deroga:

a) El Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

b) El Decreto 215/2009, de 15 de diciembre, del Gobierno de Aragón, de modificación del mismo.

c) El Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.

Disposición final primera. *Facultad de desarrollo.*

1. Se faculta al Consejero titular del Departamento competente en la gestión administrativa de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo del presente Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la materia para fijar las condiciones y requisitos técnicos de las máquinas de juego, sus modificaciones y actualizaciones, las interconexiones de las máquinas de juego definidas en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los impresos que figuran en los Anexos, y las cuantías de las fianzas recogidas en el Reglamento que se aprueba con este Decreto, de acuerdo con la normativa de aplicación.

Disposición final segunda*. Acuerdos o convenios.*

1. El Consejero competente en la gestión administrativa de juego queda autorizado para formalizar acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en la materia, especialmente a fin de reconocer la validez recíproca de las actuaciones administrativas que comportan la práctica de ensayos previos, resoluciones de homologación e inscripción en los correspondientes Registros, así como el reconocimiento de sus efectos en los ámbitos territoriales de su respectiva competencia.

2. Así mismo, el Consejero competente en la gestión administrativa de juego queda autorizado para formalizar acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en la materia que posibiliten el desarrollo conjunto del juego de

máquinas cuyo ámbito territorial exceda de la Comunidad Autónoma de Aragón y no alcance a todo el territorio nacional.

Disposición final tercera. *Entrada en vigor*.

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

La Presidenta del Gobierno de Aragón,
LUISA FERNANDA RUDI ÚBEDA

El Consejero de Política Territorial e Interior,
ANTONIO SÚAREZ ÓRIZ

REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO

TÍTULO I
Disposiciones generales

Artículo 1. *Objeto.*

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de los juegos desarrollados mediante el empleo de las máquinas de juego, la ordenación de éstas, los sujetos y actividades económicas relacionadas con las mismas así como de los establecimientos autorizados para su instalación.

Artículo 2. *Definición de máquinas de juego*.

Se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero u otros medios de pago equivalentes, previamente autorizados, permiten su utilización para la obtención de un premio en metálico o en especie, en función del azar, de la habilidad del jugador o ambas circunstancias.

Artículo 3. *Exclusiones.*

No tendrán la consideración de máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas que se limiten a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida, y que, como aliciente adicional, y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida y la posibilidad de continuar jugando gratuitamente, siempre que no concedan premio alguno en metálico o en especie.

b) Las máquinas denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, aunque el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

c) Las máquinas cuyo objeto sea la reproducción de imágenes o de música.

d) Las máquinas o aparatos de uso infantil accionadas por monedas que imitan movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientadas exclusivamente al público infantil.

e) Las máquinas o aparatos de juegos de competición o deporte, de carácter esencialmente manual, mecánico o con incorporación de elementos electrónicos de influencia no decisiva en la realización del juego, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, tales como futbolines, billares, boleras, dardos o similares.

f) 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 ningún tipo de destreza, habilidad, juego, apuesta o combinación aleatoria. Se incluyen también las máquinas de cambio de moneda.

Igualmente se considerarán máquinas expendedoras las declaradas como tales por resolución motivada del órgano competente en la gestión administrativa de juego, siempre que aún existiendo aleatoriedad en el producto o productos a obtener por el usuario, puedan ser visualizados desde el exterior, siendo el precio de mercado de cada uno aproximadamente igual al importe a pagar para su obtención y su mecanismo no admita ningún tipo de destreza, habilidad, juego, apuesta o combinación aleatoria.

g) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, ofreciendo al usuario, durante un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, una serie de servicios, tales como internet, chat, correo electrónico, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual, debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con apuesta. Por la utilización de estos servicios no se podrán conceder ni créditos, ni premios en metálico o en especie.

h) Aquellas máquinas, aparatos o dispositivos que sean propios de ferias populares y no permanentes y que estén gestionados por empresarios de industrias feriantes debidamente acreditados.

i) Las máquinas o aparatos similares a los señalados en las letras precedentes que, no siendo susceptibles de inclusión en ninguno de ellos, sean expresamente excluidos del ámbito de aplicación del presente Reglamento mediante resolución motivada del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

TÍTULO II
De las máquinas de juego

CAPÍTULO I
Definiciones y régimen de las máquinas

Artículo 4. *Clasificación de las máquinas.*

1. Las máquinas de juego se clasifican en:

- Máquinas recreativas o de tipo A.

- Máquinas recreativas con premio o de tipo B.

- Máquinas de azar o de tipo C.

2. Las máquinas de juego podrán ser de un solo jugador o multipuesto. Son máquinas multipuesto cuando reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, disponen de varios puestos de jugador, ofertando la posibilidad de participación simultánea o independiente en el juego. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación, a excepción de las máquinas de tipo A que carecen de autorización de explotación.

Las máquinas multipuesto podrán adoptar diferentes configuraciones de instalación, que deberán constar en el expediente de homologación del modelo, debiendo, en cualquier caso, contener un juego principal que sea común a todos los jugadores o un premio o bolsa de premios común.

Las máquinas multipuesto de tipo B no podrán incorporar más de 10 puestos de juego.

3. Las máquinas de juego podrán ser objeto de interconexión en los términos y condiciones fijados por la Orden que desarrolle este Reglamento.

4. Las máquinas de juego podrán ofertar juegos alojados en un servidor, previo cumplimiento de los elementos y funcionalidades exigidos por la Orden de desarrollo de este Reglamento.

5. A los efectos de este Reglamento, tendrán la consideración de máquinas multijuego aquéllas que, reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, y conformando una sola máquina, posibiliten la instalación en la misma de varios juegos diferentes. Cada uno de estos juegos deberá haber sido homologado previamente. En ningún caso se permitirá la realización de más de un juego por partida, incluso en el caso de dos o más partidas simultáneas.

SECCION 1ª MAQUINAS DE TIPO A O RECREATIVAS

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

1. Son las máquinas que proporcionan un tiempo de juego y en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador pueden conceder, eventualmente, un premio en especie limitado, de forma directa o mediante la obtención de una cantidad de tiques, fichas o similares.

2. En ningún caso se podrá acceder desde estas máquinas a sitios o páginas de internet que ofrezcan cruce de apuestas, juegos de azar o premios en dinero.

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

SECCIÓN 2ª MAQUINAS DE TIPO B O RECREATIVAS CON PREMIO

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

1. Las máquinas de tipo B o recreativas con premio se clasifican en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio, aquéllas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, limitado conforme a un plan de premios y un porcentaje de devolución mínima autorizados.

b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio especial, aquéllas que conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de las máquinas B.1.

c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo, aquéllas que conceden eventualmente premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo B.1, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores o conforme con el programa de premios previamente homologado. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo que ofrezcan específicas combinaciones de premios.

d) Máquinas de tipo B.4 o recreativas de práctica competitiva o de competencia mutua, aquéllas máquinas en las que tres o más jugadores compiten entre sí para la obtención de un premio que vendrá determinado por la aportación de los jugadores.

2. Los requisitos y condiciones técnicas y los premios de estas máquinas de juego se concretarán mediante Orden aprobada por el Consejero competente en la gestión administrativa de juego.

SECCIÓN 3ª MAQUINAS DE TIPO C O DE AZAR

Artículo 7. *Definición de las máquinas de tipo C o de azar.*

1. Son máquinas de tipo C o de azar, las máquinas exclusivas de casinos que, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar. Se entiende por azar cuando el resultado de cada jugada no depende de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

2. También serán máquinas de tipo C las que permitan jugar a cualquiera de los juegos que son exclusivos de los casinos de juego en formato electrónico, dependiendo exclusivamente del azar. Estas máquinas deberán contar con las mismas reglas de juego y con los mismos premios en metálico y apuestas que para

los distintos juegos exclusivos de casino establece el Catálogo de Juegos y Apuestas, si bien, sus elementos materiales y personales a los que se refiere el Catálogo de Juegos y Apuestas no serán de aplicación.

CAPÍTULO II
Registro General del Juego y empresas de juego

Artículo 8. *Estructura.*

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, instalación, explotación o servicio técnico de máquinas y material de juego, y sus modelos, así como a la explotación de salones recreativos y de juego, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, deberán figurar inscritas en el Registro General del Juego, en los términos señalados por su normativa específica.

2. El Libro 3º del Registro General del Juego cuenta con las siguientes secciones: Sección I.-Modelos y material de juego, Sección II.-Empresas fabricantes, Sección III.-Empresas de comercialización, distribución de material de juego y de servicio técnico, Sección IV.-Empresas gestoras y empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar, Sección V.-Titulares de salones recreativos y de juego, Sección VI Empresas prestadoras de servicios de interconexión. Sección VII.-Establecimientos autorizados. Sección VIII.-Profesionales. Sección IX.-Prohibidos.

Artículo 9. *Definición de empresas de juego.*

1. A los efectos de este Reglamento:

a) Son empresas fabricantes todas aquellas personas físicas o entidades mercantiles que debidamente autorizadas, en los términos establecidos en este Reglamento, tengan por objeto la fabricación o importación de máquinas de juego o de material de juego.

La importación de máquinas o material de juego deberá ajustarse a lo dispuesto en la normativa general sobre comercio exterior.

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

b) Son empresas operadoras todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas, tengan por objeto la explotación de máquinas de juego de tipo B y C.

c) Son empresas gestoras de máquinas todas aquellas personas físicas o jurídicas, que inscritas de oficio, tengan por objeto la explotación de máquinas de tipo A en establecimientos autorizados.

d) Son empresarios de salones recreativos todas aquellas personas físicas o jurídicas, que inscritas de oficio, tengan por objeto la explotación de salones recreativos.

e) Son empresarios de salón todas aquellas personas físicas o jurídicas, que debidamente autorizadas, tengan por objeto la explotación de salones de juego.

f) Son empresas comercializadoras y distribuidoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dediquen a la compra, venta y distribución de máquinas de juego o de otro material de juego.

g) Son empresas de servicios técnicos todas aquellas personas físicas o jurídicas que realicen tareas de reparación y mantenimiento de máquinas de juego o de otro material de juego.

h) Son empresas prestadoras de servicios de interconexión todas aquellas personas físicas o jurídicas que realizan servicios de interconexión entre locales de juego.

2. Los titulares de los casinos de juego, de salones de juego y de las salas de bingo que realicen la explotación directa de las máquinas allí instaladas, tendrán, a todos los efectos, la consideración de empresas operadoras de dichas máquinas, quedando obligadas a la constitución de las fianzas contempladas en el presente Reglamento.

3. La transmisión de la posesión de máquinas de tipo B y C y de otro material de juego relacionado con ellas, sólo podrá realizarse a empresas comercializadoras o distribuidoras y a empresas operadoras, debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro General del Juego, salvo lo dispuesto en el artículo 16.3 del presente Reglamento.

Artículo 10. *Requisitos de inscripción.*

Las empresas de juego que pretendan su inscripción en el Registro General del Juego para la realización de las actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos, instalación y explotación de máquinas de juego y de azar y/o apertura de salones de juego o prestadoras de servicios de interconexión, deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tratándose de entidades mercantiles deberán de constituirse bajo la forma de sociedad de responsabilidad limitada o anónima, debiendo estar su capital totalmente desembolsado y dividido en participaciones o acciones nominativas y tener como objeto social exclusivo, en su caso, la fabricación y/o explotación de máquinas recreativas o de azar y/o salones de juego y/o de cualquier otra actividad que tenga relación con las reseñadas actividades de máquinas de juego y sea anejo o complemento de la mismas, siempre que estuvieran autorizadas por la legislación del juego vigente.

b) Los accionistas o partícipes de las entidades mercantiles, así como las personas que ostenten el cargo de administrador o sean miembros de los órganos de

gobierno colegiados no deberán encontrarse en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

c) Las empresas habrán de cumplir todos y cada uno de los requisitos que determina el presente Reglamento y facilitar, al órgano competente en la gestión administrativa de juego, la información que éste le recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

Artículo 11. *Solicitud de inscripción.*

1. Las empresas de juego que insten su inscripción lo solicitarán al órgano competente en la gestión administrativa de juego, aportando la siguiente documentación:

a) Copia del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, si el solicitante fuese persona física y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese entidad mercantil además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del documento equivalente de sus administradores o gestores.

b) Certificado negativo del Registro Central de Penados y Rebeldes.

c) En el supuesto de que trate de entidades mercantiles, copia de la escritura de constitución y de las de modificaciones posteriores, con la identificación de los socios, su número de acciones o cuota de participación.

d) Justificación de estar al corriente del pago del Impuesto sobre Actividades Económicas o alta censal correspondiente a su actividad.

e) Justificación de estar al corriente en el cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

f) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización, en su caso, de los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

g) Original del resguardo de depósito de la fianza regulada en los artículos 13 y 14 de este Reglamento, a excepción de los fabricantes de máquinas de tipo A, de las empresas gestoras de máquinas de tipo A y de los titulares de salones recreativos.

h) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. Con carácter general, no será preciso aportar los documentos o datos a los que tenga acceso el órgano competente para resolver, cuando esto sea posible, siempre que el interesado autorice de forma expresa la consulta a la mencionada documentación o datos.

3. Una vez presentada la documentación requerida, el órgano competente en la gestión administrativa de juego resolverá motivadamente, en el plazo de un mes, respecto de la inscripción y, en su caso, número de registro correspondiente. De no recaer resolución expresa, en dicho plazo, podrá entenderse estimada dicha inscripción.

Artículo 12. *Efectos de la inscripción y de la renovación.*

1. La inscripción de empresas en el Registro General del Juego tendrá validez de diez años, siendo renovable, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de dicha renovación.

2. La documentación a aportar para la renovación serán los documentos recogidos en las letras a), b), d), e), h) del párrafo primero del artículo anterior, acompañando una declaración responsable de la empresa en el caso de no haber tenido modificaciones respecto a lo dispuesto en la letra c), en caso contrario se deberá aportar la escritura de modificación, salvo que obrara en poder del órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 13. *Fianzas.*

1. De conformidad con lo dispuesto en los preceptos anteriores, las empresas de juego están obligadas a constituir en la Caja General de Depósitos del Gobierno de Aragón una fianza, en metálico o mediante aval prestado por banco, caja de ahorro, cooperativa de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro o caución con entidad aseguradora, a favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y a disposición el Consejero competente en la gestión administrativa de juego que garanticen el cumplimiento de las obligaciones establecidas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o titular deberá, previa notificación al órgano competente, completar las mismas en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de un mes. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción.

3. Las fianzas se extinguirán, previa autorización de la Administración, cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y siempre que no hubieran responsabilidades pendientes.

4. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, en el plazo de tres meses.

Artículo 14*. Cuantías de las fianzas.*

1. Están obligadas a constituir una fianza principal en la Caja General de Depósitos del Gobierno de Aragón, previamente a su inscripción en el Registro General del Juego, por los importes que se indican:

a) Empresas fabricantes, comercializadoras y distribuidoras de máquinas de tipo B o de tipo C: 30.000 euros.

b) Empresas operadoras de máquinas de tipo B: 30.000 euros.

c) Empresas titulares de salones de juego: 30.000 euros.

d) Empresas operadoras de máquinas de tipo C: 60.000 euros.

e) Empresas de servicio técnico: 6.000 euros.

f) Empresas de prestación de servicios de interconexión: 30.000 euros.

2. Las empresas de juego operadoras de máquinas de tipo B vendrán obligadas a constituir, además de la fianza indicada en el apartado anterior, fianzas adicionales en función del número de máquinas de las que sean titulares, de acuerdo con la siguiente escala:

- Hasta 25 máquinas: 15.000 euros.

- Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

- Hasta 75 máquinas: 45.000 euros.

- Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

- A partir de 101 máquinas: 15.000 euros por cada 25 máquinas o fracción.

3. Las empresas operadoras, las titulares de los salones de juego o, en su caso, las empresas de servicios de interconexión deberán prestar una fianza adicional que deberá cubrir la cuantía máxima de los premios a entregar de las interconexiones.

4. Las empresas fabricantes, comercializadoras, distribuidoras, operadoras, de servicios técnicos de máquinas de tipo A, así como las empresas titulares de salones recreativos están exentos de la constitución de las fianzas previstas en este Reglamento.

5. Las fianzas a que se refieren el apartado dos, se duplicarán para el caso de las máquinas de tipo C.

6. La Administración podrá exigir fianzas adicionales para cubrir la cuantía de los premios de las máquinas de tipo C.

Artículo 15. *Modificación de datos registrales.*

1. Requerirá comunicación al órgano competente en la gestión administrativa de juego la modificación de las siguientes características de la empresa inscrita:

a) Los cambios de denominación y domicilio social, a efectos de notificaciones.

b) Las trasmisiones de acciones o participaciones que representen un porcentaje menor al cinco por ciento del capital o los cambios que se produzcan en la composición de los órganos de administración.

c) Las ampliaciones o disminuciones de capital social que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior al cinco por ciento del capital social.

d) La revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

e) Las situaciones que sean causa de inhabilitación que se produzcan de forma sobrevenida.

2. Las modificaciones previstas en las letras b) y c) del número anterior exigirán previa autorización del órgano competente en la gestión administrativa de juego si su porcentaje es igual o superior al cinco por ciento.

3. La falta de comunicación en el plazo de quince días o, en su caso, la falta de solicitud de autorización dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.

Artículo 16. *Cancelación de la inscripción.*

1. La inscripción sólo podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas, o disolución de las entidades en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada, adoptada tras el procedimiento correspondiente y con previa audiencia al interesado, por alguna de las causas siguientes:

- Falsedad de los datos aportados para la inscripción.

- Modificación de cualquiera de las circunstancias exigidas para la inscripción, salvo que dicha modificación haya sido previamente autorizada.

- Ausencia o insuficiencia del importe de las fianzas reguladas en los artículos 13 y 14 de este Reglamento.

d) Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego, que expresamente cancele la inscripción.

2. La cancelación, llevada a efecto por las causas de la letra c) del párrafo anterior, producirá la inhabilitación para la práctica de la actividad económica correspondiente.

3. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física, no se cancelará la inscripción en el

Registro, si así lo solicitaran los sucesores en el plazo de tres meses desde el fallecimiento de aquél, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de "sucesores de..." por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular.

Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación en la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

CAPÍTULO III
Homologación de modelos, juegos y material de juego

SECCIÓN 1ª PROCEDIMIENTO DE HOMOLOGACIÓN E INSCRIPCION DE MODELOS, JUEGOS Y MATERIAL DE JUEGO

Artículo 17. *Principios generales del procedimiento de homologación e inscripción.*

1. La iniciación y tramitación del procedimiento de homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipo B y C, de material de juego y de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo o de juegos alojados en servidor deberá dirigirse por el fabricante al órgano competente en la gestión administrativa de juego, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la legislación básica en materia de procedimiento administrativo, acompañada del justificante del abono de la tasa administrativa por prestación de servicios técnicos y administrativos en materia de juego y de la documentación requerida en los artículos siguientes.

2. A la vista de la documentación presentada y de cualquier informe que pudiese resultar conveniente se resolverá motivadamente, en el plazo de un mes, sobre la homologación e inscripción del modelo, o del material de juego, o del juego, o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo podrá entenderse estimada la solicitud.

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

4. La resolución de homologación se notificará al interesado. Si la resolución fuera favorable se procederá a la inscripción del modelo en el Registro General del Juego, asignándole el número correspondiente.

5. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá requerir al solicitante la puesta a disposición de la misma de un prototipo para realizar las comprobaciones y exámenes a que hubiera lugar.

Artículo 18. *Homologación e inscripción de modelos de máquinas de juego.*

1. La fabricación, importación, comercialización, distribución, explotación e instalación de máquinas de tipo B y C requerirán la previa homologación del correspondiente modelo y su inscripción en el Registro General del Juego, a

excepción de los modelos de máquinas recreativas de tipo A que serán objeto únicamente de inscripción de oficio por parte de la Administración.

2. Esta inscripción otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que los mencionados titulares estén inscritos en dicho Registro.

3. Las máquinas de juego legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo y Turquía, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en esta Sección, siempre que se hayan realizado las pruebas y ensayos previos que determinen las características técnicas y de funcionamiento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

4. Las máquinas recreativas y de juego deberán estar fabricadas e instaladas de forma que se garantice la integridad física de cualquier usuario y deberán incorporar el marcado CE, que declare su conformidad con la normativa vigente.

5. Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuvieran inscritos en la Sección correspondiente del Registro General del Juego, debiendo comunicar la cesión, mediante la documentación que acredite su existencia, al órgano competente en la gestión administrativa de juego. Este órgano se relacionará únicamente, respecto al modelo concreto, con el titular de la inscripción.

6. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que, tras la incoación del oportuno expediente administrativo, cancelará la inscripción anterior. No obstante, los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que su inscripción esté cancelada.

7. Tampoco podrán ser inscritos en el Registro General del Juego, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud que directa o indirectamente sean contrarios al vigente ordenamiento jurídico, y en especial aquéllos que inciten a la violencia y a actividades delictivas o cualquier forma de discriminación y en especial los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

Artículo 19. *Inscripción de modelos de máquinas recreativas de tipo A.*

1. Previa a la comercialización de un modelo de máquina recreativa de tipo A, el fabricante o explotador de la máquina lo comunicará al órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva indicando nombre comercial, dimensiones, fotografías de la máquina, descripción del juego o juegos, planos de la máquina y de su sistema eléctrico, declaración C.E., de conformidad con la normativa vigente en la materia, suscrita por técnico competente.

b) Declaración responsable emitida por la empresa fabricante o empresa gestora de cumplimiento de lo establecido en el artículo 18.7 del presente Reglamento, conforme al Anexo X.

2. A la vista de la documentación aportada, el órgano competente en la gestión administrativa de juego inscribirá de oficio el modelo de máquina de tipo A.

Artículo 20. *Solicitud de homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipo B y C.*

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego de máquinas de tipo B y C, deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Una ficha por duplicado ejemplar, en la que debe figurar:

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

2. Nombre comercial del modelo.

3. Nombre del fabricante, número de inscripción en la Sección de empresas fabricantes del Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y Turquía, en cuyo caso será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4. Dimensiones de la máquina.

5. Memoria descriptiva de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo B y C, que deberá contener: precio de la partida y apuestas que se pueden realizar, plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina y especificando el premio máximo por partida y los premios especiales o “jackpots” que pueden otorgar, porcentaje de devolución en premios, especificando el ciclo sobre el que se calcula y cualesquiera otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión y sus instrucciones técnicas complementarias si procede, así como de los elementos informáticos, en su caso, suscrito por técnico competente.

c) Declaración C.E. de conformidad, acreditativa de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas directivas de aplicación, suscrita por técnico competente.

d) Un ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector.

e) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

f) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos de laboratorio.

g) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. En la inscripción se especificará la denominación comercial del modelo y los datos identificativos del fabricante. Dicha anotación sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

Artículo 21. *Homologación e inscripción de material de juego.*

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego del material de juego, deberá acompañar la siguiente documentación:

a) Una ficha que contenga:

1. Una fotografía nítida y en color del material a homologar.

2. Nombre comercial del material.

3. Nombre del fabricante, número de inscripción en la Sección de empresas fabricantes del Registro General del Juego, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo y Turquía, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

4. Dimensiones del material objeto de la solicitud.

b) Memoria descriptiva de la forma de uso, juego o funcionamiento del mismo que incluya si procede, planos del sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico de baja tensión, así como de los elementos eléctricos o informáticos, en su caso y declaración C.E., de conformidad con la normativa vigente en la materia, que deberán estar suscritos por técnico competente.

c) En su caso, ejemplar donde se almacene el programa o software del objeto de la solicitud.

d) Certificación acreditativa de los ensayos previos de laboratorio.

e) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

2. Igualmente, se podrán homologar los equipos o plataformas, que contengan además del propio mueble todo el cableado eléctrico y el resto del hardware de la máquina, pudiendo incorporarse distintos juegos, según tipo de máquina.

Para la homologación de los citados elementos, deberá aportarse ficha explicativa, acompañando fotos y dimensiones del mueble o plataforma, planos del sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento electrotécnico de baja tensión, así como de los elementos eléctricos o informáticos, en su caso, y declaración C.E., de conformidad con la normativa vigente en la materia, que deberán estar suscritos por técnico competente.

Artículo 22. *Homologación e inscripción de juegos para máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y para juegos alojados en servidor.*

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro General del Juego deberá formularse ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva del juego.

b) Ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector.

c) Certificación acreditativa de los ensayos previos de laboratorio.

d) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Artículo 23. *Modificación de los modelos de las máquinas y de los juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor.*

1. Los fabricantes e importadores podrán solicitar la modificación de aquellos modelos o juegos que tengan inscritos en el Registro General del Juego.

2. Cuando la modificación solicitada suponga una modificación sustancial del modelo o juego inscrito se requerirá la tramitación de un nuevo procedimiento de homologación.

Se entiende por modificación sustancial aquélla que afecta de forma directa al precio de la partida, al porcentaje de devolución, al plan de ganancias, a la velocidad de la partida o al programa de juego.

La modificación será considerada no sustancial cuando la modificación del programa de juego se lleve a cabo para la subsanación de errores de programación o funcionamiento y la adecuación al hardware.

3. La solicitud de modificación deberá contener un ejemplar de la memoria electrónica en la que se almacena el programa de juego y su correspondiente lector, certificación acreditativa de los ensayos realizados, en el caso de que se vea

afectado el programa de juego y justificante de abono de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

En el caso de resolución favorable de la solicitud de modificación sustancial la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

4. El fabricante de la máquina o la empresa que posea la patente registrada de la misma, en caso de tratarse de distintas empresas solo podrá efectuar la modificación previa autorización.

Artículo 24. *Inscripción provisional de modelos y de juegos.*

1. Con el fin de comprobar la viabilidad comercial de un determinado modelo de máquina o de un determinado juego, los fabricantes o importadores podrán solicitar la inscripción provisional de modelos o de juegos de máquinas de tipo B y C, y de material de juego.

La inscripción provisional habilita a los fabricantes o importadores a la explotación de hasta 10 máquinas de un mismo modelo por un período máximo de tres meses.

2. El prototipo del modelo o juego de máquina que se pretenda someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas aplicables al tipo de máquinas de que se trate.

3. Cuando la prueba del prototipo se pretenda efectuar en establecimientos de hostelería, éstos deberán disponer de la preceptiva autorización para instalar máquinas y poseer plazas vacantes para instalar máquinas recreativas del mismo tipo.

4. La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de modelos deberá dirigirse por el fabricante al órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Memoria técnica y de funcionamiento del prototipo del modelo de máquina que se pretenda someter a prueba, incluyendo en la misma los planos y fotografías de todos los parámetros exteriores del mismo.

b) Declaración responsable de la empresa fabricante del prototipo, suscrita por su representante legal, en la que se haga constar la asunción por parte de dicha empresa de toda responsabilidad que se pudiera derivar durante la realización de la prueba, así como del cumplimiento de todas y cada una de las condiciones que se establecen en este artículo.

c) Número de máquinas a instalar.

d) Indicación de la empresa operadora con la que se va a realizar el ensayo.

e) Relación de establecimientos donde se va a llevar a cabo el ensayo.

f) Fecha de inicio del ensayo y duración del mismo.

g) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

5. Podrán autorizarse inscripciones provisionales de juegos en máquinas ya instaladas, en las que además de la documentación indicada en el apartado cuarto, deberá acompañarse consentimiento expreso de la empresa operadora titular de la máquina en la que se va a incorporar el juego, indicando el número de autorización de explotación de la misma.

6. Transcurrido el plazo fijado para la inscripción provisional deberá procederse a la retirada de las máquinas del modelo o a la sustitución del juego por el existente, sin perjuicio de que pueda ser solicitada su homologación.

Artículo 25. *Cancelación de la inscripción.*

1. La inscripción de un modelo, juego o material de juego en el Registro General del Juego podrá cancelarse a petición de su titular, siempre que acredite fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina del modelo, ni ejemplar del modelo o material de juego correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego cancelará de oficio la inscripción, previa tramitación del correspondiente procedimiento, con audiencia previa del interesado, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se compruebe, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo, del juego o del material de juego no se ajustan fielmente a la documentación aportada para su homologación o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que ocasionen la alteración en el desarrollo del juego, la cuantía de los premios, los contadores o los dispositivos de seguridad del modelo sin la correspondiente autorización, siendo imputable al fabricante.

b) Como consecuencia de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

c) Cuando lo aconsejen graves razones de interés público, en defensa de la formación de la infancia y la juventud, de acuerdo con lo que establecen las normas de atención y protección a la infancia y a la adolescencia.

d) Cuando el titular de la inscripción hubiera sido excluido de la Sección II de Empresas Fabricantes, del Libro 3º “Juego de Máquinas” del Registro General del Juego.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo, del juego o del material de juego que se trate, y en los casos contemplados en el apartado segundo motivará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. El plazo para la retirada de las máquinas del modelo revocado se fijará en la resolución de

cancelación, y nunca podrá ser superior a tres meses, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar. Dichas máquinas podrán canjearse dentro del plazo de tres meses señalado.

4. El órgano competente en la gestión administrativa de juego dictará y notificará la resolución que proceda adoptar en cada caso, dentro del plazo máximo de seis meses, a contar desde la fecha de iniciación del procedimiento de cancelación, salvo en los casos que con arreglo al régimen sancionador aplicable en esta materia, se acuerde la cancelación del modelo e inhabilitación del fabricante en la resolución que se dicte a tales efectos en el correspondiente procedimiento sancionador.

5. En los casos en que la cancelación de la inscripción haya sido solicitada por el fabricante del modelo, se entenderá estimada la solicitud si transcurrido el plazo de un mes desde la presentación de la misma no se hubiera dictado y notificado la correspondiente resolución por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 26. *Ensayos previos.*

1. Todos los modelos de máquinas de tipo B y de tipo C y, en su caso, los sistemas de interconexión empleados, los juegos en las máquinas de tipo B y C con señal de vídeo y de juegos alojados en servidor, así como otro material de juego y los juegos deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación e inscripción, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 3 de este artículo.

2. Dicha entidad o laboratorio autorizado deberá informar sobre el funcionamiento del modelo y, en especial, sobre si el funcionamiento de la máquina, el programa de juego y la distribución de premios se corresponden con las especificaciones técnicas contenidas en la memoria de funcionamiento y planos de la máquina aportados por el fabricante al laboratorio, así como en la normativa técnica que en cada caso le sea de aplicación.

3. El órgano competente en la gestión administrativa de juego reconocerá los ensayos previos realizados por otras Administraciones Públicas españolas y por otros Estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo y Turquía, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garantice un nivel de seguridad equivalente el previsto en el presente Reglamento.

SECCIÓN 2ª DE LOS LABORATORIOS DE ENSAYO

Artículo 27*. Laboratorios o entidades de ensayo.*

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por laboratorio de ensayo el organismo de control autorizado por el órgano competente en la gestión administrativa de juego, encargado de verificar, mediante el correspondiente procedimiento de evaluación aprobado al efecto, la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina.

Así mismo, estas entidades o laboratorios podrán solicitar ser designados como entidades autorizadas para efectuar inspecciones técnicas sobre el funcionamiento de las máquinas emplazadas.

2. De conformidad con la normativa aplicable en materia de seguridad y calidad industrial, los laboratorios o entidades de ensayo de máquinas podrán ser públicos o privados, con personalidad jurídica propia y deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia para realizar las labores de verificación descritas.

Artículo 28. *Documentación y requerimientos de los laboratorios o entidades de ensayo.*

1. A fin de garantizar la estricta imparcialidad e independencia de los laboratorios o entidades de ensayo en sus funciones de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud, toda la documentación que acredite los siguientes extremos:

a) Denominación de la entidad o laboratorio, con indicación de su naturaleza jurídica y domicilio social.

b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales, debidamente inscritos en el Registro Mercantil correspondiente u organismo equivalente en el caso de sociedad extranjera de un Estado miembro de la Unión Europea. En este caso, deberá encontrarse traducida al español por un traductor oficial.

c) Relación nominal y datos personales que permitan la identificación del personal que preste servicios en el laboratorio.

d) Declaración responsable suscrita por el representante legal de la entidad, acreditativa de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de los ensayos o verificaciones, así como de la confidencialidad respecto de dichos resultados. Esta declaración se exceptúa en los casos en los que el laboratorio dependa de una entidad pública.

e) Cuando la entidad titular del laboratorio sea privada, formalización y actualización de un contrato de seguro de responsabilidad civil.

2. Igualmente, y al objeto de garantizar la capacidad y solvencia técnica, en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar la correspondiente documentación acreditativa de los siguientes extremos:

a) Disponibilidad de personal que tenga la adecuada cualificación y formación técnica para la realización de los ensayos y verificaciones requeridos.

b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina en la normativa de juego.

c) Disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por las Administraciones Públicas competentes sobre cuestiones relacionadas con los ensayos de material de juego, asistencia a reuniones de trabajo con aquéllas para coordinar criterios sobre la materia de que se trate o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección, cuando así sea requerido para ellos por la Autoridad judicial o administrativa.

d) Posesión de la acreditación o estar en disposición de obtenerla, en la Norma "UNE EN-ISO/IEC 17025A, o en ulteriores que la sustituya, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.

e) Cualquier otra autorización administrativa que ostente como laboratorio de ensayo.

Artículo 29. *Procedimiento de autorización de los laboratorios de ensayo*.

1. La solicitud de autorización como laboratorio o entidad de ensayo se dirigirá junto con la documentación prevista en el artículo 28 de este Reglamento, al órgano competente en la gestión administrativa de juego quien, previas las comprobaciones e informes, resolverá y notificará su otorgamiento o denegación, en el plazo máximo de tres meses, pudiendo previamente interesar a la entidad solicitante cualquier información o documentación adicional aclaratoria que considere necesaria al objeto de la constatación del cumplimiento de las previsiones establecidas en el artículo anterior.

Transcurridos tres meses sin haber sido dictada y notificada resolución expresa, podrá entenderse estimada.

2. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá condicionar o limitar los términos de la autorización como laboratorio o entidad de ensayo de máquinas, tanto a determinados elementos de juego, como a determinadas tipologías o aspectos técnicos de las máquinas recreativas y de azar. El plazo de vigencia de la autorización deberá recogerse expresamente en la resolución y no podrá exceder de diez años.

3. La autorización se podrá renovar por períodos de cinco años cuando, con una antelación de tres meses a la fecha de caducidad de la misma se solicite por su titular y se constate por parte de la Administración el mantenimiento de las condiciones específicas que la normativa aplicable en la materia exija en el momento de la solicitud de renovación.

4. Durante la vigencia de la autorización, los laboratorios de ensayo deberán adaptarse a los requerimientos y normalizaciones que establezcan tanto la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, como cualquier otra Administración cuyas competencias incidan en este ámbito.

Artículo 30. *Suspensión de la autorización.*

1. Previa audiencia de la entidad o laboratorio autorizado, el órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá acordar la suspensión de los

efectos de la autorización o, en su caso, la del convenio de reconocimiento mutuo de los laboratorios de ensayo suscritos con otras Administraciones, cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cuando por alguna de las Administraciones u organismos signatarios del correspondiente Convenio se haya acordado, en ejercicio de sus competencias, la suspensión de la autorización del laboratorio o entidad.

b) Cuando por parte de los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón en esta materia se constate que el modelo de máquina juego o elemento de juego homologado e inscrito en el Registro General de Juego incumplía, en el momento de expedirse la certificación favorable, los requisitos técnicos establecidos en la normativa de aplicación.

c) Cuando el laboratorio de ensayo autorizado deje de reunir los requerimientos y condiciones establecidas, tanto en la presente norma, como en la restante normativa estatal o comunitaria europea que sea de aplicación.

2. La resolución acordando la suspensión de la autorización como laboratorio o entidad de ensayo se podrá adoptar dentro del procedimiento de extinción de la autorización que al efecto se inicie, previa audiencia al interesado, cuando existan indicios fundados de la concurrencia de alguna de las causas de extinción de la autorización, acreditadas mediante las actuaciones de orden administrativo llevadas a efecto por los órganos de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón o de otras Administraciones u organismos competentes en la materia.

Artículo 31. *Extinción de la autorización*.

Sin perjuicio del régimen sancionador establecido en la legislación aplicable en materia de industria, la autorización de laboratorio o entidad de ensayo se extinguirá por las siguientes causas:

a) Por la caducidad de la autorización, sin haber solicitado la renovación de la misma.

b) Por haberse acreditado en el procedimiento tramitado al efecto la concurrencia de alguna de las circunstancias previstas en el artículo anterior y haber sido declarado la extinción por el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

c) Por sanción de suspensión o cierre del establecimiento, impuesta de acuerdo con la normativa de industria aplicable en esta materia.

TÍTULO III
Régimen de identificación, explotación e instalación de máquinas de juego

CAPÍTULO I
Identificación de las máquinas

Artículo 32. *Marcas de fábrica***.**

1. Sin perjuicio de lo establecido por las disposiciones de aplicación de las directivas europeas, y con el fin de su identificación, con carácter previo a su comercialización, el fabricante o importador deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble, abreviada y visible, en una placa adosada al mueble, conforme al artículo 44.1, un código expresivo de los siguientes datos:

a) Número de inscripción del fabricante en el Registro General del Juego.

b) Número de inscripción del modelo en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

c) Serie y número de fabricación

2. Asimismo, los circuitos integrados o la memoria, que almacenan el programa de juego de las máquinas de tipo B y C deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y del modelo al que corresponde, que deberá autodestruirse si se intenta su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

3. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante extranjero y país de fabricación de aquéllas. Este requisito no será exigible para las máquinas procedentes de algún Estado miembro de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo y Turquía.

Artículo 33. *Certificado de fabricación.*

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

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

a) Nombre o razón social de la empresa fabricante, su Código de Identificación Fiscal y del número de inscripción en la Sección correspondiente del Registro General del Juego.

b) Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro General del Juego, serie y número de fabricación de la máquina, así como indicación de los puestos de juego que posea, en caso de ser multipuesto.

c) Fecha de fabricación de la máquina.

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

e) Fecha de transmisión de la máquina a la empresa comercializadora u operadora.

f) Precio de la partida y premios a entregar por la máquina.

3. Corresponde al fabricante responder de que la máquina está fabricada conforme a lo exigido por la normativa aplicable en la Comunidad Autónoma de Aragón.

CAPÍTULO II
Régimen de explotación

SECCION 1ª AUTORIZACION DE EXPLOTACION DE MÁQUINAS DE TIPO B Y C

Artículo 34. *Autorización de explotación***.**

1. La explotación de una máquina de juego de tipo B o C requerirá la previa obtención de la autorización de explotación.

2. La autorización de explotación es el documento administrativo que ampara en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón, la legalidad individualizada de una específica máquina de juego de tipo B o C, en cuanto a su correspondencia con el modelo homologado e inscrito en el Registro General del Juego y a la titularidad de la misma.

3. La autorización de explotación acompañará a la máquina en todos sus traslados e instalaciones y reflejará los distintos cambios de titularidad que la máquina pueda experimentar, así como las renovaciones, los cambios de ámbito territorial o las bajas de dicha máquina.

4. La autorización de explotación se solicitará por la empresa operadora titular de la máquina, acompañando el documento normalizado que figura en el Anexo I del Decreto que aprueba este Reglamento, ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, junto con la siguiente documentación:

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

b) Justificante de ingreso de los tributos sobre el juego que grava las máquinas de tipo B y las máquinas de tipo C, salvo en el procedimiento de canje fiscal previsto en el presente Reglamento.

c) Justificante de ingreso de la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

Artículo 35*. Otorgamiento de la autorización de explotación.*

1. La autorización de explotación se otorgará, previas las comprobaciones oportunas, en el plazo máximo de un mes, en cuadruplicado ejemplar mediante diligenciado del órgano competente en la gestión administrativa de juego en impreso normalizado que se acompañará como Anexo I del Decreto que aprueba el Reglamento, archivando uno el órgano competente en la gestión administrativa de juego, otro el órgano competente en la gestión de los tributos sobre el juego y entregándose otro a la empresa operadora titular y otro para su colocación en la máquina.

2. En la autorización de explotación se consignarán, junto con los datos contenidos en el certificado de fabricación, la diligencia del órgano competente, con los siguientes datos:

a) Nombre de la empresa operadora titular, su Código de Identificación Fiscal y número de inscripción en el Registro General del Juego.

b) Número de autorización de explotación de la máquina que será correlativo.

c) Fecha de la autorización y plazo de validez.

d) Número del modelo del Registro General del Juego.

e) Nombre del modelo, serie y número del contador

Artículo 36. *Vigencia de la autorización de explotación***.**

1. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia de cinco años, a partir del 31 de diciembre del año de su otorgamiento, manteniéndose su vigencia aunque las mismas sean objeto de transmisión.

2. La autorización de explotación podrá ser renovada por períodos sucesivos de igual duración, siempre que el modelo al que corresponda cumpla los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de la renovación. La solicitud de renovación deberá acompañarse de informe, emitido por la entidad, laboratorio o personal autorizado por el órgano competente en la gestión administrativa de juego en el que acredite que el funcionamiento de la máquina se ajusta a los requisitos exigidos para su homologación y demás previstos en la normativa vigente al tiempo de la renovación, sin perjuicio de que el órgano competente en la gestión administrativa de juego pueda acordar, en cualquier momento, la realización de dichas inspecciones respecto a las máquinas autorizadas.

3. Finalizado el plazo de validez de la autorización sin que la empresa operadora haya solicitado su renovación, el órgano administrativo procederá de oficio a la baja de la máquina, debiendo aportar su titular la documentación prevista en el artículo 38 del Reglamento.

Artículo 37. *Extinción de la autorización de explotación.*

La autorización de explotación se extinguirá en los siguientes casos:

a) Por la expiración de su período de vigencia, sin haber solicitado su renovación.

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

c) Por voluntad de la empresa operadora titular de la autorización, manifestada por escrito ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego.

d) Por la transmisión de la autorización de explotación sin haberse obtenido previamente la correspondiente autorización en las condiciones y con los requisitos reglamentariamente establecidos, sin perjuicio de las consecuencias de índole sancionadora a que hubiere lugar.

e) Por traslado de las máquinas a otras Comunidades Autónomas.

f) Por sanción consistente en la revocación de la autorización.

g) Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresado en las solicitudes o en los documentos aportados por éstas.

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

i) Por la cancelación de la inscripción del modelo correspondiente en el Registro General del Juego.

j) 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.

Artículo 38. *Baja definitiva de las máquinas.*

1. La empresa operadora podrá solicitar, a efectos administrativos, la baja definitiva en la explotación de la máquina, acompañando los siguientes documentos:

a) Ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la máquina y a la empresa.

b) Declaración responsable que acredite la inutilización, desguace o destrucción de la máquina sustituida o bien su depósito con estos últimos fines, según modelo que figura en el Anexo IX de este Decreto.

c) Ejemplar de la comunicación de emplazamiento correspondiente a la empresa operadora.

d) Justificante de ingreso de la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

e) Certificación suscrita por el órgano de inspección que indique la lectura final de contadores antes de la desconexión de la máquina, indicando expresamente como mínimo el número de identificación del contador y el total de entradas y salidas registradas en el mismo.

2. Practicados estos cometidos, el órgano competente en la gestión administrativa de juego devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con la diligencia de baja a todos los efectos, previa comprobación de que dicha máquina se encuentra al corriente de pago de los tributos sobre el juego.

Artículo 39. *Suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación.*

1. La empresa titular de la máquina de juego podrá solicitar la suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación, siempre que su autorización de explotación esté vigente.

La solicitud se deberá presentar ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, junto con la autorización de explotación e implicará la reserva del puesto de juego por un período de seis meses, previa diligenciación y sellado por la Administración de los tres ejemplares de la autorización de instalación correspondiente, junto con la oportuna comunicación de emplazamiento a almacén.

Exclusivamente, y sin perjuicio de las comprobaciones que el órgano competente en la gestión administrativa de juego efectúe de oficio, en los casos en los que, por razones de fuerza mayor, resulte imposible aportar el ejemplar de la autorización de instalación que obra en poder del establecimiento, las empresas operadoras deberán formular declaración responsable de los hechos que motiven la imposibilidad de aportar esta documentación, a los efectos de la tramitación de la solicitud.

2. En tanto exista reserva de puesto de juego, la empresa operadora deberá entregar un ejemplar de la autorización de instalación y una copia del ejemplar de la comunicación de emplazamiento de la máquina declarada en suspensión temporal voluntaria al titular del establecimiento.

3. En ningún caso podrá admitirse más de una reserva de puesto en los establecimientos de hostelería que tengan autorizadas dos máquinas recreativas de tipo B o dos reservas de puesto en los establecimientos que tengan autorizadas tres máquinas recreativas de tipo B, salvo autorización expresa del titular del referido establecimiento.

4. Durante el tiempo en que una máquina de juego puede permanecer administrativamente en situación de suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación, la empresa titular de la misma deberá formalizar la solicitud de levantamiento de la suspensión temporal de la autorización de explotación ante el órgano administrativo competente en la gestión administrativa de juego, o en caso contrario, su baja definitiva.

5. La suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación no afectará a su validez de cinco años, ni a las fianzas que hayan constituido las empresas.

6. Las empresas operadoras de máquinas de juego podrán solicitar la suspensión temporal voluntaria como máximo del diez por ciento del total de su

parque de máquinas. Las empresas que cuenten con menos de 10 máquinas de juego en explotación podrán solicitar la suspensión temporal voluntaria de la autorización de explotación de una máquina de juego.

Artículo 40. *Transmisión de las máquinas.*

1. Las empresas operadoras que pretendan la transmisión de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, deberán figurar inscritas en el Registro General del Juego.

2. Asimismo, la empresa adquirente deberá hallarse inscrita en el Registro General del Juego, encontrarse al corriente de las obligaciones fiscales sobre el juego y contar con las fianzas necesarias para garantizar las nuevas autorizaciones, salvo lo exceptuado en el apartado quinto del presente artículo.

3. La empresa adquirente solicitará la transmisión al órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Título de transmisión, mediante cualquier forma jurídica admitida por la legislación civil o mercantil, con la firma de sus representantes legales reconocidas por entidad bancaria, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón.

b) Ejemplares de la autorización de explotación correspondientes a la operadora y a la máquina.

c) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. Examinada la documentación y realizadas las comprobaciones pertinentes, entre las que se encontrará la verificación de encontrarse al corriente de pago de los tributos sobre el juego, el citado órgano efectuará el diligenciado de las autorizaciones de explotación con los nuevos datos de la empresa operadora propietaria.

5. En el caso de transmisión de las máquinas adquiridas “mortis causa” no será necesario que el heredero o herederos tengan la condición de empresa operadora siempre que se realice por éstos a favor de una empresa operadora inscrita en el Registro General del Juego que tenga debidamente constituidas y actualizadas las fianzas correspondientes. Dicha transmisión habrá de efectuarse en el plazo de seis meses a contar desde la fecha de fallecimiento.

Artículo 41. *Traslado de máquinas.*

1. Las máquinas procedentes de otra Comunidad Autónoma deberán reunir todos los requisitos y condiciones fijadas por la legislación de juego de Aragón, debiendo sus titulares acreditar el pago de los tributos sobre el juego exigibles.

2. La empresa operadora que deberá encontrarse inscrita en el Registro General del Juego, solicitará al órgano competente en la gestión administrativa de juego la autorización de explotación, aportando el diligenciado de traslado otorgado por la Administración autonómica de origen o documento oficial que lo sustituya.

3. Igualmente, las empresas operadoras reguladas por el presente Reglamento podrán solicitar el traslado de máquinas de juego a otra Comunidad Autónoma, siempre que estén al corriente del pago de los tributos sobre el juego, mediante el procedimiento descrito en el artículo 38 de este Reglamento. El órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego devolverá el ejemplar de la autorización de explotación perteneciente a la empresa operadora con el diligenciado en el que conste la validez de dicho traslado.

Artículo 42. *Canje de máquinas de tipo B y C.*

1. Las empresas operadoras podrán solicitar una nueva autorización de explotación de una máquina de tipo B o C de la que sea titular, al amparo de la baja definitiva de otra máquina del mismo tipo, efectuada dentro del mismo ejercicio fiscal y ámbito territorial, para su sustitución a efectos fiscales, mediante los procedimientos descritos en los artículos 35 y 38, relativos al alta y a la baja de autorizaciones de explotación.

2. Las empresas operadoras para efectuar el canje de una máquina de tipo B y C deberán aportar:

a) Ejemplares de la autorización de explotación que se encuentren en poder de la empresa operadora de la máquina que se va a dar de baja.

b) Declaración responsable que acredite la inutilización, desguace o destrucción de la máquina sustituida o bien su depósito con estos últimos fines, según modelo que figura en el Anexo IX de este Decreto.

c) Ejemplar de la comunicación de emplazamiento de la máquina que se va a dar de baja que se encuentre en poder de la empresa operadora.

d) Autorización de explotación de la máquina que va a ser alta, acompañada del certificado de fabricación.

e) Nuevos ejemplares de comunicación de emplazamiento de la máquina que se va a dar de alta debidamente cumplimentados.

f) Justificante del ingreso de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

3. El órgano que tenga atribuidas las competencias en materia fiscal sobre el juego emitirá, con carácter previo, la autorización preceptiva sobre la idoneidad o no del canje fiscal, debiendo estar la máquina que se pretende dar de baja al corriente de pago de los tributos sobre el juego.

Artículo 43. *Sustitución del juego en máquinas de tipo B y C con señal de vídeo e incorporación de juegos alojados en servidor*.

1. La empresa operadora que explote máquinas de tipo B y C con señal de vídeo podrá solicitar ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, la incorporación de juegos o sustitución del juego en la máquina con señal de vídeo cuando concurran, con carácter acumulativo, los siguientes requisitos y condiciones:

a) Se incorpore un nuevo juego a instalar en la máquina, previamente homologado e inscrito en el Registro General del Juego.

b) Cuando exista identidad entre la empresa fabricante de la máquina y la actualizadora del nuevo juego a instalar.

2. El fabricante deberá garantizar que no existe posibilidad de escritura o de alteración por parte de la persona usuaria independientemente del soporte que se utilice.

3. La empresa operadora para la tramitación de la sustitución del juego deberá solicitarlo ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego, acompañando la documentación señalada en el apartado segundo del artículo anterior.

4. En el caso de que la empresa operadora desee incorporar nuevos juegos, ésta deberá presentar su solicitud ante el órgano administrativo junto con el documento normalizado de incorporación de juego que figura como Anexo III del Decreto, acompañado del justificante de pago de la tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

SECCION 2ª DOCUMENTACION DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

Artículo 44. *Documentación incorporada a las máquinas.*

Todas las máquinas, comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento, que se encuentren en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas, en la parte frontal o lateral de la máquina, y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica, reguladas en el artículo 32 del presente Reglamento.

b) La autorización de explotación debidamente protegida del deterioro, en el caso de las máquinas de tipo B y C y la comunicación de emplazamiento en el caso de las máquinas de tipo A.

c) El distintivo acreditativo del pago de los tributos del juego en el caso de las máquinas de tipo B y C.

SECCION 3ª NORMAS COMPLEMENTARIAS DE FUNCIONAMIENTO

Artículo 45. *Prohibiciones.*

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento donde se hallen instaladas y al personal a su servicio les queda prohibido, por sí o a través de terceros:

a) Usar las máquinas de los tipos B y C, en calidad de jugadores.

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

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las máquinas de tipo B y C a los menores de edad.

También impedirán su uso a todas aquellas personas que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar, con síntomas de enajenación mental o limitación de sus capacidades volitivas, a quienes maltraten o manipulen las máquinas en su manejo o existan sospechas fundadas de que así pudieran hacerlo.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el responsable de la máquina de juego podrá invitar a abandonar el establecimiento a las personas que, aun no teniendo antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden del local o cometan irregularidades en la práctica del juego en las máquinas, cualesquiera que sea su naturaleza de unas y otras. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato al órgano competente en la gestión administrativa de juego.

Artículo 46. *Condiciones de seguridad y averías***.**

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

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

Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio o la diferencia que falte para completarlo. No podrá reanudarse el juego en tanto no se haya procedido a reparar la avería.

3. En caso de avería de los contadores, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que el órgano competente en la gestión administrativa de juego autorice la sustitución o reparación de dichos contadores. Estas reparaciones serán efectuadas de conformidad con lo dispuesto en la normativa sobre metrología.

4. Los titulares de establecimientos autorizados para la explotación de máquinas no estarán obligados a reservar su uso a los jugadores que lo soliciten.

CAPÍTULO III
Régimen de instalación.

SECCIÓN 1ª LOCALES AUTORIZADOS PARA LA INSTALACION DE LAS MAQUINAS DE JUEGO

Artículo 47*. Instalación de máquinas de tipo A o recreativas***.**

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

a) Salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

b) Locales y/o dependencias habilitadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo, centros de entretenimiento familiar, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

c) Bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, discotecas, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos y análogos.

d) Centros de ocio y diversión, boleras y salones de billar

e) Discotecas juveniles.

2. No podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo A o recreativas en los bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos análogos de los centros docentes de enseñanza infantil, primaria o secundaria.

Artículo 48. *Instalación de máquinas de tipo B.*

1. Las máquinas de tipo B.1, estén o no alojados los juegos en un servidor, podrán instalarse para su explotación comercial en:

a) Bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos, discotecas, a excepción de las discotecas de juventud, y análogos.

b) Zona de expedición y venta de alimentos de las estaciones de servicio.

c) Zonas de bar, cafetería o restaurante acotadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo.

d) Salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

2. Las máquinas de tipo B.2, B.3 y B.4 podrán instalarse para su explotación comercial en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, bien en la zona de recepción o en otras dependencias distintas de la sala de juego de bingo o de la sala principal del casino para no interferir el desarrollo del juego.

Las máquinas B.2, B.3 y B.4 deberán estar situadas de forma que, para su uso, sea requisito previo la identificación en el servicio de admisión del local.

3. Las máquinas de tipo B.1 no podrán instalarse en los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías y locales análogos:

a) Ubicados en estaciones de ferrocarril y transporte público, aeropuertos, mercados, centros comerciales o similares, si el local no se encuentra cerrado y aislado del público general o de paso.

b) Ubicados en terrazas o zonas que sean de ocupación de vías públicas.

c) De instalación temporal que se ubiquen en vías públicas o zonas de recreo.

d) Específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

e) De centros docentes de enseñanza infantil, primaria o secundaria.

Artículo 49. *Instalación de máquinas de tipo C.*

1. Las máquinas tipo C o de azar únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego.

2. Las salas donde se hallen instaladas estas máquinas deberán contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto del casino. No obstante, cuando las máquinas de tipo C se hallen instaladas en la antesala principal, no será preceptiva la exigencia de tarjeta de entrada para acceder a dicha antesala, si bien existirá un servicio de control y vigilancia específico que requerirá la presentación del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente para impedir la entrada a todas aquellas personas que lo tuvieran prohibido.

Artículo 50. *Número máximo de máquinas y, en su caso, de puestos a instalar.*

1. El número máximo de máquinas a instalar en cada establecimiento será:

a) En las zonas acotadas al efecto en centros hoteleros y demás alojamientos de turismo, una máquina de tipo A o B.1 por cada cinco metros cuadrados de superficie útil del espacio habilitado, con un máximo de tres máquinas.

En el caso de máquinas de tipo B.1 para la instalación de la tercera máquina, será precisa la coincidencia de titularidad de la empresa operadora de las máquinas ya emplazadas.

b) En los centros de entretenimiento familiar, parques de atracciones, recintos feriales o similares, una máquina de tipo A por cada 10 metros cuadrados de superficie útil, con un máximo de seis máquinas de tipo A.

c) En los bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos, discotecas, a excepción de las discotecas de juventud, y análogos, y en las zonas de expedición y venta de alimentos de las estaciones de servicio, dos máquinas de juego de tipo B.1, pudiendo instalarse una tercera máquina de tipo B.1 en los establecimientos que cuenten con dos máquinas de tipo B.1 de la misma empresa operadora, siempre que exista coincidencia de titularidad de la empresa con las máquinas ya emplazadas.

No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, cuando exista un acuerdo entre el titular de un establecimiento y una empresa gestora de máquinas de tipo A, podrán instalar una máquina adicional, cumplimentando el modelo de comunicación del Anexo V de este Decreto.

En ningún caso será posible la autorización de máquinas multipuesto de más de dos jugadores en los citados establecimientos.

d) En los salones recreativos y de juego: el número de máquinas que determine la correspondiente autorización de funcionamiento, en función de la superficie útil y del aforo urbanístico del local, en las condiciones y con los requisitos señalados en la normativa reguladora de los locales de juego.

El número máximo de máquinas de tipo B.3 no podrá superar los seis puestos de juego.

e) En las salas de bingo: el número total de máquinas de tipo B.1, B.2 o B.4 instaladas será de una por cada 25 plazas de aforo urbanístico.

El número máximo de máquinas de tipo B.3 a instalar será en las salas de primera categoría de hasta sesenta máquinas, en las salas de segunda categoría de hasta treinta máquinas y en las salas de tercera categoría de hasta quince máquinas de tipo B.3.

f) En los casinos de juego: el que disponga su reglamentación específica.

El número máximo de máquinas de tipo B.3 no podrá exceder de seis puestos de juego.

2. Se entiende por superficie útil la superficie accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público destinada a juego en sentido estricto, excluyéndose, a estos efectos, la superficie de servicios, barras y los mostradores y dependencias internas.

3. Las máquinas que se instalen no se podrán colocar en lugares o pasillos donde dificulten o impidan la correcta evacuación, circulación o distribución del público.

4. Las máquinas deberán estar colocadas sobre un soporte propio. No se considerarán, a estos efectos, el mostrador del bar, las mesas y los objetos de usos ajenos a este fin.

5. El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en los locales de juego se determinará por su normativa específica y en los demás establecimientos será el autorizado para los mismos.

6. En todo local en el que se instalen máquinas de juego deberá figurar un ejemplar del presente Reglamento a disposición de los usuarios, si así lo solicitan. Así mismo, deberán figurar las hojas de reclamaciones recogidas en la normativa que rige para los locales de juego, ajustándose a lo dispuesto en la misma.

SECCION 2ª AUTORIZACION DE INSTALACIÓN

Artículo 51*. Definición y contenido de la solicitud de la autorización de instalación.*

1. Salvo lo dispuesto en el artículo 34.1 de este Reglamento para las máquinas de tipo A, la instalación de máquinas de tipo B y máquinas de tipo C, en los establecimientos autorizados requerirá la previa autorización de instalación por el órgano competente en la gestión administrativa de juego, para lo que el titular de estos establecimientos deberá previamente acordar con una empresa operadora su instalación y posterior explotación.

2. Corresponde a la empresa operadora interesada solicitar al órgano competente en la gestión administrativa de juego la autorización de instalación que deberá ir acompañada de documento normalizado que figura en el Anexo IV del Decreto para las máquinas de tipo B y C, y en el cual constarán:

a) Los datos del establecimiento y de su titular.

b) Los datos de la empresa operadora titular de la máquina o máquinas a instalar.

c) El número de máquinas a instalar.

d) La fecha de la autorización.

3. Los titulares de los locales autorizados para la instalación de máquinas de tipo B.1 facilitarán a la empresa operadora los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad del titular o documento equivalente, si se trata de persona física o el Código de Identificación Fiscal, si es persona jurídica.

En caso de personas jurídicas, copia de la escritura de constitución de la sociedad y, en su caso, de sus modificaciones posteriores, debidamente inscrita en el Registro Mercantil, e identificación de sus socios y administradores, así como el documento notarial que acredite los poderes otorgados a favor de terceros.

b) Copia de la licencia municipal de funcionamiento.

En el supuesto de los establecimientos previstos en el artículo 48.1.a) del presente Reglamento, cuando se esté tramitando una nueva apertura o un cambio de titularidad, podrá otorgarse autorización de instalación provisional, por un año, siempre que el titular del estableciendo acredite encontrarse en tramitación la licencia de funcionamiento. Estas autorizaciones podrán ser prorrogadas por períodos de un año, a instancia del solicitante, previa acreditación por éste de que la concesión de la licencia de funcionamiento no se encuentra paralizada por causas imputables al interesado.

c) Declaración responsable de que el establecimiento no está incluido en alguno de los casos contemplados en el artículo 48.3.a) del presente Reglamento, según modelo que figura en el Anexo VII de este Decreto.

d) Declaración responsable firmada por el titular del establecimiento sobre la disponibilidad del local, según modelo que figura en el Anexo VIII de este Decreto.

e) Declaración emitida por el titular del establecimiento en la que exprese la voluntad de explotar máquinas recreativas de tipo B en su establecimiento, con una empresa operadora determinada.

La firma en dicha declaración deberá ir reconocida o adverada por entidad bancaria y fechada, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón.

No se admitirán acuerdos mutuos firmados con una antelación superior a un mes a la presentación de la solicitud de la autorización de instalación.

f) Justificante del pago de la tasa por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

4. A la solicitud de instalación de máquinas de tipo B en los centros hoteleros y demás alojamientos de turismo se deberá adicionar:

a) Plano general de la planta del edificio o recinto en el que deberá constar la exigencia de local expresamente habilitado para la instalación de máquinas.

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

5. Cuando en un local se vayan a instalar máquinas de diferentes empresas operadoras se solicitarán tantas autorizaciones de instalación como sean éstas, siendo el número de máquinas expresado en cada autorización el máximo que podrá explotar cada empresa operadora en el local de que se trate.

6. La instalación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería se autorizará, en todo caso, como una actividad complementaria de la actividad principal de estos locales.

7. No será precisa la obtención de autorización de instalación para la instalación de las máquinas de juego en los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego y locales de apuestas.

8. Con carácter general no será preciso aportar los documentos o datos a los que tenga acceso el órgano competente para resolver, cuando esto sea posible, siempre que el interesado autorice de forma expresa la consulta a la mencionada documentación o datos.

Artículo 52. *Resolución y vigencia de la autorización de instalación.*

1. Comprobada la solicitud y la documentación aportada por las partes solicitantes, el titular del órgano competente en la gestión administrativa de juego lo diligenciará en triplicado ejemplar.

Un ejemplar quedará en poder de la Administración, otro en poder de la empresa operadora y el otro en poder del titular del local. Este último ejemplar deberá colocarse, debidamente protegido, en un lugar visible del local o custodiado por el titular o responsable del establecimiento y a disposición de los agentes de la autoridad.

2. Concedida la autorización de instalación, si el local es un establecimiento de hostelería quedará inscrito en Registro General del Juego, mediante la asignación del número de inscripción correspondiente.

3. La autorización de instalación tendrá una duración de cinco años, a partir de la fecha de su concesión, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas en este Reglamento.

4. Mientras la autorización de instalación esté vigente, no podrán instalarse máquinas de tipo B ni de tipo C en el local por distinta empresa operadora que las que figuren, en su caso, en las autorizaciones que se hayan concedido en cada local, salvo que no se haya alcanzado el número máximo de máquinas establecido en el artículo 50 del Reglamento, en cuyo caso deberá solicitarse nueva autorización, sin perjuicio de que se puedan sustituir las máquinas conservando la misma autorización de instalación, mediante la presentación ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego de una comunicación de emplazamiento, en la forma descrita en el artículo 55 de este Reglamento.

5. Finalizado el período de validez, el titular del local deberá solicitar nueva autorización de instalación de máquinas de juego, en su caso.

La finalización del período de validez de esta autorización conllevará también la finalización del periodo de validez de las comunicaciones de emplazamiento del establecimiento que están amparadas en aquélla.

Artículo 53. *Cambios de titularidad***.**

1. Durante la vigencia de la autorización de instalación, los cambios de titularidad que puedan producirse, tanto respecto de la persona que ostente los

derechos de uso o explotación del local donde se encuentren instaladas las máquinas, como de las empresas operadoras titulares de dichas máquinas, no serán causa de extinción de la autorización de instalación en vigor, quedando el nuevo o nuevos titulares subrogados en los derechos y obligaciones contraídos por los que les precedieron, salvo mutuo acuerdo de las partes o salvo cuando resten menos de tres meses para la finalización del período de validez de la autorización de instalación.

2. Los cambios de titularidad de los establecimientos de hostelería precisarán una nueva inscripción. Dichos cambios deberán comunicarse en el plazo de un mes de producirse, mediante la presentación de los documentos que se especifican en el artículo 51.3 del presente Reglamento, pudiendo ser presentados por la empresa operadora o por el nuevo titular del establecimiento.

El órgano competente en la gestión administrativa de juego expedirá la autorización de instalación, conservándose el anterior período de validez.

Artículo 54. *Extinción y revocación 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 mutuo acuerdo de las partes, manifestado mediante solicitud que será suscrita conjuntamente por los titulares o sus representantes, con el reconocimiento de la firma de ambos por la entidad bancaria, salvo en el caso de documento electrónico que bastará la cumplimentación mediante firma digital reconocida por la FNMT o el Gobierno de Aragón, que implicará la retirada simultánea de las máquinas.

No obstante lo anterior, la modificación del número de máquinas instaladas no conllevará la retirada simultánea de las mismas y la consiguiente extinción de la autorización de instalación si el titular de las máquinas de juego modifica la autorización de instalación mediante acuerdo mutuo entre las partes, previa comunicación al órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego, de la instalación o la retirada de la máquina o máquinas, mediante la presentación de la solicitud, acompañada del documento normalizado que figura en el Anexo IV del presente Reglamento, para su modificación, diligenciado y sellado. Igualmente el ejemplar que obre en poder de la Administración se modificará, diligenciará y sellará en el sentido solicitado, junto con las correspondientes comunicaciones, en su caso.

2. El órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego podrá acordar la revocación de las autorizaciones de instalación, previa audiencia de los interesados, debiendo cesar, en consecuencia, la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

a) Por la comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

b) Por pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes. No obstante, en caso de producirse el cierre del local no se producirá la revocación de la autorización en tanto no transcurra el

periodo de un año ininterrumpido, periodo que deberá ser acreditado mediante acta levantada por los servicios de inspección.

c) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

d) Por cancelación de la inscripción de los titulares en el Registro General del Juego.

e) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación.

f) Por sentencia judicial firme que declare el desahucio del establecimiento.

SECCIÓN 3ª COMUNICACIÓN DE LA INSTALACIÓN

Artículo 55. *Comunicación de emplazamiento.*

1. La comunicación de emplazamiento es el documento administrativo por el que una empresa gestora o operadora comunica la instalación y explotación de una máquina de tipo A, B y C específica de la que es titular, en alguno de los establecimientos autorizados o en su almacén.

2. La empresa gestora de máquinas de tipo A deberá comunicar la instalación o retirada de la máquina en un plazo máximo de 48 horas a su nuevo emplazamiento, mediante la presentación de la solicitud y del documento administrativo que figura como Anexo V del presente Reglamento.

3. La empresa operadora de máquinas de tipo B y C deberá comunicar la instalación o retirada de la máquina con una antelación de 48 horas, mediante la presentación de la solicitud y del documento administrativo que figura como Anexo VI del presente Reglamento, debidamente cumplimentado y firmado por el representante legal de la empresa operadora o gestora, en duplicado ejemplar. Un ejemplar será custodiado por el órgano competente en la gestión administrativa de juego y su duplicado por la empresa.

4. El órgano competente en la gestión administrativa de juego diligenciará el citado documento sellándolo y anotando la fecha de alta, trámite sin el cual, la citada comunicación no amparará la instalación o retirada de la máquina.

5. Todo cambio de ubicación o traslado de máquina requerirá una nueva comunicación de emplazamiento, que dará lugar a la extinción del anterior. En caso contrario dará lugar a la incoación de expediente sancionador.

TÍTULO IV
Régimen sancionador

CAPÍTULO I

Infracciones

Artículo 56. *Infracciones muy graves.*

Son infracciones muy graves las tipificadas en la Ley del Juego en la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) La distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego o de sistemas de interconexión cuyos modelos no estén homologados e inscritos en la Sección de modelos y material de juego del Registro General del Juego, o no se correspondan con los mismos o su inscripción haya sido cancelada.

b) La fabricación, distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego o de sistemas de interconexión, por personas físicas o jurídicas que no figuren inscritas en las respectivas secciones del Registro General del Juego o su inscripción haya sido cancelada.

c) La fabricación, distribución, comercialización, instalación, explotación, reparación y almacenamiento de máquinas de juego sin las correspondientes autorizaciones administrativas.

d) La instalación y explotación comercial de máquinas de juego en locales sin la oportuna autorización o por personas o locales distintos para los cuales están autorizados.

e) La transferencia directa o indirecta de las autorizaciones concedidas para fabricar, comercializar, distribuir, instalar, explotar y reparar máquinas de juego, salvo que se lleven a cabo cumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento.

f) La utilización de máquinas de tipo B o de tipo C como jugadores, por los partícipes, accionistas o titulares de la propia empresa dedicada a su explotación o gestión, así como su personal directivo y demás supuestos contemplados en el artículo 39.e) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, ya sea de forma directa o mediante persona interpuesta.

g) La manipulación de los juegos instalados en las máquinas de juego sobre las que se basen las apuestas, tendentes a alterar los resultados y premios en perjuicio de jugadores o apostantes.

h) La utilización de documentos o datos falsos para obtener la homologación e inscripción de máquinas de juego o de sistemas de interconexión, o para obtener la inscripción en el Registro General del Juego como empresa fabricante, comercializadora o distribuidora, operadora o de servicios técnicos de máquinas de juego o las autorizaciones necesarias para el desarrollo de su actividad, así como la vulneración de las normas y condiciones por las que se concedieron las mismas.

i) La concesión de préstamos o créditos a los usuarios de máquinas de tipo B o de tipo C por las empresas explotadoras de las mismas o por personas a su servicio, así como la concesión de dichos préstamos o créditos por los titulares de los locales en los que se encontrasen dichas máquinas instaladas.

j) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que hubieran obtenido como premio, a través de máquinas de tipo B y de tipo C.

k) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir o consentir, expresa o tácitamente, la instalación o explotación de máquinas de juego carentes de autorización de explotación.

l) La instalación de máquinas de tipo B y de tipo C en número que exceda del autorizado.

m) La interconexión de máquinas de tipo B y de tipo C, sin la preceptiva autorización.

n) La concesión de premios que excedan de los límites establecidos.

ñ) La negativa u obstrucción a la acción inspectora, de control y vigilancia de las máquinas de juego y de los establecimientos en que se instalen, realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones, así como cualquier violación de las medidas cautelares por ellos adoptadas.

o) La comisión de la tercera infracción calificada como graves en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 57. *Infracciones graves.*

Son infracciones graves las tipificadas como tales la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) El incumplimiento o mal funcionamiento de las obligaciones y medidas de seguridad en los locales exigidas por la legislación vigente.

b) La transmisión e inutilización de máquinas de juego, sin la autorización correspondiente.

c) El incumplimiento por parte de sus titulares, respecto a las máquinas de juego y los locales donde estén instaladas, de las normas técnicas establecidas en la Ley del Juego y reglamento que regule los locales de juego, siempre que no constituyan una infracción muy grave.

d) El incumplimiento, por parte de las empresas de juego de las obligaciones de índole contable y registral, establecidas en la Ley y en el presente Reglamento, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o controles de entrada, regulados por su normativa de desarrollo.

e) El incumplimiento de las empresas de juego de los deberes de información periódica a la administración establecidas legalmente.

f) La ausencia de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para la instalación y explotación de máquinas de juego y la negativa a ponerlas a disposición de quien los reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

g) La transmisión de acciones o participaciones de empresas de juego sin la oportuna autorización del órgano competente en juego, cuando superen el cinco por ciento del capital, así como la ampliación o reducción de su capital, cuando supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior a dicho porcentaje.

h) Mantener en los bares, cafeterías, pubs, guisquerías, clubs, cafés-teatro, cafés-cantante, discotecas, discotecas de juventud, restaurantes, salas de fiestas, tablaos flamencos y análogos las máquinas de juego instaladas, en funcionamiento fuera de los horarios establecidos para dichos locales.

i) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones muy graves previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como tales.

j) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en la Ley del Juego y normativa de desarrollo.

k) La realización de actividades de juego sin la comunicación previa prevista en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el presente Reglamento.

l) La comisión de la tercera infracción catalogada como leve en dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 58. *Infracciones leves***.**

Son infracciones leves las tipificadas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y, especialmente, las siguientes:

a) No exhibir las máquinas los documentos acreditativos de las correspondientes autorizaciones administrativas, cuya exhibición se exige legalmente y en el presente Reglamento.

b) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

c) No remitir en plazo a la autoridad competente la información o documentación correspondiente cuando así esté previsto en el presente Reglamento.

d) La falta de conservación o exhibición por parte del titular del local donde están instaladas las máquinas, de los documentos exigidos en el presente Reglamento y su normativa de desarrollo, tales como la autorización de instalación,

las hojas de reclamaciones, un ejemplar del presente Reglamento y la autorización de local de juego.

e) La falta de conservación o exhibición por parte de las empresas operadoras, de los documentos exigidos en el presente Reglamento y su normativa de desarrollo, tales como certificación de la inscripción en el Registro General de Juego, la autorización de explotación, las comunicaciones de emplazamiento o ejemplares de los modelos de declaración-liquidación de los tributos sobre el juego.

f) La inexistencia en las máquinas de juego de tipo B de la leyenda indicativa de la prohibición de uso por menores de edad y la inexistencia en las máquinas de tipo B y de tipo C de la indicación de que el juego puede crear adicción, de acuerdo con la normativa de desarrollo del presente Reglamento.

g) La inexistencia de la indicación de máquina de tipo B.2 o especial en el tablero frontal de la máquina o en la pantalla de vídeo, en su caso, por parte del fabricante.

h) Las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban de ser calificadas como graves.

i) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en su normativa de desarrollo, que no estén calificadas como graves o muy graves, que sean causa de perjuicios a terceros, o dificulten la transparencia del desarrollo de los juegos o la garantía de que no puedan producirse fraudes o sean obstáculo para el control de las operaciones realizadas, cuando no operen como elementos de agravación de las sanciones.

j) La transmisión de acciones o participaciones de empresas de juego, sin la previa comunicación al organismo pertinente, cuando no superen el cinco por cien del capital, así como las ampliaciones o disminuciones de capital, que supongan una alteración de los accionistas o partícipes inferior a dicha cuantía.

k) La falta de comunicación previa al órgano competente en juego de los cambios de denominación y domicilio social de empresas inscritas en las secciones correspondientes del Registro General del Juego.

Artículo 59. *Responsables de la infracción*.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y las especificadas en este Reglamento, sus autores por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas relacionadas con las máquinas de juego, serán responderán solidariamente con éstos, las personas físicas o jurídicas para las que presten servicios.

3. En relación con la instalación y explotación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables solidariamente al titular del local donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante.

4. Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los locales serán imputables solidariamente a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a las empresas operadoras titulares de las máquinas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

5. En caso de inexistencia de autorización de explotación, las máquinas objeto de infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento donde se hallen instaladas, salvo que se acredite de forma fehaciente otra titularidad.

CAPÍTULO II
Sanciones

Artículo 60. *Imposición de sanciones.*

1. La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos anteriores determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, en los términos señalados en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Para la imposición y graduación de las sanciones se valorarán las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora y, concretamente, las características del lugar de instalación y de la tipología de la máquina de juego, la naturaleza de los perjuicios causados, la intencionalidad y la reincidencia o reiteración, en su caso; aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de la conducta infractora.

CAPÍTULO III
Inspección

Artículo 61. *Vigilancia y control.*

1. Los funcionarios adscritos a la inspección de juego tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Igualmente, estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

2. Estarán facultados para la inspección permanente de los locales donde se hallaren instaladas o depositadas las máquinas de juego y el de las empresas, para el examen de las máquinas y de su documentación, para la emisión de informes que le sean solicitados y, en general, para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones del presente Reglamento y disposiciones que lo desarrollen.

3. El órgano competente en la gestión administrativa de juego podrá acordar inspecciones técnicas dentro de los planes anuales de prevención o actuación, o cuando se adviertan indicios de deficiencias en los locales o del material de juego, pudiéndose realizar a través de los funcionarios adscritos a la inspección del juego o a través de entidades o laboratorios previamente autorizados.

Artículo 62. *Actuaciones inspectoras.*

1. El resultado de las inspecciones deberá reflejarse mediante las pertinentes actas que se extenderán por triplicado ejemplar en presencia del titular o encargado del local y del responsable de los hechos, en su caso y del titular de la máquina o cualquier empleado que se hallase presente.

2. En el acta se consignarán los hechos o circunstancias objeto de la inspección y será firmada por las personas reseñadas anteriormente, quienes podrán constar en el acta las observaciones que estimen pertinentes, entregándose copia de la misma. En el supuesto de que se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible serán firmadas por testigos.

3. Las actas tendrán naturaleza de documento público y lo reflejado en ellas tendrá presunción de veracidad, sin perjuicio de las pruebas, que en defensa de los respectivos derechos o intereses, puedan aportar los propios interesados, y deberán remitirse al órgano competente en la gestión administrativa en materia de juego para que, en su caso, se incoe el oportuno expediente o se adopten las medidas que sean procedentes.

Artículo 63. *Clases de actas***.**

Las actas podrán ser:

a) Actas de infracción. Se extenderán cuando se constate una presunta infracción al presente Reglamento y reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares del material de juego.

b) Actas de comprobación, examen y verificación. Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las máquinas o los establecimientos donde se hallasen instaladas.

c) Actas de precinto, comiso o clausura. En concepto de sanción firme o como medida cautelar cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, bien a instancia del órgano competente sancionador, bien por iniciativa de los funcionarios adscritos a las funciones de inspección de juego en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

d) Actas de desprecinto, finalización del comiso o reapertura. Se formalizarán una vez levantada la medida cautelar de precinto o cumplida la sanción de comiso o clausura del juego.

e) Actas de destrucción. Se formalizarán para hacer constar la destrucción del material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente.

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

ANEXO I
AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGO

DATOS DE LA MAQUINA		
	NOMBRE DEL MODELO:	***TIPO DEL MODELO:***
	NOMBRE DEL FABRICANTE:	***NUMERO INSCRIPCIÓN MODELO:***
	SERIE:	***NUMERO:***
	NOMBRE DEL MODELO DE CONTADOR:	
	SERIE DEL CONTADOR:	***NÚMERO DEL CONTADOR:***

NUMERO DE AUTORIZACION:	
FECHA AUTORIZACION:	
VIGENCIA AUTORIZACION:	

FECHA 1ª RENOVACION:	
FECHA 2ª RENOVACION:	
FECHA 3ª RENOVACION:	

1 ª EMPRESA OPERADORA	***NOMBRE O DENOMINACION SOCIAL:***		***SELLO ORGANISMO***
	NUMERO INSCRIP:	***DNI O NIF:***	

2 ª EMPRESA OPERADORA	***NOMBRE O DENOMINACION SOCIAL:***		***SELLO ORGANISMO***
	NUMERO INSCRIP.:	***DNI O NIF:***	
	FECHA ALTA:		

3 ª EMPRESA OPERADORA	***NOMBRE O DENOMINACION SOCIAL:***		***SELLO ORGANISMO***
	NUMERO INSCRIP.:	***DNI O NIF:***	
	FECHA ALTA:		

BAJAS	***TRASLADO AUTONOMICO FECHA:***	***SELLO ORGANISMO***
	AMBITO TERRITORIAL:	
	DEFINITIVA FECHA:	
	SUSPENSION TEMPORAL FECHA:	

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

ANEXO II

COMUNICACIÓN DE INTRODUCCIÓN DE JUEGO

EN MAQUINA DE TIPO A

FABRICANTE O EMPRESA GESTORA (DENOMINACIÓN)		D.N.I./C.I.F.
Domicilio	Número	Nº Inscripción Registro-
MUNICIPIO	PROVINCIA	COD. POSTAL

COMUNICA de acuerdo a lo establecido en el artículo 19 del Reglamento de Máquinas de Juego **la introducción en el modelo de máquina de tipo A del juego**, cuyos datos a continuación se relacionan:

NOMBRE DEL JUEGO
NOMBRE MODELO MAQUINA
JUEGOS QUE QUEDAN INCLUIDOS EN EL MODELO

Documentación a acompañar:

- Memoria descriptiva del juego
- Justificante del ingreso de la Tasa administrativa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego

En Zaragoza a _____

DEPARTAMENTO DE POLITICA TERRITORIAL E INTERIOR.
DIRECCION GENERAL DE INTERIOR.

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

ANEXO III

Dirección General de Interior

COMUNICACIÓN DE INTRODUCCIÓN DE JUEGO

EN MAQUINA DE TIPO B O TIPO C

EMPRESA OPERADORA (DENOMINACIÓN)		**D.N.I./C.I.F.**
Domicilio	**Número**	**Nº Registro-**
MUNICIPIO	**PROVINCIA**	**COD. POSTAL**

COMUNICA de acuerdo a lo establecido en el artículo 43 del Reglamento de Máquinas de Juego **la introducción en la máquina de tipo B del juego para máquinas de tipo B con señal de vídeo**, cuyos datos a continuación se relacionan:

NOMBRE DEL JUEGO		**Nº DE INSCRIPCION DEL JUEGO**
NOMBRE MODELO MAQUINA TIPO B	**SERIE/NÚMERO**	**Nº AUTORIZACION EXPL.**
Nº REGISTRO MODELO	**FABRICANTE**	**Nº FAB.**
JUEGOS INCLUIDOS EN EL MODELO		

- Se adjunta justificante de pago de tasa administrativa.

En Zaragoza a _____

RECIBI LA COMUNICACIÓN

DEPARTAMENTO DE POLITICA TERRITORIAL E INTERIOR.
DIRECCION GENERAL DE INTERIOR.

POR DUPLICADO (1Ejemplar DGA/1 Empresa Operadora).

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

ANEXO IV

AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN DE MAQUINAS DE TIPO B Y C

Dirección General de Interior

Datos del establecimiento y de los titulares

Numero de inscripción:	*Nombre Comercial del Establecimiento:*		
Calle o Plaza:		*Numero:*	
Localidad:	*Provincia:*	*Código Postal:*	
Nombre y apellidos o denominación social del titular del establecimiento:			*DNI o NIF:*
Nombre y apellidos o denominación social de la empresa operadora:		*DNI o NIF:*	*Número de inscripción*
Número de máquinas a explotar:			

Autorización

Fecha de la autorización:	*Firma y sello:*
Periodo de validez de la autorización:	

Modificación

Número de máquinas a explotar:	*Número de máquinas a explotar:*	*Número de máquinas a explotar:*	*Número de máquinas a explotar:*
Firma y sello:	*Firma y sello:*	*Firma y sello:*	*Firma y sello:*

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Política Territorial e Interior

ANEXO V

Dirección General de Interior

COMUNICACIÓN DE EMPLAZAMIENTO DE MÁQUINAS A

Identificación empresa gestora:

N.I.F. / C.I.F.	*Apellidos y nombre o Denominación social:*	*Número de inscripción::*

Identificación máquina:

Número de identificación:	*Número de registro del modelo:*	*Serie:*	*Número:*	
Nombre comercial del modelo de la máquina:		*Tipo:*	*Número de contador:*	
			Serie:	*Nº:*

Identificación establecimiento instalación:

Nombre del establecimiento donde se instala:		*Fecha autorización:*		*Número del local:*
Nombre de la vía pública:	*Número:*	*Localidad:*	*Provincia:*	*Código postal:*

Fecha alta:	*Fecha baja:*

Firma empresa gestora,
D/Dª ……....
……
……..
N.I.F. ó C.I.F.……
En representación
de la mercantil……..
……..
C.I.F. ……..

ANEXO VI

Dirección General de Interior.

COMUNICACIÓN DE EMPLAZAMIENTO DE MAQUINAS DE TIPO B Y C

Identificación empresa operadora:

N.I.F. / C.I.F.	*Apellidos y nombre o Denominación social:*	*Número de registro:*

Identificación máquina:

Número de autorización de explotación:	*Número de registro del modelo:*	*Serie:*	*Número:*	
Nombre comercial del modelo de la máquina:		*Tipo:*	*Número de contador:*	
			Serie:	*Nº:*

Identificación establecimiento instalación:

Nombre del establecimiento donde se instala:		*Fecha autorización:*		*Número del local:*
Nombre de la vía pública:	*Número:*	*Localidad:*	*Provincia:*	*Código postal:*

Fecha alta:	*Fecha baja:*

Firma empresa operadora,

D/Dª .....
N.I.F. ó C.I.F.....
En representación de la mercantil.....
C.I.F. .....

ANEXO VII

DECLARACION RESPONSABLE SOBRE LA UBICACIÓN DEL ESTABLECIMIENTO

EL QUE SUSCRIBE

Dº._____., mayor de edad, con DNI nº _____, en representación de la mercantil _____ con C.I.F. nº _____, por la presente y bajo mi responsabilidad y con conocimiento de las sanciones que por falsedad pudiera incurrir por infracción de la normativa.

DECLARA BAJO SU RESPONSABILIDAD

Que el establecimiento denominado _____ sito en C/ _____, nº _____ de _____, no está incluido en alguno de los casos contemplados en el artículo 48.3.a) del Reglamento de Máquinas de Juego.

En ..... a .....

Fdoº. _____

ANEXO VIII

DECLARACIÓN RESPONSABLE SOBRE LA DISPONIBILIDAD DEL LOCAL

EL QUE SUSCRIBE

Dº._____., mayor de edad, con DNI nº _____, en representación de la mercantil _____ con C.I.F. nº _____, por la presente y bajo mi responsabilidad y con conocimiento de las sanciones que por falsedad pudiera incurrir por infracción de la normativa

DECLARA BAJO SU RESPONSABILIDAD

Que el titular cuyos datos figuran en el encabezamiento, tiene LA DISPONIBILIDAD DEL LOCAL **sito en C/ _____, nº _____ de _____,** PARA EJERCER LA ACTIVIDAD DE _____.

En ..... a .....

Fdoº. _____

ANEXO IX

DECLARACION RESPONSABLE SOBRE LA INUTILIZACION, DESGUACE O DESTRUCCION DE MAQUINA DE JUEGO.

EL QUE SUSCRIBE

Dº._____., mayor de edad, con DNI nº _____, en representación de la empresa operadora _____ con C.I.F. nº _____, y número de inscripción en el Registro General del Juego _____, por la presente y bajo mi responsabilidad y con conocimiento de las sanciones que por falsedad pudiera incurrir por infracción de la normativa.

DECLARA BAJO SU RESPONSABILIDAD

Que la máquina de juego de tipo _____ cuyos datos a continuación se relacionan, ha sido (indicar lo que proceda) _____

MODELO	NUMERO AUTORIZACION	SERIE	NUMERO

En ..... a .....

Fdoº. _____

ANEXO X

DECLARACION RESPONSABLE SOBRE EL CUMPLIMIENTO DE LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 18.7 DEL REGLAMENTO DE MAQUINAS DE JUEGO

EL QUE SUSCRIBE

Dº._____., mayor de edad, con DNI nº _____, en representación de la mercantil _____ con C.I.F. nº _____, por la presente y bajo mi responsabilidad y con conocimiento de las sanciones que por falsedad pudiera incurrir por infracción de la normativa

DECLARA BAJO SU RESPONSABILIDAD

Que el titular cuyos datos figuran en el encabezamiento, cumple con lo establecido en el artículo 18.7 del Reglamento de Máquinas de Juego, es decir que las máquinas no usan imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios al vigente ordenamiento jurídico, y en especial aquéllos que inciten a la violencia y a actividades delictivas o cualquier forma de discriminación y en especial los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

En ..... a .....

Fdoº. _____