

Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura**DOE 18 Julio****BOE 13 Agosto****LA LEY 3151/1998****EXPOSICION DE MOTIVOS**

La Comunidad Autónoma de Extremadura asume, en virtud del artículo 7 del Estatuto de Autonomía (LA LEY 324/1983), competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

La presente Ley regula la actividad del Juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, recogiendo las peculiaridades y realidad social del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental, como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución (LA LEY 2500/1978), conjuntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a la Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones afectadas, igualmente, por el principio de reserva de Ley.

El objetivo primordial de la Ley consiste en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario, de una materia sujeta a innovación permanente.

Se agrupa el articulado de la Ley en siete capítulos, dedicados, respectivamente, a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades y establecimientos de Juego y Apuestas, las personas y empresas intervinientes, los usuarios, las competencias de los órganos de la Administración y, finalmente, establece las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Las actuaciones administrativas en relación con esta materia no quedan modificadas con la asunción competencial por parte de nuestra Comunidad.

En este sentido, en primer lugar, se mantiene la posibilidad que, desde el Ejecutivo, se establezca la planificación de la actividad del juego, utilizándose la distribución de autorizaciones concretas por lo que respecta a aquellos juegos, empresas y locales en que, por la importancia económica o la incidencia social, resulte aconsejable hacerlo.

Por último, la intervención administrativa se extiende también al material del juego. Esta intervención se desarrolla en tres niveles: con respecto a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y del material del juego en general, y a la homologación del material.

Por lo que se refiere a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten, se hace una detallada regulación de las mismas. Pues, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho, se hace necesario, por las implicaciones que tiene, un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes.

Se trata, pues, en resumen, de una ley no excesivamente extensa, para reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita, por otra parte, el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia, y busca claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y, al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego. Todo ello sin regular en este texto los aspectos tributarios que la actividad puede entrañar, salvo lo dispuesto en las disposiciones adicionales primera y segunda.

La misma pretende regular una realidad compleja, sin entrar en valoraciones éticas, pero sin olvidar las

repercusiones sociales del abuso del juego en la familia y en la sociedad.

CAPITULO I

Disposiciones generales

Artículo 1 Objeto y ámbito de aplicación

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto en el artículo 7 del Estatuto de Autonomía.

2. Se incluyen, en particular, en el objeto de la presente Ley la regulación de:

a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de esta Ley, aquellas en las que se arriesgan, entre partes a ganar o perder, cantidades de dinero o cualquier clase de bienes susceptibles de valoración económica, sobre el resultado de un acontecimiento futuro e incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos o con la única intervención de la actividad humana.

b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas, a la fabricación de materiales de juego y actividades conexas.

c) Los locales donde se realizan la gestión y explotación de juegos y de apuestas, así como aquéllos donde se producen los resultados condicionantes.

d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

e) La advertencia y prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad, por el uso abusivo del juego.

3. No obstante, quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstas no hagan de ello objeto de explotación lucrativa.

4. Igualmente, quedan excluidos del objeto de la presente Ley los Juegos y Apuestas de ámbito estatal, así como los aspectos tributarios de los Juegos y las Apuestas.

Artículo 2 Prohibiciones

Queda prohibida la práctica de todos los juegos y apuestas que, siendo objeto del ámbito de regulación de esta Ley, no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura. La infracción de este precepto dará lugar a la imposición de sanciones previstas en el capítulo VII de esta Ley y el material utilizado en ello será objeto de comiso.

Artículo 3 Intervención administrativa

1. La realización de todas las actividades necesarias para la organización, práctica y desarrollo de los juegos y las apuestas permitidas a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autorización administrativa previa, que tendrá carácter reglado y se concederá de acuerdo con los requisitos establecidos en esta Ley o previstos en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la misma.

2. Las autorizaciones deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos autorizados y las condiciones de los mismos, y el establecimiento o local en que pueden ser practicados así como el aforo máximo permitido en su caso y las demás circunstancias que deban figurar en las autorizaciones de conformidad con lo dispuesto en esta Ley o en los reglamentos que la desarrollen.

3. Las autorizaciones administrativas exigidas en este precepto podrán ser objeto de transmisión con la conformidad explícita de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda previo informe de la Comisión del Juego de Extremadura en el que se haga constar, como mínimo, si el adquirente o adquirentes cumplen los requisitos establecidos en esta Ley o en los Reglamentos que la desarrollen para la obtención de la autorización que sea objeto de la transmisión.

Artículo 4 Catálogo de juegos y apuestas

1. El Consejo de Gobierno aprobará mediante Decreto el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. De cada juego y apuesta incluido en dicho Catálogo se especificarán las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo.

Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo, se regularán mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2. Los Juegos y Apuestas no incluidos en el Catálogo, o no amparados por el Estado, tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos.

Artículo 5 Material de juego

1. La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley, sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino y será objeto de comiso.

3. La fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, en los términos previstos en los reglamentos específicos.

4. La Junta de Extremadura acreditará los centros de homologación y las condiciones técnicas del material de juego.

Artículo 6 Publicidad

1. El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación.

2. Reglamentariamente se determinará:

a) El régimen de publicidad en el interior de los locales.

b) El establecimiento de las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

3. En cualquier caso, la práctica publicitaria estará sometida a comunicación administrativa previa.

CAPITULO II

De los establecimientos y modalidades de juego

Artículo 7 Establecimientos de juego

1. Tendrán la consideración de establecimientos de juego aquellos locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que los desarrollen, sean expresamente autorizados para la práctica de los juegos permitidos.

2. Los establecimientos de juego, atendiendo a los juegos cuya práctica esté autorizada en los mismos, se comprenderán en las siguientes categorías:

a) Casinos de juego.

b) Salas de juegos colectivos de dinero y azar o Salas de Bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. Asimismo, podrá autorizarse la explotación de máquinas de juego en establecimientos de hostelería, bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 8 Casinos de juego

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de juego los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos que, en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura, se recojan como «exclusivos de los Casinos de juego».

2. Podrán también practicarse en los Casinos, previa autorización específica, los juegos autorizables a las entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego.

3. La autorización de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará, entre otros, el número de puestos de trabajo fijo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, la experiencia en el sector, el programa de inversiones y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de las licencias preceptivas.

4. En la Comunidad Autónoma podrá autorizarse un casino de juego por cada medio millón de residentes o fracción, siempre que ésta supere los 250.000 habitantes determinados de acuerdo con los datos oficiales del censo.

5. Las características de todo orden de los establecimientos a que se refiere este precepto, así como servicios complementarios que puedan establecerse, serán determinados en la reglamentación correspondiente. Tendrán la consideración de servicios complementarios, los de restaurante, cafetería, auditorio, salas de fiesta, aparcamientos y otros servicios.

6. La autorización se concederá por un período mínimo de diez años sin perjuicio del régimen sancionador en caso de infracción.

Artículo 9 Salas de juegos colectivos de dinero y azar

1. Las Salas de Juegos colectivos de dinero y azar son locales específicamente autorizados para la práctica del juego del Bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. En tales Salas podrán instalarse máquinas de juego en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. En los establecimientos de juego regulados en este precepto sus titulares podrán instalar cafeterías y restaurantes para el servicio del público.

Artículo 10 Locales para la instalación de máquinas recreativas y recreativas con premio

1. Se entiende por Salones de Juego todos aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio tipo B.

2. Se entiende por Salones Recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas.

3. Podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos «A» o «B» los locales y dependencias destinados a bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen. En el supuesto de que se instalen tres máquinas, al menos una será del tipo «A».

Artículo 11 Máquinas recreativas y comerciales

1. No son consideradas como juegos de azar y apuestas las máquinas recreativas Tipo A, siendo éstas las de mero pasatiempo, que se limitan a conceder un tiempo de uso a cambio del precio de la partida. No se puede conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables. Dichas máquinas podrán

conceder como único aliciente adicional la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial.

2. Asimismo son consideradas máquinas recreativas del tipo A-1 las que ofrezcan premios en especies en forma de juguetes u objetos decorativos con valor singularizado inferior a 1.000 pesetas.

3. Tampoco serán consideradas máquinas de juego de azar y apuestas las máquinas tipo A-2 expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de mercancías.

Sin perjuicio de las autorizaciones que las mercancías de las máquinas expendedoras necesiten para su comercialización, el valor del dinero depositado en la máquina corresponderá al valor de mercado de los productos que entreguen, siempre que no sean utilizadas como elementos para la celebración de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley.

4. No obstante, el Consejo de Gobierno podrá reglamentar la explotación y uso de las Máquinas Tipo A, A-1 y A-2, de acuerdo con las normas técnicas e industriales, teniendo en cuenta criterios que permitan distinguirlas con precisión de las máquinas de juego, así como limitar su número y los locales donde se instalen.

Artículo 12 Máquinas de juego

1. A los efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego aquellos elementos de juego accionados por monedas u otros medios de pago equivalente y clasificados en los tipos siguientes:

Tipo B. Máquinas recreativas con premio: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio ordinario en dinero o en especie cuyo valor no podrá exceder de un determinado número de veces el fijado como precio de la jugada, o un premio extraordinario también de un número determinado de veces y siempre mayor al del premio ordinario.

Tipo C. Máquinas de azar: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, pueden ofrecer premios ordinarios de cuantía siempre superior al extraordinario previsto para las máquinas reguladas en el inciso anterior, y premios extraordinarios no sujetos a más limitación que la derivada del mínimo previsto en el reglamento correspondiente y que derive del porcentaje que, en todo caso, debe devolver el aparato al jugador.

2. Aquellas máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecánicas de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contemplados en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen y ámbito de la aplicación.

3. Podrán instalarse máquinas recreativas con premio y de azar interconexionadas en la forma que reglamentariamente se determine.

4. El precio de la jugada podrá ser establecido y actualizado por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

5. Las condiciones para la expedición de autorizaciones que permitan la instalación de las máquinas en los locales autorizados se determinarán reglamentariamente.

CAPITULO III De las loterías y apuestas

Artículo 13 Apuestas

1. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

Artículo 14 Loterías

1. El juego de lotería es aquel que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado

y que descubre el jugador (lotería presorteada) o, en otros casos, para obtenerlo tras un sorteo posterior (lotería postsorteada).

2. En todos los casos, el jugador, o bien recibe un soporte acreditativo de la participación en el que figuran los requisitos para obtener el premio (billete o boleto) o bien el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3. La organización de Loterías, ya sean presorteadas o postsorteadas, corresponderá a la Junta de Extremadura. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público, o bien autorizarse mediante concurso a empresa privada, con los controles y finalidades de carácter social que pudieran establecerse.

Artículo 15 Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

Igualmente podrá autorizarse la celebración de rifas y tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares, actividades culturales y deportivas y recuperación de arte y tradiciones populares.

2. Los premios de las rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables en dinero. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

CAPITULO IV

De las personas y empresas intervinientes en el juego

Artículo 16 Empresas de juego

1. La organización y explotación de juegos y apuestas únicamente podrán ser realizadas por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los registros que, en su caso, se determinen.

2. Las acciones o participaciones en las personas jurídicas autorizadas para la titularidad, organización o explotación de juegos deberán adoptar la forma de nominativas íntegramente desembolsadas en el momento de su constitución y su transmisión a otras personas físicas o jurídicas distintas de los accionistas o partícipes deberán ser notificadas a éstos con un mes de antelación y a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda. Los accionistas o partícipes tendrán el derecho de tanteo y, en su caso, retracto durante el mes siguiente a la transmisión. Si no ejercieran estos derechos podrá hacerlo la Junta de Extremadura solicitando el oportuno crédito extraordinario a la Asamblea de Extremadura.

3. Las empresas de juego autorizados estarán obligadas a auditar sus cuentas anuales, así como a remitir a la Junta de Extremadura la información sobre su actividad empresarial que recabe a fin de cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística, de conformidad con las previsiones reglamentarias.

4. Lo establecido en el número anterior será asimismo de aplicación a quienes de manera no permanente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego regulada en esta Ley.

5. Salvo que la organización y explotación de juegos y apuestas sea realizada por empresa pública, entidad cultural, deportiva o benéfica sin ánimo de lucro, las empresas dedicadas a estas actividades deberán tener forma de sociedad anónima o limitada, siendo el capital mínimo el establecido en la Ley, íntegramente desembolsado en el momento de su constitución y sus acciones o participaciones nominativas, sin perjuicio de lo dispuesto en esta Ley.

Artículo 17 Prohibiciones y limitaciones

1. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los Juegos regulados en esta Ley las personas físicas o las jurídicas en cuyo capital participen personas que se encuentren en algunas de las circunstancias siguientes:

- a)** Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego.

2. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos las personas adscritas o vinculadas a órganos que ejerzan las funciones y servicios en materia de Juego y Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura, o en otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes de primer grado y otros parientes por afinidad o consanguinidad en segundo grado.

3. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurriesen en alguna de las circunstancias a que se refieren las letras a), b) y c) del apartado primero de este artículo, con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

Artículo 18 Fianzas

1. Las empresas y empresarios que realicen actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianza en los términos, formas y cuantías que se prevean en los reglamentos de desarrollo. Tales afianzamientos quedarán afectos al cumplimiento por tales entidades y personas de sus obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador, así como a la entrega de premios.

Los depósitos que se constituyan en entidades públicas o privadas expresamente afectos al pago de los premios derivados de las actividades lúdicas a que se refiere esta Ley, serán inembargables, salvo lo establecido en los párrafos siguientes.

2. Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el periodo voluntario de pago.

3. Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4. Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá indicarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda, previo requerimiento.

5. Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución si no hubieren responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

Artículo 19 Empresas gestoras de casinos

Las empresas titulares de autorizaciones de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima, tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 100.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada con tres o más administradores.

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 100.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

Artículo 20 Entidades gestoras de salas de juegos colectivos de dinero y de azar

Las empresas titulares de tales salas deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima o sociedad limitada, y tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 20.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada.

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 25.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

Artículo 21 Empresas titulares de salones de juego

Podrán ser titulares de salones de juego las personas físicas o jurídicas, estableciéndose reglamentariamente las condiciones que debe reunir, la cuantía del afianzamiento que en su caso deban constituir, el número de máquinas Tipo B a instalar, el aforo y superficie permitidos.

Artículo 22 Empresas operadoras de máquinas de juego

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que previamente autorizadas sean inscritas en el correspondiente Registro de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias su capital social mínimo será de 15.000.000 de pesetas, que deberán estar enteramente suscritos y desembolsados, al menos en sus dos terceras partes.

4. En el caso de que la titularidad corresponda a personas físicas éstas deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 15.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

5. La autorización de empresa operadora se concederá por un período de ocho años renovables.

6. Las entidades titulares de casinos de juego, cuando recojan todos y cada uno de los juegos que en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura se recogen como «exclusivos de los Casinos de Juego», tendrán la condición de empresa operadora.

7. Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo primero de este artículo, los titulares de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y salones de juego, podrán explotar directamente las máquinas de juego instaladas en sus establecimientos de juego, previa autorización administrativa. Reglamentariamente se establecerán los requisitos necesarios para la concesión de dicha autorización y la constitución de las garantías pertinentes.

Artículo 23 Empresas concesionarias de loterías y sorteos

1. La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en lugares autorizados por empresas de loterías y sorteos constituidas y autorizadas al efecto.

2. Las entidades a que se refiere el presente precepto deberán tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 200.000.000 de pesetas. Reglamentariamente se establecerán los términos en los que se constituirán ante la Administración, garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe equivalente valoradas de conformidad con las normas tributarias.

3. Las empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

Artículo 24 Personal empleado y directivo

1. Se determinará reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en las empresas dedicadas a la explotación de los juegos regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por la Consejería de Economía, Industria y Hacienda por el plazo máximo de cinco años renovables.

2. Quienes precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la explotación de juegos regulados en esta Ley deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 17.1. a) de la presente Ley.

b) No haber sido sancionado administrativamente mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Extremadura como vigente en el resto del Estado.

3. Las empresas de juego deberán comunicar a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas.

4. Las personas que ostenten cargos de Administradores, gerentes y apoderados, deberán cumplir los requisitos a que se refiere el artículo 17.1 de esta Ley.

CAPITULO V

De los usuarios

Artículo 25 Usuarios

1. Los usuarios de los juegos tienen derecho al tiempo de uso, garantías de información sobre el producto y mecanismos de los juegos y, eventualmente, al cobro del premio que pudieran obtener.

2. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por estupefacientes o enajenación mental, no podrán practicar juegos, ni usar las máquinas recreativas con premio o de azar, ni participar en apuestas, debiéndoseles impedir la entrada a los lugares que específicamente se dediquen al juego.

Igualmente se podrá impedir el acceso por mandato judicial o cuando la empresa gestora presuma que la persona pueda hacer mal uso de los juegos, las instalaciones o lo esté haciendo. En ningún caso se podrá entrar a los locales portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

3. En los establecimientos autorizados para la práctica, organización y explotación de los juegos existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores, así como de los Agentes encargados del control de las actividades mencionadas.

Artículo 26 Registro de limitaciones de acceso

1. No estará permitida la entrada a los salones de juego, de los casinos y salas a las personas incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso que llevará el órgano competente, en el cual se incluirá:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves, o muy graves en aplicación de las disposiciones de esta Ley o de los Reglamentos que la desarrollen que lleven aparejada tal sanción.

b) A quienes lo soliciten voluntariamente por considerar que necesitan de dicha previsión administrativa, en tanto no soliciten su exclusión.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

d) Los funcionarios civiles y militares que manejen fondos públicos.

e) Los funcionarios adscritos a las funciones y servicios del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

- f)** En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.
- 2.** Las personas a que se refiere el apartado anterior deberán ser incluidas en el Registro mediante anotación una vez la empresa reciba notificación del órgano competente al efecto.
- 3.** En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

CAPITULO VI

De los órganos competentes en materia de juegos y apuestas

Artículo 27 Competencias del Consejo de Gobierno

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda:

- a)** La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- b)** Aprobar la planificación general del sector, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego, dando cuenta a la Asamblea de Extremadura.
- c)** El desarrollo reglamentario general de esta Ley.
- d)** Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 28 Competencias de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda

Corresponde a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda:

- a)** La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.
- b)** La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.
- c)** La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.
- d)** Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo.
- e)** Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 29 Comisión del Juego de Extremadura

- 1.** La Comisión del Juego de Extremadura, dependiente de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda, es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- 2.** En el plazo máximo de tres meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, el Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización, funcionamiento y composición, en la que estarán al menos representadas la Administración regional, las organizaciones sindicales y empresariales más representativas, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en Extremadura.

CAPITULO VII

Del régimen sancionador

Artículo 30 Infracciones administrativas

- 1.** Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y especificadas en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.
- 2.** Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 31 Infracciones muy graves

Son infracciones muy graves:

- 1.** La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.
- 2.** La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o registros establecidos en las normas vigentes. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.
- 3.** Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación y explotación de máquinas recreativas o de azar, sin la debida autorización.
- 4.** Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.
- 5.** La utilización de máquinas o elementos de juego que no hayan sido homologados o autorizados previamente por el organismo competente, o bien la alteración o modificación total o parcial de los elementos del juego.
- 6.** La fabricación, importación, explotación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego con incumplimiento de lo dispuesto en la normativa vigente.
- 7.** Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes, conociendo tal condición.
- 8.** Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.
- 9.** Otorgar préstamos o permitir que se otorguen por terceros a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos.
- 10.** La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores y apostantes.
- 11.** El impago total o parcial a los apostantes, de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.
- 12.** La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego directamente o por medio de terceras personas en los juegos o apuestas que gestionen o exploten aquéllos.

- 13.** Admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.
- 14.** La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.
- 15.** La negativa a exhibir a los agentes de la autoridad los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o no mostrar a los mismos, para su comprobación, las máquinas o elementos de juego.
- 16.** La comisión de tres faltas graves en un período de doce meses.

Artículo 32 Infracciones graves

Son infracciones graves:

- 1.** Realizar promociones de ventas no autorizadas, mediante actividades análogas a los juegos permitidos, regulados en la vigente normativa.
- 2.** Efectuar publicidad de los juegos de azar o de los establecimientos en que éstos se practiquen sin la debida autorización, o al margen de los límites fijados en la misma. De esta infracción será responsable el titular de la autorización y solidariamente la entidad o particular anunciante y la agencia que gestione o lleve a efecto la publicidad.
- 3.** Carecer o llevar de forma manifiestamente incorrecta los libros exigidos por la correspondiente reglamentación del juego.
- 4.** El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.
- 5.** No remitir oportunamente a la autoridad competente los datos o documentos debidamente cumplimentados exigidos por la normativa del juego.
- 6.** El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.
- 7.** No estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones formales previstas en esta Ley.
- 8.** La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

Artículo 33 Infracciones leves

Son infracciones leves las contravenciones a esta Ley no tipificadas como infracciones graves o muy graves en la presente Ley. En general, aquellas que no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor o a personas relacionadas con éste ni redunden en perjuicio de los intereses de la Hacienda Pública de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 34 Responsables

- 1.** Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones y los inductores.
- 2.** Asimismo, son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se

trata de sujetos distintos cuando los toleren.

3. Asimismo, son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, sus gerentes y directivos o los encargados o responsables de un local donde se practique el juego cuando también la comisión reiterada de actividades de juego irregular, o cuando no siendo reiterada resulte evidente la contravención.

Los reglamentos de desarrollo graduarán esta responsabilidad.

Artículo 35 Responsabilidad de los jugadores

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

- a)** Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.
- b)** Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.
- c)** Manipular máquinas o elementos de juego.
- d)** Participar en juegos y apuestas clandestinas o ilegales.
- e)** Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.
- f)** Impedir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.
- g)** Perturbar el orden en las salas de juego.
- h)** Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Estas infracciones podrán ser graves o leves, atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y, en general, daños.

Artículo 36 Sanciones

1. Principales:

- A)** Por falta muy grave:
 - a)** Multa de hasta 100.000.000 de pesetas.
 - b)** Multa del doble al quíntuplo de las ganancias obtenidas irregularmente.
 - c)** Suspensión de las autorizaciones concedidas para explotar locales de juego, apuestas o casinos por un plazo de hasta cinco años y prohibiciones de obtener otras nuevas en igual plazo.
 - d)** Suspensión de la validez de los documentos profesionales por el mismo plazo y limitaciones previstas en la norma anterior.
 - e)** Suspensión de la autorización de empresa operadora de máquinas recreativas o de juego por idéntico término y condiciones anteriores.

f) Inhabilitación de la empresa, su director, gerentes y propietarios para la organización o explotación de actividades de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

B) Por infracciones graves:

a) Multa de hasta 5.000.000 de pesetas.

b) Multa del doble al cuádruple de la ganancia irregularmente obtenida.

c) La suspensión de hasta dos años en los casos prescritos en las letras c), d), y e) del inciso anterior.

C) Por infracciones leves y en los casos previstos en el artículo anterior:

a) Multa de hasta 1.000.000 de pesetas.

b) Multa del tanto al triple de la ganancia ilícitamente obtenida.

2. Accesorias:

a) En todos los casos: El comiso de la ganancia ilícitamente obtenida, de los elementos del juego o las apuestas utilizadas irregularmente y la prohibición de entrada en locales de juego por un plazo de hasta cinco años.

b) En el caso de falta muy grave se podrá acordar la clausura del local de juego por hasta cinco años.

3. Las penas señaladas como principales se podrán poner conjunta o alternativamente graduándose su acumulación y extensión atendiendo a las circunstancias personales del infractor, a la reiteración de los hechos, la trascendencia económica y a la alarma social de los hechos sancionables.

4. En los casos por falta grave prevenida en el artículo anterior se podrá acordar la inclusión en el registro prevenido en el artículo 26.

Artículo 37 Organo sancionador

1. Los expedientes de infracción serán incoados por resolución del Director general competente en la materia y tramitados por el personal funcionario de él dependiente.

2. Concluido el procedimiento se elevarán las actuaciones con propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Hacienda si se hubiese tipificado la infracción como falta grave o muy grave, o al Director general si fuese leve.

3. Las resoluciones de ambas autoridades agotan la vía administrativa.

Artículo 38 Medidas cautelares

El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar como medida cautelar el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del expediente sancionador.

Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación de expediente deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en

que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida, así como a la inmovilización de los materiales de todo tipo usados para la práctica y las apuestas habidas.

Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por dicha infracción, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el párrafo anterior, así como proceder al precintado y depósito de las máquinas y demás material o elementos de juego. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considera sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

Artículo 39 Prescripción

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

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

Esta prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

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

Artículo 40 Procedimiento sancionador

1. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores seguidos en la misma.

2. Reglamentariamente podrán establecerse disposiciones que regulen especificaciones por razón de la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera

1. Reglamentariamente se determinarán las condiciones técnicas de las máquinas de tipo "A" y "A1" definidas en esta Ley, velando especialmente por la protección de los menores y de los jóvenes.

La expedición de la guía de circulación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura de las máquinas de tipo "A" y "A1" estará sujeta al pago de la tasa por prestación del correspondiente servicio.

La guía de circulación de las máquinas de tipo "A" y "A1" habilitará a la empresa operadora para su explotación indefinida, hasta tanto no se produzca la extinción y revocación de la autorización de explotación por las causas establecidas reglamentariamente

2. Explotar máquinas sin la guía de circulación, transmitir las sin notificar tal hecho a la Administración, o utilizarla para juegos o utilidades distintas para el que fueron concedidas será sancionado como infracción grave salvo que de acuerdo con la presente ley corresponda otra mayor, siendo responsable quien aparezca como poseedor de la máquina y, subsidiariamente, el titular eventual.

3. No se exigirá afianzamiento para la explotación de tales máquinas, pero quien lo tuviese constituido podrá continuar con su actual régimen salvo que opte por acomodarse al nuevo.

4. ...

Segunda

...

Tercera

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 de esta Ley, se establece con carácter indicativo la siguiente lista de juegos:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta americana.
- c) Veintiuna o Black Jack.
- d) Bola o Boule.
- e) Treinta y cuarenta.
- f) Punto y banca.
- g) Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.
- h) Bacarrá a dos paños.
- i) Máquinas recreativas con premio y de azar.
- j) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.
- k) Loterías y sorteos.

Cuarta *Gestión de la tasa y recursos sobre el juego, realizado mediante máquinas*

La tasa se gestionará a partir del padrón de la misma que se formará anualmente, y estará constituido por el censo comprensivo de máquinas tipo "B" o recreativas con premio y tipo "C" o de azar, con autorización de explotación vigente, sujetos pasivos y cuotas y recargos exigibles, sin perjuicio de la actualización que se establezca legislativamente. En este caso, el ingreso de las cuotas trimestrales se realizará por el sujeto pasivo mediante el abono del documento de pago expedido por la Administración.

Cuando se trate de máquinas de nueva autorización sin sustitución, el sujeto pasivo, previamente a la obtención de la autorización de explotación e inclusión en el padrón, practicará, en el impreso habilitado al efecto por la Administración, la declaración de alta en el mismo y la autoliquidación de la tasa, e ingresará el importe de los trimestres ya vencidos y/o corriente en cualquiera de las entidades colaboradoras autorizadas, abonándose los restantes según el procedimiento establecido en el párrafo anterior. Igualmente se procederá en el caso de modalidad de juego que suponga un incremento de la cuota de gravamen o del recargo.

Las restantes variaciones que se produzcan en la situación de las máquinas, una vez adoptadas las resoluciones oportunas, conllevarán la modificación del padrón, si bien tendrán efectividad en el período impositivo siguiente a aquel en que tuvieren lugar.

El padrón de la tasa será aprobado mediante Resolución del ilustrísimo señor Director general de Ingresos en el primer trimestre del ejercicio, y se expondrá al público, por un plazo de quince días, para que los legítimos interesados puedan examinarlo y, en su caso, formular las reclamaciones oportunas.

La referida exposición al público se llevará a cabo mediante inserción en el "Diario Oficial de Extremadura", y producirá los efectos de notificación de la liquidación a cada uno de los sujetos pasivos, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 124.3 de la Ley General Tributaria (LA LEY 63/1963).

No obstante lo prevenido en los párrafos anteriores, hasta que se publique por primera vez el padrón que queda referido, se continuará gestionando por los procedimientos actuales.

Quinta

...

Sexta

1. Se prohíbe en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura la práctica de la modalidad de juego mediante máquinas del tipo grúa salvo en la fiestas municipales y en los recintos feriales con ocasión de las mismas.

2. Las máquinas actualmente en explotación deberán ser objeto de retirada por las empresas explotadoras antes del día 1 de julio de 2002. Las que después de esa fecha no hayan sido retiradas, serán objeto de inmovilización y comiso por la Administración.

3. Los explotadores de estas máquinas que hubieren satisfecho alguna tasa a la Hacienda Regional podrán solicitar antes del 31 de julio de 2002 la devolución de la proporción de la misma por el tiempo que quede por explotar hasta un máximo de 10 años, siempre que acrediten además de los extremos que se establezcan reglamentariamente, la destrucción de las máquinas o su ubicación fuera del territorio extremeño mediante certificación administrativa o acta de notoriedad.

Séptima Autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A" vigentes a 1 de enero de 2008

Las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A" que a 1 de enero de 2008 contaran con la correspondiente guía de circulación en vigor, quedarán renovadas automáticamente con carácter indefinido

Octava Organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales

No se exigirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, incluidos los establecidos en el artículo 20 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobre precio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera

Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de Extremadura no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación directa las disposiciones generales de la Administración del Estado y de la Comunidad Autónoma en materia de juego.

Segunda

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Las autorizaciones de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar vigentes en la actualidad concedidas a entidades sin ánimo de lucro, podrán renovarse sin necesidad de constituirse en forma societaria mercantil.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley y las normas que las desarrollen o complementen.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICION DEROGATORIA UNICA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera

Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda

La presente Ley entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».