

**Decreto 162/2001, de 30 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias**  
**BOIC 22 Agosto**

**LA LEY 10108/2001**

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

Mediante el Decreto 93/1988, de 31 de mayo, se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, en desarrollo de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias (LA LEY 3293/1985).

Dicha Ley que contemplaba determinadas previsiones ampliamente desbordadas por el tiempo transcurrido desde su aprobación y la evolución experimentada en las reglas de funcionamiento del sector, dio lugar a problemas de aplicación. Esta situación hizo preciso que el Gobierno de Canarias acometiera la redacción de un nuevo texto legal que abordara la nueva realidad que contempla el sector del juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, materializándose en la aprobación de la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas (LA LEY 1733/1999).

En virtud de la Disposición Final Primera de la referida Ley, y en aras de desarrollar la misma, en el aspecto de las máquinas recreativas y de azar, se aborda la aprobación del presente Reglamento, incorporando las nuevas previsiones legislativas así como la adaptación de los distintos procedimientos que necesariamente han de regularse con la aprobación de las disposiciones reglamentarias adecuadas.

En el Título I del Reglamento se aborda las características y requisitos técnicos de las máquinas así como la homologación de material de juego y Registro de Modelos.

El régimen de explotación, regulado en el Título II, incorpora innovaciones como el incremento de la cuantía de las fianzas para el ejercicio de la actividad, el de tiempo de permanencia mínimo de las máquinas recreativas en los locales autorizados y la instalación de máquinas recreativas por una única empresa operadora en establecimientos habilitados al efecto.

El Título III que regula el régimen de instalación, introduce la necesidad de autorización administrativa a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas.

En el Título VII, dedicado a la planificación, destaca la disminución del número de máquinas recreativas tipo «B» y el incremento del número de salones recreativos tipo «B» y mixtos, respecto a la planificación anterior. Asimismo, se introduce una «zona de influencia» entre locales de juego de estas características.

En su virtud, se aborda la aprobación de este Reglamento, cumplimentado el trámite de remisión de información en materia de reglamentaciones técnicas y reglamentos a la Unión Europea, previo dictamen favorable de la Comisión del Juego y las Apuestas, de conformidad con el Dictamen del Consejo Consultivo de Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia e Innovación Tecnológica y previa deliberación del Gobierno, en su reunión del día 30 de julio,

DISPONGO:

**Artículo único.**

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

**DISPOSICIONES TRANSITORIAS**

**Primera. Fianzas**

Las empresas inscritas en el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias deberán constituir

nuevas fianzas en las cuantías previstas en el artículo 26 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, dentro del plazo de un año a partir de su entrada en vigor. La no constitución de estas fianzas dará lugar al inicio de expediente de cancelación de la inscripción, con audiencia de los interesados, con suspensión de la inscripción, mientras se tramita el mencionado expediente.

#### **Segunda. Una empresa operadora por establecimiento de instalación**

Los establecimientos de restauración donde se encuentren instaladas dos máquinas recreativas por empresas operadoras diferentes, podrán continuar en su explotación hasta tanto alguna de ellas cause baja en su instalación por las causas previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

#### **Tercera. Vigencia del Boletín de Instalación**

La vigencia de los Boletines de Instalación que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren válidamente concedidos se prorrogará automáticamente por un período de cinco años, desde la fecha de vencimiento de los mismos, salvo que las máquinas causen baja en su instalación por las causas previstas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

#### **Cuarta. Vigencia de la autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos**

Las autorizaciones de apertura y funcionamiento de salones recreativos que, a la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren vigentes, les será de aplicación el plazo de diez años de vigencia, desde la fecha de su renovación.

#### **Quinta. Distancia entre salones recreativos**

La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos por la previa existencia de otro local de juego de estas características, no será aplicable a los previamente establecidos y a los que, en el momento de la entrada en vigor del presente Decreto, se encuentren pendientes de obtener la autorización de instalación, apertura y funcionamiento.

#### **Sexta. Autorización a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas**

Los titulares de bares, cafeterías y restaurantes en los que en la actualidad se encuentren en explotación máquinas recreativas, deberán solicitar la autorización prevista en el artículo 45 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, en el plazo de doce meses a partir de la publicación del presente Decreto, pudiéndose durante este período, continuar con la explotación de máquinas recreativas en dichos locales, ya que transcurrido el plazo antedicho los locales de referencia no se considerarán aptos para la explotación de máquinas recreativas.

Si las necesidades del mercado lo aconsejasen, el plazo antedicho podrá ampliarse por Orden del Consejero competente en materia de juegos y apuestas.

### **DISPOSICIONES DEROGATORIAS**

#### **Primera.**

Queda derogado el Decreto 93/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

#### **Segunda.**

Asimismo, quedan 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.

### **DISPOSICIONES FINALES**

#### **Primera.**

Se autoriza al Consejero competente en materia de juegos y apuestas a dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el

mismo.

## **Segunda.**

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

### **ANEXO**

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

### **TÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES**

#### **CAPÍTULO I OBJETO DEL REGLAMENTO**

##### **Artículo 1. *Ámbito y objeto***

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

##### **Artículo 2. *Exclusiones***

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

- a)** Las máquinas expendedoras, entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juegos de azar.
- b)** Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.
- c)** Las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte entre uno o más jugadores en las que el juego se realiza sin la ayuda de componentes electrónicos o cuando éstos no tengan influencia decisiva en el juego y se consideren de apoyo o como complemento no esencial del juego, tales como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, dardos, boleras, juegos de baloncesto, aunque su uso requiera la introducción de monedas.
- d)** Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil, accionadas por monedas que permiten un entretenimiento al usuario.

#### **CAPÍTULO II DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS Y REQUISITOS DE LAS MÁQUINAS**

##### **Artículo 3. *Clasificación de las máquinas***

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

- Tipo «A» o recreativas.

- Tipo «B» o recreativas con premio.

- Tipo «C» o de azar.

**2.** La cuantía de la Tasa de Juego será aquella que se determina para cada caso por la normativa fiscal vigente.

#### **Artículo 4. Máquinas de tipo «A» o recreativas**

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

**2.** Se incluyen también en este grupo de máquinas de tipo «A» las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero o especie.

**3.** Podrán ser inscritos como modelos de máquinas de tipo «A» aquéllos en los que, modificando solamente los mandos y el cristal de la pantalla, puedan introducirse nuevos juegos que cumplan los requisitos de los apartados anteriores. En este caso bastará comunicar a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con indicación abreviada del nuevo juego, para su constancia en el Registro del Juego.

**4.** No se podrán homologar ni inscribir en el Registro del Juego, las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

Quedan también prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española (LA LEY 2500/1978), y en la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores (LA LEY 932/1997), y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia

**5.** Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

#### **Artículo 5. Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio**

**1.** Son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

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

#### **Artículo 6. Requisitos generales de las máquinas de tipo «B»**

**1.** Para ser homologadas e inscritas en el Registro del Juego como máquinas de tipo «B», el modelo habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo.

**2.** El precio máximo de la partida será de 25 pesetas o de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo que establezca el artículo 7.c) al poderse realizar simultáneamente dos partidas.

**3.** El premio máximo que la máquina puede entregar será de 400 veces el precio de la partida simple, y de 600 veces el precio de la partida en el supuesto de que disponga del dispositivo opcional para la realización de dos partidas simultáneas. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

**4.** Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de veinte mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 75 por 100 del precio de las partidas efectuadas. No obstante, en cada 5.000 partidas de una serie, el porcentaje de devolución de premios no podrá ser inferior al 40 por 100 del precio de las partidas efectuadas.

Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

**5.** La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 120 partidas en diez minutos. A efectos de la duración, la realización de dos partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple.

**6.** Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador, salvo el caso de las máquinas a que hace referencia el artículo 5.2.

**7.** Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 7.f).

**8.** El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de veinte partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional del artículo 7.e).

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

**10.** Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.

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

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

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

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

**14.** Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 13 y 14 del presente Reglamento.

**15.** Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.

**16.** El juego se podrá desarrollar mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

### **Artículo 7. Dispositivos opcionales**

Las máquinas de tipo «B» que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior, podrán estar dotadas, y siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

**a)** Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido en el artículo 6.4 y que el premio máximo no pueda superar 400 veces el precio de la partida en el caso de partidas simples, o 600 veces cuando se realicen dos partidas simultáneas.

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

**c)** Los que permitan la realización simultánea de dos partidas. En este supuesto el premio

máximo a obtener será de 600 veces el precio de la partida simple.

**d)** Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en cuarenta veces al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante o, a voluntad del jugador, acumularlo para partidas posteriores con el límite previsto en el artículo 6.8.

**e)** También se podrá instalar un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

**f)** Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

**g)** Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior.

**h)** Podrá autorizarse para los salones recreativos y salas de bingo como dispositivo opcional aquel que posibilite la interconexión de máquinas de tipo «B» o carrusel, pudiendo otorgar un premio acumulado cuya cuantía no sea inferior a 600 veces, ni superior a 2.000 veces el precio máximo de la partida simple y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas. El número de máquinas que componen un carrusel, no podrá ser inferior a tres.

#### **Artículo 8. Máquinas especiales de tipo «B» para salones recreativos, bingos y casinos**

Se podrán homologar modelos de máquinas de tipo «B» que, cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo 6, otorguen premios de un importe no superior a 1.000 veces el precio de la partida simple.

Estas máquinas no podrán interconectarse entre sí, requiriendo la homologación correspondiente y tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta de las máquinas de tipo «B», y únicamente podrán ser instaladas en salones recreativos, salas de bingo o casinos, circunstancia que tendrá que constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina mediante la expresión «máquina especial para salones recreativos, bingos y casinos».

#### **Artículo 9. Máquinas de tipo «C» o de azar**

Son máquinas de tipo «C» o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

#### **Artículo 10. Requisitos generales de las máquinas de tipo «C»**

Las máquinas de tipo «C», para ser homologadas e inscritas en el Registro del Juego, habrán de cumplir los siguientes requisitos:

**a)** El precio máximo de la partida será de 1.000 pesetas, o 6 euros, pudiéndose utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las

mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

Asimismo, podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

**b)** El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador, será de 2.000 veces el precio de la partida, dependiendo de la combinación ganadora. No obstante esto, se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir premios especiales o «jackpots», que se obtendrán mediante combinaciones específicas.

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

**d)** La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de forma que devuelva a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80 por 100 de las partidas o jugadas efectuadas.

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

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

**e)** Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 11.2 de este Reglamento.

**f)** Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas o tarjetas de acuerdo con lo previsto en el apartado a) de este artículo. En este caso los premios podrán ser entregados mediante fichas o recargados en las tarjetas que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

**g)** En el tablero frontal de las máquinas constará, de forma gráfica y por escrito:

- 1.** Indicación del número de jugadas posibles a efectuar por partida y precio mínimo de la partida.
- 2.** Las reglas del juego.
- 3.** La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.
- 4.** La descripción de las combinaciones ganadoras.
- 5.** El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en pesetas o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

#### **Artículo 11. Depósitos de monedas**

**1.** Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo «C» estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

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

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

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

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

#### **Artículo 12. Máquinas interconectadas**

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

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

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

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

#### **Artículo 13. Contadores y avisadores**

**1.** Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:

- a)** Posibilitar su lectura independiente por la Administración.
- b)** Identificar la máquina en que se encuentran instalados.
- c)** Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

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

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

**2.** El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación expedida por alguna de las entidades autorizadas por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas para la realización de los ensayos previos, siendo suficiente, para los Estados miembros de la Unión Europea y del espacio económico europeo, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

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

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

**5.** Las máquinas de tipo «C» dispondrán, asimismo, de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador regulado en el artículo 11.2.

#### **Artículo 14. Dispositivos de seguridad**

**1.** Las máquinas de tipo «B» y «C» incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

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

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

**c)** Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso.

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

**2.** Las máquinas de rodillo deberán además incorporar:

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

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

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

## **CAPÍTULO III REGISTRO DE MODELOS**

### **Artículo 15. Registro de modelos**

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

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

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos en el Registro del Juego, y lo comunicaren a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, quien, en todo caso, se relacionará, respecto de dicho modelo, solamente con el titular de la inscripción.

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

**4.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número de máquinas para su exhibición o estudio, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

**5.** Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de homologación previa. Cuando a juicio de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas la modificación solicitada no sea sustancial, se resolverá sin más trámite. Cuando se reputa sustancial se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos de homologación, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

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

**7.** Las máquinas recreativas y de azar deberán suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, las instrucciones para su correcto uso deberán estar en castellano.

### **Artículo 16. Solicitud de homologación e inscripción. Documentación**

**1.** La solicitud de homologación e inscripción de los modelos de máquinas recreativas en el Registro del Juego, deberá formularse ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (LA LEY 3279/1992).

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

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

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

**2.** Nombre comercial del modelo.

**3.** Nombre del fabricante e importador, número de inscripción en el Registro del Juego, datos del fabricante extranjero y número y fecha de la licencia de

importación, salvo para el supuesto de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, en el que será suficiente especificar un responsable de su comercialización.

**4.** Dimensiones de la máquina.

**5.** Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A» y de la forma de uso y juego en las máquinas de tipo «B» y «C».

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

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

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

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

**Artículo 17. Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C»**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**c)** Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que se dispone en el artículo 13 del presente Reglamento.

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

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

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

### **Artículo 18. Ensayos previos**

**1.** Todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad autorizada por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada, de acuerdo con las prescripciones del presente Reglamento.

**2.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos a las máquinas de tipo «A» cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

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

### **Artículo 19. Tramitación y resolución**

**1.** La solicitud de homologación e inscripción en el Registro del Juego se tramitará por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. Dicha tramitación, que concluirá con la resolución a que se refiere el apartado siguiente, consistirá en la homologación del modelo tras el ensayo previo mencionado en el artículo anterior.

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

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

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

**5.** Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso de alzada ante el Viceconsejero competente en materia de juegos y apuestas.

### **Artículo 20. Homologación e inscripción provisional**

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

### **Artículo 21. Cancelación de las inscripciones**

**1.** La inscripción en el Registro del Juego será indefinida, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

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

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

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

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

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

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

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

**3.** En los supuestos contemplados en las letras b), c) y e) del apartado 1, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la cancelación de la inscripción en el Registro del Juego en el plazo máximo de un mes a contar desde el acuerdo de iniciación del expediente de su razón, fijándose el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser inferior a tres meses ni superior a seis, contados a partir de la notificación de la resolución recaída en el expediente. Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá a la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

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

En caso de no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado la cancelación antedicha, se producirá la caducidad del procedimiento.

## **CAPÍTULO IV IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS**

### **Artículo 22. Marcas de fábrica**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Artículo 23. Certificado del fabricante**

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

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

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

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

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

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

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

**3.** La presentación del certificado del fabricante será requisito necesario para la obtención de la Guía de Circulación individualizada.

### **Artículo 24. Guía de Circulación**

**1.** La Guía de Circulación es el documento oficial que ampara en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias, la legalidad individualizada de la máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y en cuanto a la titularidad de la misma, debiendo acompañar a la máquina en sus diferentes traslados y en los locales donde esté instalada, y reflejará las distintas vicisitudes que la máquina pudiera experimentar.

**2.** La Guía de Circulación se expedirá en modelo normalizado según anexo II del presente Reglamento, debiendo incorporar los siguientes datos:

**a)** Nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de inscripción en el Registro del Juego y C.I.F./N.I.F.

**b)** Tipo y nombre del modelo de la máquina, número de inscripción en el Registro del Juego, serie y número de fabricación.

**c)** Número de autorización de explotación.

d) Los cambios de titularidad.

3. La Guía de Circulación se emitirá en cuadruplicado ejemplar: el primer ejemplar corresponderá a la máquina; el segundo a la Dirección General competente en materia tributaria; el tercero a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas y el cuarto a la empresa operadora.

4. El período de validez de la Guía de Circulación será coincidente con el de la explotación de la máquina.

## **TÍTULO II RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN**

### **CAPÍTULO I EMPRESAS RELACIONADAS CON MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR**

#### **Artículo 25. Registro de Empresas**

Las empresas que tengan por objeto la fabricación, importación, exportación, comercialización, reparación o explotación de las máquinas o explotación de los salones a que se refiere el presente Reglamento, deberán inscribirse en el Registro del Juego, que será público y se llevará en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

#### **Artículo 26. Fianzas**

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

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

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

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

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

5. La cuantía de la fianza a prestar por las empresas a las que nos venimos refiriendo para su inscripción en el Registro del Juego será de 5.000.000 de pesetas ó 30.050,61 euros.

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

- Hasta 25 máquinas, 5.000.000 de pesetas ó 30.050,61 euros.
- De 26 a 50 máquinas, 10.000.000 de pesetas ó 60.101,21 euros.
- De 51 a 100 máquinas, 15.000.000 de pesetas ó 90.151,82 euros.
- Más de 100 máquinas, 2.500.000 de pesetas ó 15.025,30 euros adicionales por cada cincuenta

máquinas o fracción.

**7.** Las empresas titulares de salones recreativos vendrán obligadas a constituir por cada salón de tipo «A» una fianza de un 1.000.000 de pesetas ó 6.010,12 euros, que aumentará a 2.000.000 de pesetas ó 12.020,24 euros cuando se trate de salones de tipo «B» o mixtos.

**8.** Cuando cualquiera de las empresas a que se refiere el presente Reglamento, por el conjunto de sus actividades, tuviese constituido fianzas por un importe que alcance los 75.000.000 de pesetas ó 450.759,08 euros, no estará obligada a constituir otras nuevas, siempre que se acredite ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas haber llegado al tope máximo indicado.

## **CAPÍTULO II**

### **RÉGIMEN DE FABRICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN**

#### **Artículo 27. Fabricación y comercialización**

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

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

**3.** Las empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras remitirán, dentro de los primeros quince días de cada mes, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, un soporte magnético conteniendo los datos siguientes de las máquinas vendidas en el mes anterior: Tipo y nombre del modelo, número de registro del modelo mencionado, serie, número de fabricación y primera empresa comercializadora u operadora adquirente. Mediante instrucción de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas se establecerán las especificaciones técnicas de dicho soporte.

#### **Artículo 28. Importación**

**1.** El importador, antes de transmitir la titularidad sobre una máquina importada, o proceder, en su caso, a su explotación, deberá cumplimentar los mismos requisitos de homologación e inscripción en el Registro del Juego exigidos para las máquinas fabricadas en España.

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

La necesidad del permiso de importación no será exigida a los Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo.

**3.** La importación de las máquinas reguladas en el presente Reglamento, así como la de sus componentes, y en general, la del material para la fabricación, estará sometida al régimen de comercio que le sea de aplicación.

#### **Artículo 29. Exportación**

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

**2.** La empresa exportadora vendrá obligada a informar a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas los códigos de identificación de las máquinas exportadas.

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

## **CAPÍTULO III**

### **RÉGIMEN DE AUTORIZACIONES DE EXPLOTACIÓN**

#### **Artículo 30. Empresas operadoras**

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas, tienen por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar.
2. Solamente podrán adquirir máquinas recreativas y de azar las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de empresa operadora o comercializadora.
3. Si la solicitud de inscripción en el Registro del Juego fuera formulada por una empresa operadora, que estuviera previamente inscrita como persona física, y se presentara para inscribir como empresa operadora a una Entidad Jurídica, en cuyo capital participe el titular, persona física de la inscripción originaria, podrá dicho titular pedir que la inscripción en el Registro del Juego como empresa operadora, solicitada para la Entidad Jurídica, se otorgue con el mismo número con que figure inscrita la empresa operadora.
4. En los supuestos de fallecimiento de un empresario individual titular de una inscripción como empresa operadora, no se cancelará ésta si los llamados a la herencia así lo solicitasen a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

La solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

- a) Certificado de fallecimiento del empresario titular de la inscripción originaria.
- b) Título en que se base el derecho sucesorio

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

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

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

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

Todo ello, sin menoscabo de lo dispuesto en esta materia en el Código Civil, sobre régimen de sucesiones.

5. La actividad de explotación comprende la instalación de una o varias máquinas de juego previamente adquiridas en propiedad, arrendamiento, leasing o cualquier otra modalidad admitida en derecho, en los establecimientos autorizados para ello, y la conservación y reparación de las mismas, ya con sus propios medios humanos y técnicos o a través de otra empresa operadora o de servicios.
6. En todo caso, la instalación de las máquinas en locales autorizados para ello, no supondrá, necesariamente, que el titular del local tenga la titularidad de la explotación de la máquina o máquinas ubicadas en el mismo, sin perjuicio de las responsabilidades que puedan corresponderle.
7. Los casinos de juego tendrán la consideración de empresa operadora respecto de las máquinas que se exploten en ellos directamente, o en el local de otro casino ubicado en el ámbito territorial de la misma isla, previa su inscripción en el Registro del Juego.

### **Artículo 31. Autorización de explotación**

La autorización de explotación, que deberá incorporarse mediante diligencia a la Guía de Circulación, habilita para la explotación de una máquina propiedad de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en el presente Reglamento y satisfecha la Tasa Fiscal correspondiente.

### **Artículo 32. Boletín de Instalación**

El Boletín de Instalación es el documento administrativo por el que se materializará la autorización de instalación de máquinas de los tipos regulados en el presente Reglamento, para una empresa operadora por local, en establecimientos autorizados.

### **Artículo 33. Procedimiento para obtener la autorización de explotación**

**1.** La empresa operadora que desee obtener la autorización de explotación para realizar la primera instalación de una máquina de juego, lo solicitará de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas conforme al modelo que se incorpora como anexo III del presente Reglamento, adjuntando la siguiente documentación:

- a)** El certificado del fabricante o importador de la máquina de juego, debidamente cumplimentado, sin presentar enmiendas, tachaduras ni raspaduras.
- b)** El impreso del Boletín de Instalación, debidamente cumplimentado, sin presentar enmiendas, tachaduras ni raspaduras.
- c)** Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.
- d)** Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.
- e)** Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

**2.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, autorizará en el plazo de quince días la explotación de la máquina de juego, mediante la emisión de la correspondiente Guía de Circulación y el diligenciado del Boletín de Instalación, con entrega al solicitante de los ejemplares correspondientes.

### **Artículo 34. Procedimiento para obtener la autorización de explotación por sustitución de máquinas recreativas y de azar**

**1.** La máquina recreativa y de azar de tipo «B» y «C» podrá ser sustituida por otra máquina de la misma naturaleza presentando solicitud, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo IV del presente Reglamento, ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

**2.** A dicha solicitud, en la que constarán los datos de la empresa operadora, los de la máquina de la que se solicita su autorización, los de la máquina que va a ser sustituida y los de local de instalación, se acompañará la siguiente documentación:

- a)** De la máquina recreativa que va a ser sustituida:
  - Ejemplar de la Guía de Circulación de dicha máquina y del que obra en poder de la empresa operadora.
  - Los dos ejemplares del Boletín de Instalación de dicha máquina o, en su caso, la comunicación de almacén a que se refiere el artículo 35.8 del presente Reglamento.
  - Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal del Juego de la máquina correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.
  - Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

**b)** De la máquina que se solicita su autorización:

- Certificado del fabricante.
- Ejemplares del Boletín de Instalación a diligenciar.
- Justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

**3.** Al tiempo de presentación de la solicitud antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas autorizará provisionalmente, por el período de un mes, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo V del presente Reglamento, la instalación de la máquina de la que se interesa autorización de explotación en el mismo establecimiento donde estaba siendo explotada la máquina a sustituir, salvo en el supuesto de que ésta cuente con comunicación de almacén, en cuyo caso podrá autorizarse la instalación en cualquiera de los establecimientos autorizados por el presente Reglamento.

**4.** Dentro del período de validez de la autorización provisional antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la extinción de la autorización de explotación de la máquina recreativa que va a ser sustituida, debiendo la empresa operadora, en consecuencia, cesar en la explotación de la misma y solicitar la comparecencia de la Administración Autonómica a los efectos de la destrucción, desguace o exportación, para lo que deberá aportar el justificante del abono de la tasa por servicios administrativos.

**5.** Notificada la resolución citada en el apartado anterior, y dentro del período de validez de la autorización provisional, la empresa operadora deberá presentar en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, el acta de destrucción o de desguace de la máquina que va a ser sustituida o, en su caso, el documento acreditativo de la exportación de la misma, así como la autorización provisional de la máquina a que se refiere el apartado 3 de este artículo, a los efectos de autorizar en el plazo de quince días su explotación en el mismo establecimiento para el que se concedió autorización provisional de instalación.

### **Artículo 35. Procedimiento para obtener el Boletín de Instalación**

**1.** El Boletín de Instalación, según el modelo normalizado que se incorpora en el anexo VI del presente Reglamento, deberá cumplimentarse previamente a la puesta en funcionamiento de la máquina, en cuadruplicado ejemplar, suscribirse conjuntamente por la empresa operadora y el titular del local, y en el que se hará constar la localización de la máquina y del establecimiento.

**2.** Sucesivamente se reflejarán en nuevos boletines, todas y cada una de las alteraciones que se produzcan en orden a la titularidad de la máquina, del local de instalación o la sustitución de una máquina por otra de igual o distinto modelo dentro del mismo establecimiento.

**3.** Se presentará en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas para la verificación de los datos concernientes a la empresa operadora y al establecimiento, adjuntando:

**a)** Solicitud de diligenciamiento del Boletín de Instalación, según el modelo normalizado que se incorpora como anexo VII del presente Reglamento, suscrita por la empresa operadora.

**b)** Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal de la máquina correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

**c)** Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Efectuada la verificación antedicha, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas procederá, en su caso, a su autorización en el plazo de un mes.

Cuando no se resuelva y notifique expresamente la solicitud en el plazo indicado, deberá entenderse como concedida, procediéndose a su autorización.

**4.** Dos ejemplares del Boletín de Instalación se conservarán, respectivamente, por la empresa operadora y el titular del local de instalación, como justificante y a disposición del Servicio de Inspección del Juego, quedando los dos ejemplares restantes en poder de la Administración Autonómica.

5. La vigencia del Boletín de Instalación, y por tanto el deber de permanencia de la máquina en el establecimiento, será de cinco años a partir de la fecha de su diligenciamiento.
6. La vigencia del Boletín de Instalación se prorrogará automáticamente por sucesivos plazos de cinco años, si con anterioridad a los tres últimos meses de vigencia, no se hace por alguna de las partes manifestación expresa en contrario, notificada a la otra parte por medio fehaciente.
7. Durante el período de vigencia del Boletín de Instalación, el cambio de titularidad del establecimiento no será causa de la extinción de dicho Boletín, debiendo el nuevo titular subrogarse en los derechos y obligaciones del anterior hasta la fecha en que expire el mismo y sin que durante su vigencia puedan diligenciarse Boletines de Instalación a otra empresa operadora. No obstante, el nuevo titular del establecimiento podrá no subrogarse en los derechos y obligaciones del anterior, debiendo comunicarlo fehacientemente a la empresa operadora y a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, no pudiendo diligenciarse para dicho establecimiento Boletines de Instalación a otra empresa operadora hasta que expire el período de vigencia de los Boletines de Instalación no asumidos.
8. Los traslados de máquinas al almacén de la empresa operadora deberán comunicarse a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, acompañando los dos ejemplares del último Boletín de Instalación autorizado.

### **Artículo 36. Régimen de transmisiones**

1. La venta, arrendamiento financiero con opción de compra, arrendamiento o cesión de uso de la máquina por cualquier título «inter vivos» o «mortis causa» admitido en derecho, deberá ser comunicada por el transmitente en el plazo de un mes a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas y solicitada la autorización que se define en el apartado siguiente, que llevarán aparejadas la transmisión de la autorización de explotación que se hará constar necesariamente en la Guía de Circulación.
2. Las máquinas y sus correspondientes autorizaciones de explotación sólo podrán transferirse entre empresas operadoras, autorizándose por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, previa solicitud del adquirente, en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. A dicha solicitud se acompañará el justificante de abono de la tasa por servicios administrativos, contrato que acredite la transferencia, los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación correspondiente, así como el justificante de haber abonado, en su totalidad, la Tasa de Juego que hubiese devengado la explotación de la máquina o máquinas objeto de la transferencia.
3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a los requisitos previstos en el apartado anterior, devolverá debidamente sellados y diligenciados los dos ejemplares de la Guía de Circulación, juntamente con el correspondiente Boletín de Instalación, igualmente diligenciado, dejando constancia de todo ello en el ejemplar de la Guía que obre en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

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

1. Dará lugar a la suspensión temporal de la autorización de explotación de una máquina recreativa o de azar, la imposición de sanción firme administrativa o fiscal en virtud de expediente sancionador, en los casos y por el tiempo previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones de aplicación.
2. En estos supuestos, la empresa operadora entregará, en la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación.
3. La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas suspenderá temporalmente la explotación de las máquinas interesadas mediante diligenciamiento en los dos ejemplares de la Guía presentados, así como en el que se conserva en su archivo. Retendrán los tres ejemplares de la guía y devolverán solamente al interesado el ejemplar del Boletín de Instalación en el que constarán la causa de la retirada y plazo de la misma, así como el lugar de depósito de la máquina, sirviendo, el indicado Boletín, para acreditar a todos los efectos, la suspensión temporal de la autorización de explotación.
4. La suspensión acreditada con arreglo a los trámites anteriores, producirá a todos los efectos, la suspensión temporal de la autorización de explotación, e indicará, según el caso, que la baja es debida a incautación por sanción o impago.

**5.** Cumplida la sanción administrativa o fiscal, el interesado solicitará, mediante la entrega del Boletín de Instalación acreditativo de la suspensión, la expedición de un nuevo Boletín, a los efectos de la reanudación de la autorización de explotación, devolviéndose en el mismo acto los dos ejemplares de la Guía retenidos por la Administración, en virtud de la suspensión, previa justificación, del pago de la Tasa Fiscal correspondiente.

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

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

- a)** Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.
- b)** Por voluntad de la empresa operadora titular de la autorización manifestada por escrito a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.
- c)** Por cancelación de la inscripción del modelo homologado en el Registro del Juego.
- d)** Por sanción, consistente en la revocación de la autorización de explotación de la máquina.
- e)** Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresados en las solicitudes o en los documentos aportados con éstas.
- f)** Por exportación.
- g)** Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de la autorización.

**2.** La extinción por voluntad de la empresa operadora, se realizará por resolución del Director General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de un mes, produciendo efectos estimatorios la falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado. Al tiempo de la solicitud, deberá aportarse los dos ejemplares de la Guía de Circulación y del Boletín de Instalación correspondiente, así como el justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Notificada la resolución antedicha, la empresa operadora interesada deberá solicitar:

- a)** La destrucción de la máquina.
- b)** El desguace de la máquina.
- c)** La exportación de la máquina.

Dichas solicitudes deberán acompañarse del justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

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

El desguace consistirá en la eliminación de los elementos identificativos que posibilitan la legal explotación de la máquina. Tendrán la consideración de elementos identificativos de las máquinas la memoria de juego, marcas de fábrica, las placas de identidad y el contador electrónico.

**3.** En los demás supuestos, la extinción de las autorizaciones de explotación se resolverá por el Director General competente en materia de juegos y apuestas, en el plazo de tres meses.

De no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado la extinción antedicha, se producirá la caducidad del procedimiento.

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

### **Artículo 39. Extinción del Boletín de Instalación**

**1.** El Boletín de Instalación se extinguirá en los siguientes casos:

- a)** Por mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento.
- b)** Por sentencia firme que declare la extinción.
- c)** Por la extinción de la autorización de instalación del establecimiento, salvo el caso de cambio de titularidad previsto en el artículo 35.7 de este Reglamento.
- d)** Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro del Juego.
- e)** Por la comprobación de inexactitudes, falsedades o irregularidades esenciales en algunos de los datos expresados en las solicitudes o en los documentos aportados con éstas.

**2.** La extinción por las causas recogidas en las letras a) y b) del apartado anterior se resolverá por el Director General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo de quince días, previa la instrucción del oportuno expediente, debiendo aportarse, en su caso, al tiempo de la solicitud los dos ejemplares del Boletín de Instalación correspondiente.

Transcurrido el plazo antedicho, sin resolverse y notificarse expresamente la solicitud, se entenderá extinguido el Boletín de Instalación.

**3.** En los supuestos contemplados en las letras c), d) y e) del apartado 1, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá la extinción del Boletín de Instalación en el plazo máximo de un mes, a contar desde el acuerdo de iniciación del expediente de su razón, notificándose al interesado la resolución correspondiente.

De no resolverse y notificarse expresamente en el plazo indicado, se producirá la caducidad del procedimiento.

### **Artículo 40. Traslado de las máquinas recreativas y de azar**

**1.** Las empresas operadoras autorizadas en la Comunidad Autónoma de Canarias que deseen trasladar máquinas sometidas al presente Reglamento de una provincia a otra, dentro del referido ámbito, lo solicitarán de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas acompañando la siguiente documentación:

- a)** Los ejemplares de la Guía de Circulación correspondientes a la máquina y empresa operadora.
- b)** Los ejemplares del Boletín de Instalación.
- c)** Fotocopia autenticada de la carta de pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego de la máquina que desea trasladar, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

**d)** Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

**2.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá, en el plazo de un mes, la autorización de traslado, remitiendo a la provincia de destino el correspondiente expediente. La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios. De dicha resolución se dará traslado a la Dirección General competente en materia tributaria.

**3.** Los traslados de máquinas a otra Comunidad Autónoma se tramitarán de conformidad con lo previsto en los apartados 1 y 2 del presente artículo, con la excepción de la documentación contenida en el expediente de la máquina recreativa, que se entregará al interesado.

**4.** La empresa operadora, inscrita en el Registro del Juego, que pretenda instalar una máquina que se encontraba ya en explotación en otra Comunidad Autónoma, deberá solicitar de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la autorización de explotación, acompañando a la misma:

**a)** Todos los ejemplares de la Guía de Circulación, diligenciados con la correspondiente baja concedida por la autoridad competente en la comunidad de procedencia.

**b)** Los ejemplares del Boletín de Instalación donde se pretenda instalar la máquina.

**c)** Justificante de abono de la Tasa Fiscal sobre el Juego de la máquina que se desea trasladar, correspondiente al período de liquidación del año natural en curso.

**d)** Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

Presentada la solicitud y documentos anexos, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, previa las comprobaciones pertinentes, autorizará, en el plazo de quince días, la explotación de la máquina de juego, mediante la emisión de la correspondiente Guía de Circulación y el diligenciado del Boletín de Instalación, con entrega al solicitante de los ejemplares correspondientes.

### **TÍTULO III RÉGIMEN DE INSTALACIÓN**

#### **Artículo 41. Instalación de máquinas de tipo «A»**

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse para su explotación comercial en los siguientes locales:

**a)** En los bares, cafeterías, establecimientos de restauración y locales de esta naturaleza instalados en establecimientos hosteleros.

**b)** En los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campamentos de turismo, buques de pasaje, parque de atracciones, recintos feriales o similares.

**c)** En los salones recreativos, salas de bingo y casinos.

**d)** En los centros de entretenimiento familiar.

#### **Artículo 42. Instalación de máquinas de tipo «B»**

**1.** Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B»:

**a)** En los locales y dependencias destinados a la actividad pública de bar, cafetería y restaurante sujetos al Impuesto de Actividades Económicas como tales.

**b)** En las salas de bingo legalmente autorizadas.

**c)** En los salones recreativos.

**d)** En los casinos de juego.

**2.** No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de estaciones de autobuses, aeropuertos, centros comerciales o similares, cuando el local propiamente dedicado a bar no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán autorizarse en los establecimientos temporales que se instalen en vías públicas, playas o zonas de recreo. Asimismo, en ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.

#### **Artículo 43. Instalación de máquinas de tipo «C»**

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

**2.** Los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas, se considerarán, a todos los efectos, como salas de juego de casino, debiendo contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto de las salas de esta naturaleza.

#### **Artículo 44. Número máximo de máquinas a explotar**

**1.** El número máximo de máquinas a explotar será:

**a)** Dos máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 41 a) y d).

**b)** Seis máquinas de tipo «A» en los locales a que se refiere el artículo 41 b).

**c)** Dos máquinas recreativas de las incluidas en el presente Reglamento, sean éstas de tipo «B» o de tipo «A», en los locales a que se refiere el apartado 1 a) del artículo 42.

**2.** Las salas de bingo legalmente autorizadas podrán tener hasta tres máquinas de tipo «B». Esta cantidad podrá ser aumentada en una máquina cada cincuenta jugadores o fracción de aforo autorizado sin que en ningún caso pueda exceder de quince.

La instalación de las máquinas a que se refiere el párrafo anterior, se efectuará en el espacio del local destinado a recepción de jugadores de la sala de bingo, previa autorización expresa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

Las máquinas estarán separadas entre sí de acuerdo con lo dispuesto en el anexo VIII del presente Reglamento, no pudiendo entorpecer, en ningún caso, las funciones específicas de recepción, y ajustarse en funcionamiento al horario establecido para la sala de bingo.

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

Se entiende por superficie útil, a los efectos del cálculo de aforo y número de máquinas, la que es accesible, ocupable y utilizable permanentemente por el público, exceptuadas las dependencias internas del establecimiento y los mostradores.

**4.** 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.

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

En los establecimientos dedicados a la actividad de bar, cafetería y restauración, alrededor de las máquinas no se podrán instalar sillas, mesas u otros objetos.

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

**Artículo 45. Autorización a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas**

**1.** Los bares, cafeterías y restaurantes deberán contar con autorización administrativa expresa para instalar máquinas recreativas.

**2.** La solicitud deberá presentarse por el titular del establecimiento, aportando la siguiente documentación:

- a)** Fotocopia del N.I.F. del titular si se trata de persona física, o del C.I.F. si es persona jurídica.
- b)** Planos del local donde se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.
- c)** Documento que acredite la disponibilidad del local.
- d)** Si el titular es persona jurídica, escritura de constitución, debidamente inscrita e identificación de sus componentes.
- e)** Documento acreditativo de la obtención de la licencia municipal de apertura definitiva, o en su caso, informe favorable sobre la calificación de la actividad emitido por el correspondiente Cabildo Insular.
- f)** Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.
- g)** Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.
- h)** Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

**3.** La solicitud, con la documentación, será presentada ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, que llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias, resolviendo lo procedente en el plazo de un mes.

**Artículo 46. Régimen de las autorizaciones a bares, cafeterías y restaurantes para instalar máquinas recreativas**

**1.** Las autorizaciones para la instalación de máquinas recreativas en bares, cafeterías y restaurantes, tendrán eficacia mientras lo sea la licencia municipal de apertura, salvo que concurra alguno de los supuestos previstos en los puntos siguientes.

**2.** Las autorizaciones de instalación podrán ser revocadas por pérdida de alguno de los requisitos exigidos para su otorgamiento.

**3.** Los cambios de titularidad de estos establecimientos deberán ser comunicados a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

**Artículo 47. Autorización a los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campamentos de turismo, buques de pasaje, parques de atracciones, recintos feriales o similares para instalar máquinas recreativas**

**1.** Para la instalación de máquinas recreativas en los locales a los que se refiere el artículo 41.b) de este

Reglamento, deberá solicitarse previamente la correspondiente autorización de instalación, a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

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

**3.** La solicitud deberá presentarse por el titular del local, aportando los siguientes documentos:

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

**b)** Plano de situación, en su caso.

**c)** Plano general de planta del edificio o recinto donde deberá constar la existencia de local expresamente habilitado para la instalación de las máquinas.

**d)** Plano de planta del local acotado, donde se expresará el lugar, situación, superficie útil y ubicación de las máquinas.

**e)** Documento acreditativo de la obtención de la licencia municipal de apertura definitiva, en su caso.

**f)** Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.

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

**h)** Fotocopia de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

**4.** La solicitud con la documentación será presentada ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, que llevará a cabo las comprobaciones que sean necesarias, resolviendo lo procedente en el plazo de un mes.

**5.** Las autorizaciones de instalación de los establecimientos previstos en el artículo 41.b) de este Reglamento, se concederán por un período máximo de tres años, renovables por períodos sucesivos de igual duración.

#### **Artículo 48. Clases de salones recreativos**

**1.** Son salones recreativos todos aquellos establecimientos debidamente autorizados, destinados específicamente a la explotación, conjunta o separadamente, de máquinas recreativas de puro entretenimiento, tipo «A», o de entretenimiento con premio en metálico, tipo «B».

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

- Salones recreativos de tipo «A».

- Salones recreativos de tipo «B».

- Salones recreativos mixtos.

**3.** Los salones recreativos de tipo «A» son aquellos de mero entretenimiento o recreo que se dedican a la explotación de máquinas recreativas sin premio, de tipo «A».

**4.** Los salones recreativos de tipo «B» son los habilitados para explotar máquinas recreativas con premio, de

tipo «B».

**5.** Los salones recreativos mixtos son aquellos en los que se explotan máquinas recreativas de tipo «A» y «B».

**6.** Los salones recreativos deberán ajustarse a las condiciones técnicas establecidas en el anexo VIII del presente Reglamento.

#### **Artículo 49. Informe de viabilidad de instalación**

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

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

La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, a la vista de la documentación presentada, informará sobre la posibilidad de expedir la autorización de instalación, siendo vinculante dicho informe, en sus propios términos.

#### **Artículo 50. Autorización de instalación de salones recreativos**

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

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

- a)** Número de inscripción en el Registro del Juego.
- b)** La localización del salón recreativo.
- c)** Su superficie y accesos.

**2.** A dicho escrito de solicitud se acompañará:

- a)** Documento que acredite la disponibilidad del local.
- b)** Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.

El contenido mínimo de dicho proyecto contendrá:

- 1.** Plano de situación del local.
- 2.** Plano o planos de planta del local a escala 1/100.
- 3.** Memoria descriptiva de las instalaciones en relación con el cumplimiento de

las condiciones técnicas contenidas en el anexo VIII del presente Reglamento, en la que se especifique el número de máquinas de tipo «A» y/o «B», así como el número de máquinas expendedoras y de otros tipos de juego no incluidas en dicho Reglamento, que se pretendan instalar en función de la superficie útil del local.

**c) ...**

**d) Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.**

**3.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas examinará la solicitud presentada, y dará traslado al Servicio de Inspección del Juego del proyecto técnico presentado, el cual emitirá informe sobre la idoneidad del mismo.

**4.** Si la documentación presentada fuera defectuosa o incompleta, se requerirá al solicitante para que en un plazo no superior a quince días subsane las deficiencias observadas.

**5.** A la vista de la documentación presentada y de los informes emitidos, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre la solicitud de autorización de instalación en el plazo de un mes, en la que deberá expresarse el plazo previsto para la apertura del local. Dicha resolución se notificará al interesado.

#### **Artículo 51. Autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos**

**1.** Una vez finalizadas las obras, y, dentro del plazo señalado en la autorización de instalación, el titular de la misma deberá solicitar de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la autorización de apertura y funcionamiento.

**2.** La autorización de apertura y funcionamiento se solicitará con quince días, al menos, de antelación a la fecha en que aquélla estuviera prevista, acompañándose de los siguientes documentos:

**a)** Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 26.7 del presente Reglamento.

**b)** Licencia municipal de apertura.

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

**d)** Relación del número y tipo de máquinas a instalar, así como el número de máquinas tipo «B», que se prevea vayan a estar interconectadas.

**e)** Un ejemplar de los Libros de Inspección de Juegos y de Reclamaciones a que se refieren los artículos 59 y 60.

**f)** Justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.

**g)** Fotocopia, en el caso de salones recreativos de tipo «A» y mixtos, de la declaración censal presentada respecto al Impuesto General Indirecto Canario.

**3.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas ordenará girar visita de inspección al

local, a fin de comprobar su correspondencia con el proyecto aprobado, así como la ubicación de las máquinas autorizadas.

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

**5.** Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección efectuada fuera favorable, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas autorizará en el plazo de un mes la apertura y funcionamiento del local, con fijación del correspondiente plazo para ello. Dicha resolución se notificará al interesado con entrega de los libros debidamente diligenciados.

**6.** Si la apertura no pudiera realizarse en el plazo previsto en la autorización por causas ajenas a la voluntad del titular, éste podrá solicitar la oportuna prórroga. No podrán concederse más de dos prórrogas para la apertura.

### **Artículo 52. Régimen de la autorización de apertura y funcionamiento**

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

- a)** Entidad titular y domicilio.
- b)** Localización del salón recreativo.
- c)** Número y tipo de máquinas a instalar en el salón recreativo.
- d)** Número de máquinas de tipo «B» interconectadas o carrusel.
- e)** Vigencia de la autorización con indicación de la fecha exacta de su extinción.

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

La solicitud de renovación de la autorización habrá de presentarse ante la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, con dos meses, al menos, de antelación a la fecha de expiración de ésta.

**3.** La autorización de apertura y funcionamiento de los salones recreativos podrá transmitirse por cualquiera de los medios admitidos en derecho.

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

- a)** El contrato mercantil que acredite la transmisión.
- b)** El justificante de abono de la tasa por servicios administrativos.
- c)** Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 26.7 del presente Reglamento.

**4.** La Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, una vez comprobado que la documentación presentada se ajusta a lo previsto en el presente Reglamento, resolverá lo procedente en el plazo de un mes.

La falta de resolución y notificación expresas en el plazo indicado producirá efectos estimatorios.

### **Artículo 53. Régimen de los salones recreativos**

- 1.** En los salones recreativos de tipo «A» podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.
- 2.** Los salones recreativos de tipo «B» y mixtos deberán tener obligatoriamente un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad e incapaces a los salones de tipo «B» y a la zona de los salones mixtos donde se encuentren ubicadas las máquinas de tipo «B».
- 3.** En los salones recreativos mixtos, las zonas de juego de ambos tipos de máquinas estarán claramente delimitadas y separadas entre sí mediante cerramientos, fijos o desmontables, entre la zona destinada a máquinas de tipo «B» y la destinada a máquinas de tipo «A», de tal forma que se impida a los menores de edad e incapaces el paso de la zona donde están instaladas las máquinas de tipo «A», a donde están las de tipo «B».
- 4.** En los salones recreativos de tipo «B» y mixtos queda prohibido el despacho y consumo de bebidas alcohólicas. Excepcionalmente se admitirá el despacho y consumo de cerveza en aquellos salones que lo soliciten.
- 5.** En los salones recreativos de tipo «B» o mixtos se podrá instalar un servicio de bar o cafetería con las condiciones de ubicación siguientes:

- a)** Salones sin autorización para el despacho y consumo de cerveza. El servicio de bar o cafetería se situará en la zona de máquinas de tipo «B» o entre ésta y la de tipo «A».
- b)** Salones con autorización para el despacho y consumo de cerveza. Inexcusablemente el servicio de bar o cafetería irá situado en la zona destinada a máquinas de tipo «B», no pudiendo existir desde ella más comunicación que la de una ventanilla para atender el cambio de monedas de jugadores de la zona de máquinas de tipo «A».

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

- 1.** Requerirá autorización previa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, la alteración de cualquiera de las circunstancias que motivaron la concesión de dichas autorizaciones, así como la suspensión de funcionamiento del salón recreativo por un plazo superior a seis meses.
- 2.** Cuando las modificaciones que se soliciten impliquen una alteración del proyecto básico aprobado en la autorización de instalación, deberá adjuntarse, junto a la solicitud correspondiente, proyecto de reforma, redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente.
- 3.** En el plazo de un mes a contar desde la fecha de la solicitud, la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas resolverá sobre las modificaciones solicitadas. Transcurrido el cual sin resolución y notificación expresas al respecto, se entenderán autorizadas.

### **Artículo 55. Extinción de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento**

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

- 1.** La caducidad, en los siguientes casos:
  - a)** Por la no renovación de la autorización en tiempo y forma.
  - b)** Cuando no se procediera a la apertura del salón en el plazo concedido en la autorización de instalación.
- 2.** La cancelación, que tendrá lugar en los siguientes casos:

- a) Por voluntad del titular de la autorización, manifestada por escrito a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.
- b) Por cancelación de la inscripción del titular del salón recreativo en el Registro del Juego.
- c) Por cualquier otra circunstancia establecida en el presente Reglamento que dé lugar a la extinción de las autorizaciones.

**3.** La revocación que tendrá lugar en los casos siguientes:

- a) Por la comprobación de inexactitudes esenciales, apreciadas por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, en alguno de los datos o documentos aportados en su solicitud, tendente a eludir el control de la Administración.
- b) Por la realización de obras de reforma sin la autorización previa de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.
- c) Por la pérdida de algunas de las condiciones o requisitos legales que se hubieren precisado para el otorgamiento de la autorización.

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

**Artículo 56. Publicidad**

- 1. La publicidad de los salones recreativos deberá ser previamente solicitada por su titular, acompañando memoria pormenorizada de la campaña publicitaria a realizar, con expresa mención de la periodicidad de la misma, y autorizada por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el plazo máximo de quince días.
- 2. No se considerará publicidad:

- a) El nombre comercial del salón, donde no figurará, en ningún caso, las expresiones «Casino» o «Bingo».
- b) Los rótulos indicativos de su situación con la expresión «Salón Recreativo» o con el nombre comercial de salón.
- c) La inclusión en carteleras de espectáculos y guías de ocio, a nivel puramente informativo, con los demás espectáculos.

**TÍTULO IV  
DOCUMENTACIÓN**

**Artículo 57. Documentación incorporada a la máquina**

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

- a) Las marcas de fábrica a que se refiere el artículo 22 del presente Reglamento.
- b) Debidamente protegida del deterioro, la Guía de Circulación correctamente cumplimentada y diligenciada, y visible en su totalidad.
- c) El distintivo correspondiente del pago de la Tasa Fiscal sobre el Juego.
- d) El Boletín de Instalación.

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

### **Artículo 58. Documentación a conservar en el local**

1. En todo momento deberán hallarse en el local donde estuvieren en explotación las máquinas:

- a) La autorización que habilita al local para tener en explotación máquinas recreativas.
- b) Un ejemplar del presente Reglamento que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.
- c) El Libro de Inspección de Juegos, así como el de Reclamaciones a que se hace referencia en los artículos 59 y 60 en modelos normalizados de la Consejería competente en materia de juegos y apuestas.
- d) En el caso de bingos, casinos y salones recreativos de tipo «B», deberá figurar a la entrada de los mismos, un cartel bien visible en el que se haga constar la prohibición de acceso a los menores e incapaces.

En salones recreativos mixtos dicho cartel deberá figurar a la entrada de la zona autorizada para máquinas recreativas de tipo «B».

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

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

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

### **Artículo 59. Libro de Inspección de Juegos**

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

2. El Libro de Inspección de Juegos deberá contener los datos de carácter general que se detallan en el modelo que se incorpora como anexo IX del presente Reglamento.
3. La carencia, uso indebido o manipulación dará lugar a sanción administrativa.

#### **Artículo 60. Libro de Reclamaciones**

1. Todos los locales autorizados para la explotación de máquinas recreativas y de azar, tendrán a disposición de los clientes «Libros de Reclamaciones», que serán diligenciados por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas en el momento de su autorización.

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

2. El titular del establecimiento será el responsable de la existencia en el mismo del Libro de Reclamaciones.
3. La existencia del Libro de Reclamaciones se anunciará en lugar visible y de fácil lectura para los clientes.

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

El reclamante deberá rellenar el impreso con claridad exponiendo los hechos motivo de queja, con expresión de la fecha en que ésta se formula y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas, conservando la copia verde en su poder y entregando la copia amarilla al titular o responsable del establecimiento.

Al original de la hoja, el reclamante unirá cuantas pruebas o documentos sirvan para el mejor enjuiciamiento de los hechos.

4. La carencia, uso indebido o manipulación dará lugar a sanción administrativa.

#### **Artículo 61. Duplicado de documentación**

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

## **TÍTULO V NORMAS COMPLEMENTARIAS DE FUNCIONAMIENTO**

#### **Artículo 62. Condiciones de funcionamiento de las máquinas**

1. La instalación de las máquinas por la empresa operadora en los locales a que se refiere el presente Reglamento, supone su explotación, la cual podrá realizarse, cuando aquélla no sea titular de las actividades del local de instalación, en colaboración con el titular de la actividad desarrollada en el mismo, mediante la prestación de servicios por dichos titulares bajo cualquiera de las formas admitidas en derecho, que no interfiera en la explotación por la empresa operadora.
2. El horario de funcionamiento de las máquinas instaladas en los locales a que se refiere el presente Reglamento será el autorizado para dichos establecimientos.
3. Las empresas operadoras están obligadas a mantener las máquinas, en todo momento, en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar salvo culpa o negligencia del propio usuario.
4. Si por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las partidas en tanto no se haya procedido al relleno del depósito de monedas y reparada la avería.
5. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un

cartel en la misma donde se indique esta circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al jugador la moneda o monedas que hubiera podido introducir posteriormente.

**6.** Si fuese necesaria la sustitución de los contadores de las máquinas de tipo «C» y, en su caso, de las «B», deberá autorizarse previamente por la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

### **Artículo 63. Prohibiciones**

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

**a)** Usar las máquinas de tipo «B» y «C» en calidad de jugadores.

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

**c)** Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al jugador.

**2.** Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de tipo «B» y «C» impedirán el acceso a los menores de edad e incapaces.

**3.** Queda prohibido como jugadores el uso de máquinas de tipo «B» y «C» a los funcionarios encargados del control del juego en el ejercicio de sus funciones.

**4.** Queda prohibido el acceso a menores de edad e incapaces a los salones recreativos de tipo «B» y a la zona de los salones recreativos mixtos donde se encuentran instaladas las máquinas de tipo «B».

## **TÍTULO VI RÉGIMEN SANCIONADOR**

### **Sección 1 Infracciones administrativas**

#### **Artículo 64. Infracciones**

Son infracciones administrativas en materia de juegos las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas.

### **Sección 2 Sanciones**

#### **Artículo 65. Multas**

**1.** Las faltas muy graves serán sancionadas con multa desde 10.000.001 pesetas ó 60.101,22 euros hasta 50.000.000 de pesetas ó 300.506,05 euros, las graves con multa desde 100.001 pesetas ó 601,02 euros hasta 10.000.000 de pesetas ó 60.101,21 euros, y las leves hasta 100.000 pesetas ó 601,01 euros. En todo caso, el Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

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

- Malicia del infractor.
- El importe del beneficio ilícito.
- Los perjuicios ocasionados.

- Carácter continuado de la infracción cometida.

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

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

**4.** En el supuesto de infracciones administrativas muy graves, además de la multa correspondiente, el órgano competente podrá imponer adicionalmente las siguientes sanciones:

**a)** Suspensión por un período de hasta un año o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos mediante las máquinas reguladas en el presente Reglamento.

**b)** Clausura por un período de hasta un año o definitiva del establecimiento donde se puedan instalar y explotar máquinas de juego.

**c)** El decomiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción de las máquinas de juego que han dado lugar a sanción.

#### **Artículo 66. Reglas de imputación**

Son responsables de las infracciones a que se refiere el artículo 64, las personas físicas o jurídicas que las cometan, aún a título de simple negligencia, no obstante:

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

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

**c)** Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales y el incumplimiento de las obligaciones establecidas en los artículos 62 y 63 del presente Reglamento, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas.

### **Sección 3 Facultades de la Administración**

#### **Artículo 67. Medidas cautelares**

**1.** En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto y depósito del material afectado o prohibir la práctica del juego en los locales donde, en su caso, se haya cometido la infracción a resultas de la resolución que, en definitiva, sea dictada.

**2.** En los casos de presuntas faltas muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán precintar las máquinas objeto de infracción como medida cautelar urgente de la Administración, para impedir que ésta se siga cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

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

#### **Artículo 68. Competencias**

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

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

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

#### **Artículo 69. Prescripción**

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

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

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

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviere paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

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

### **Sección 4 Procedimiento sancionador**

#### **Artículo 70. Formas de iniciación**

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

- a) Acta levantada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego en el ejercicio de sus funciones.
- b) Orden superior.
- c) Petición razonada de otros órganos administrativos.
- d) Denuncia.

#### **Artículo 71. Actuaciones previas**

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

#### **Artículo 72. Iniciación**

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

- Identificación del presunto responsable.
- Hechos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y sanciones que pudieran corresponderle.
- Identidad del Instructor, y en su caso del Secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.
- Normas que atribuyan la competencia e identificación del órgano para iniciar y resolver el procedimiento.
- Medidas cautelares que, en su caso, se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo.

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

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

### **Artículo 73. Instrucción**

#### **a) Práctica de pruebas:**

**1.** Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo establecido en el artículo 72.3 del presente Reglamento, el instructor acordará de oficio o a instancia de parte la apertura de un período de prueba cuando exista disconformidad en los hechos o éstos fueran relevantes para la resolución del procedimiento por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez días.

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

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

#### **b) Propuesta de Resolución.**

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

### **Artículo 74. Resolución**

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

**2.** En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndole un plazo de quince días.

**3.** La resolución del procedimiento sancionador, además de contener los elementos previstos en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirá la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquéllas que constituyan los fundamentos básicos

de la decisión, fijará los hechos, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas, las circunstancias modificativas de la responsabilidad, en su caso, concurrentes y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

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

**5.** El plazo máximo para resolver el procedimiento sancionador y notificar la resolución será el que establezcan las normas aplicables.

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

#### **Artículo 75. Efectos de la resolución**

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

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

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

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

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

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

## **TÍTULO VII PLANIFICACIÓN**

#### **Artículo 76. Número de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas y salones recreativos y zona de influencia entre los mismos**

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

**1. Máquinas recreativas:**

Tipo «A»: 10.000 autorizaciones.

Tipo «B»: 14.812 autorizaciones

Tipo «C»: 700 autorizaciones.

**2. Salones recreativos:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La zona de influencia en la que no podrán estar ubicados salones recreativos por la previa existencia de otro local de juego de estas características será la comprendida en un radio de acción de 100 metros en línea recta, medida sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal del salón recreativo que se pretende instalar hasta el centro de la fachada principal del local preexistente. Dicha distancia no será aplicable cuando se trate de salones recreativos en centros comerciales, si bien, para los que se pretendan instalar en una misma planta de dichos centros comerciales la distancia a aplicar será la de 75 metros.

## **ANEXO I**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

El fabricante/importador: .....  
 con número de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias: CA- .....

**CERTIFICA**

Que con fecha: ..... vendió a la entidad: .....  
 con N.I.F.: ..... y con número de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias: ..... la máquina recreativa y de azar identificada con los datos que a continuación se expresan:

<p><b>Datos de la máquina:</b></p> <p>Modelo: .....</p> <p>Tipo: ..... Núm. Reg.: .....</p> <p>Serie: ..... Núm.: .....</p>	<p><b>Datos del contador:</b></p> <p>Modelo: .....</p> <p>Serie: ..... Núm.: .....</p>
---	--

Fecha, firma y sello del fabricante

**ANEXO II**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

  
Gobierno de Cuzco  
Comisión de Presidencia e Innovación Tecnológica  
Universidad de Administración Pública  
Dirección General de Administración, Territorial y Gobernanza

DATOS DE LA MARQUEA	DATOS DEL FABRICANTE
------------------------	-------------------------

**AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN**

Organismo: <b>CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA</b>
--

DATOS DEL P. TITULAR	DATOS DEL P. TITULAR
-------------------------	-------------------------

DATOS DEL P. TITULAR	DATOS DEL P. TITULAR
-------------------------	-------------------------

**ANEXO III**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

D: ....., titular/representante de la Empresa Operadora: ..... con nº de inscripción en el Registro del Juego CA-E: ....., y con domicilio a efectos de notificación en : .....

**EXPONE**

Que al efecto de obtener la autorización de explotación para realizar la primera instalación de la/s máquina/s recreativa/s:

MODELO	SERIE Y NUMERO	NUM.REGISTRO DEL MODELO

Se adjunta la documentación prevista en el art. 33 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y se

**SOLICITA**

Le sea concedida la/s autorización/es de explotación de la/s máquina/s recreativa/s descrita/s.

Fecha y firma

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL Y GOBERNACIÓN.

**ANEXO IV**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA	DENOMINACION: _____ C.I.F. O N.I.F.: _____
	DOMICILIO: _____ MUNICIPIO: _____
	COD. POSTAL: _____ PROVINCIA: _____ N° REGISTRO CA-E: _____

MÁQUINA RECREATIVA QUE VA A SER SUSTITUIDA	NOMBRE DEL MODELO: _____ N° REGISTRO MODELO: _____
	SERIE: _____ N° DE SERIE: _____
	NOMBRE DEL FABRICANTE: _____ N° DE REGISTRO: _____

MÁQUINA RECREATIVA DE LA QUE SE SOLICITA SU AUTORIZACIÓN	NOMBRE DEL MODELO: _____ N° REGISTRO MODELO: _____
	SERIE: _____ N° DE SERIE: _____
	NOMBRE DEL FABRICANTE: _____ N° DE REGISTRO: _____

LOCAL DE INSTALACIÓN	TITULAR DEL LOCAL:
	APELLIDOS: _____ NOMBRE: _____
	N° DE REGISTRO: _____

De conformidad con lo previsto en el art. 34 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y a efectos de la sustitución de máquinas recreativas, se acompaña la documentación relativa a la empresa operadora y máquina recreativa indicada.

Fecha y firma de la empresa operadora

ILMO. SR. DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN TERRITORIAL Y GOBERNACIÓN.

**ANEXO V**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

Logo del Gobierno de Canarias  
Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica  
Vicesecretaría de Administración Pública  
Dirección General de Administración Territorial y Cooperación

**DATOS DEL FABRICANTE**

**DATOS DEL FABRICANTE**

**AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN**

Organismo: **CONSEJERÍA DE PRESIDENCIA E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

**DATOS DEL TITULAR**

**DATOS DEL EXPLOTADOR**

**AUTORIZACIÓN PROVISIONAL**

**ANEXO VI**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

BOLETÍN DE INSTALACIÓN

EMPRESA OPERADORA	DENOMINACION: _____ C.I.F. O N.I.F.: _____ DOMICILIO: _____ MUNICIPIO: _____ COD. POSTAL: _____ PROVINCIA: _____ N° REGISTRO C.A.E.: _____
IDENTIFICACION MAQUINA	NOMBRE DEL MODELO: _____ N° REGISTRO DE MODELO: _____ SERIE: _____ N° DE SERIE: _____ N° AUTORIZACION DE EXPLOTACION: _____ N° REGISTRO FABRICANTE O IMPORTADOR C.A.: _____
DATOS DEL ESTABLECIMIENTO DE INSTALACION	DENOMINACION: _____ N° REGISTRO: _____ DOMICILIO: _____ COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____
TITULAR DEL ESTABLECIMIENTO	APELLIDOS Y NOMBRE: _____ NIF o CIF: _____ DOMICILIO: _____ COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____ PROVINCIA: _____ Firma: _____
REPRESENTANTE DE LA EMPRESA OPERADORA	APELLIDOS Y NOMBRE: _____ Firma: _____
VIGENCIA	

**ANEXO VII**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen



Se prohíbe el aparcamiento de vehículos delante de la puerta de acceso de dichos locales, debiendo estar señalizado con rótulos bien visibles dicha prohibición. Asimismo, se prohíbe el depósito de mercancías o de cualquier clase de objetos en la proximidad de dichas puertas.

### **3.- Superficie.**

La superficie útil mínima de los salones recreativos será de 50 metros cuadrados en los salones de tipo «A» y de 100 metros cuadrados y 150 metros cuadrados para los de tipo «B» y mixtos, según se trate de poblaciones de menos de 50.000 habitantes o superiores a esta cifra respectivamente.

### **4.- Altura.**

Los locales destinados a salón recreativo, deberán tener una altura mínima de 2,60 metros en la zona de juego. En los otros espacios del local (oficinas, servicios, almacenes, etc.), la altura no podrá ser inferior a 2,40 metros, admitiéndose en casos excepcionales, un mínimo de 2,30 metros.

### **5.- Aseos.**

Los salones recreativos con aforo inferior a 150 personas deberán disponer como mínimo de un aseo diferenciado para cada sexo compuesto al menos, de lavabo e inodoro. Para foros superiores, cada 150 personas o fracción se incrementará en un lavabo y un inodoro en cada uno de los aseos, pudiendo el de caballeros colocar un urinario en lugar de un inodoro, siempre que el número total de urinarios sea como máximo el doble al de inodoros.

En caso de instalación de salones recreativos en Centros Comerciales con aseos comunes, podrán aceptarse los mismos.

### **6.- Aforo.**

El aforo vendrá determinado en la proporción de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil del salón. El aforo autorizado deberá constar en la entrada del local.

### **7.- Número de máquinas y su distribución.**

El número de máquinas en los salones recreativos será de una por cada 3 metros cuadrados útiles. Dicho número y su tipo «A» y/o «B» deberá constar en un rótulo a la entrada.

Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 1,50 metros de ancho. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina sera como mínimo de 0,60 metros por 0,60 metros.

La separación mínima entre máquinas si están colocadas en hilera será de 0,50 metros.

### **8.- Instalación eléctrica.**

Será de aplicación lo dispuesto en el Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión y normativa concordante.

### **9.- Demás medidas de seguridad.**

En lo relativo a volúmenes, compartimentación, medidas de protección contra incendios y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en la NBE-CPI en vigor y la normativa sectorial de aplicación.

### **10.- Plan de emergencia.**

Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente al Plan de Emergencia.

### **11.- Rótulos.**

Los rótulos que indiquen tipo de salón, aforo del local y número de máquinas, deberán adaptarse a unas medidas de 30 x 40 centímetros.

## **ANEXO IX**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

LIBRO DE INSPECCIÓN DE JUEGOS

DATOS DEL LOCAL	DENOMINACIÓN: _____
	FECHA DE AUTORIZACIÓN: _____ N° DE REGISTRO: _____
	DOMICILIO: _____
	COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____
	PROVINCIA: _____ N° REGISTRO: _____

DILIGENCIA

Para hacer constar que el presente queda habilitado como Libro de Inspección de Juegos, de acuerdo con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, el cual consta de 100 folios útiles, numerados y sellados con el de esta Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica del Gobierno de Canarias.

\_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2. \_\_\_\_\_

EL JEFE DE SERVICIO DE GESTIÓN DEL JUEGO.

Inspección efectuada el día \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, a las \_\_\_\_\_ horas, por el \_\_\_\_\_ del Juego de la Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica D.: \_\_\_\_\_, en la que se detecta las siguientes incidencias:

---



---



---



---



---



---



---

\_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2. \_\_\_\_\_

El \_\_\_\_\_

Firma

**ANEXO X**

Modelo

Mostrar/Ocultar imagen

LIBRO DE RECLAMACIONES

DATOS DEL LOCAL	DENOMINACIÓN: _____
	DOMICILIO: _____
	COD. POSTAL: _____ MUNICIPIO: _____
	PROVINCIA: _____ Nº REGISTRO: _____
DATOS DE LA EMPRESA OPERADORA	DENOMINACIÓN: _____
	Nº REGISTRO DE INSCRIPCIÓN CA-E: _____

DILIGENCIA

Para hacer constar que el presente queda habilitado como Libro de Reclamaciones, de acuerdo con el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias, el cual consta de 50 folios triplicados, numerados y sellados con el de esta Consejería de Presidencia e Innovación Tecnológica del Gobierno de Canarias.

\_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2\_\_\_\_\_

EL JEFE DE SERVICIO DE GESTIÓN DEL JUEGO.

D. \_\_\_\_\_ con D.N.I. : \_\_\_\_\_  
 con domicilio en : \_\_\_\_\_ municipio: \_\_\_\_\_  
 provincia: \_\_\_\_\_, número de teléfono: \_\_\_\_\_

MANIFIESTO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2\_\_\_\_\_

El Reclamante:

El Encargado del Local:

Firma.

Firma.