

# 1. DISPOSICIONES GENERALES

## CONSEJO DE GOBIERNO

*Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.*

La nueva Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego, aprobada en el ejercicio de las competencias exclusivas atribuidas a la Comunidad Autónoma por el artículo 24.25 del Estatuto de Autonomía para Cantabria, abre un camino largo en cuanto a desarrollo normativo se refiere.

El artículo 6 del Decreto 123/1999, de 11 de noviembre, regula los requisitos generales de las máquinas tipo B, adecuándolas al Acuerdo de la Conferencia Sectorial del Juego de 5 de mayo de 1999. Dicho Decreto fue modificado a su vez por los Decretos 65/2002, de 6 de junio, 11/2003, de 6 de febrero, 66/2004, de 8 de julio, y por el 54/2007, de 3 de mayo.

Nuestro ordenamiento, además de los avances normativos, también demandaba una serie de cambios tanto procedimentales como de interpretación jurídica. De la misma manera, la situación actual en el panorama nacional también exigía una adaptación a las nuevas necesidades del sector, así como una revisión de la intervención administrativa.

Por ello, entre otras novedades, el Reglamento que aprueba este Decreto, subclasifica las máquinas de tipo "B" en "B1", "B2" y "B3"; amplía los tipos de locales de hostelería donde se pueden instalar máquinas de tipo "B1"; fija el plazo de validez de la autorización de instalación de las máquinas tipo "B" y "C" en cinco años renovables por períodos anuales; desarrolla los criterios de publicidad en materia de máquinas recreativas y de azar; regula los cyber-salones y la interconexión de salones de juego e introduce cambios dirigidos a la simplificación de los procedimientos de cara a la tramitación vía telemática de los mismos, siendo el más significativo de todos ellos, la eliminación de la autorización de los establecimientos de hostelería.

Este último aspecto es un paso más dentro de la modernización de la Administración mediante el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de forma combinada con ciertos cambios organizativos y la incorporación de nuevas capacidades de los empleados públicos, con el fin de mejorar la eficacia, la productividad y la comodidad en la prestación de los servicios, en definitiva mejora de la calidad de los servicios públicos prestados e incrementar el nivel de satisfacción de los ciudadanos.

La nueva relación entre Administración y administrado se va a basar en la confianza, si bien no exonera de responsabilidad al solicitante, sino más bien al contrario, puesto que éste se compromete a través de una declaración expresa a tener en su poder la documentación de que se trate.

Finalmente, la diversidad de Decretos que se han dictado para la regulación de las máquinas recreativas y de azar, ha dificultado en ocasiones la actuación de la Administración, y por ello, se entiende necesario también que a través del presente Decreto, se unifiquen en una sola norma, el Decreto vigente hasta ahora y las modificaciones habidas, con el objetivo de dotar al sistema de seguridad jurídica.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de Reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE, de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas directivas al Ordenamiento Jurídico Español.

En su virtud, a propuesta del consejero de Presidencia y Justicia, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 6 de marzo de 2008, dispongo la aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que a continuación se inserta.

## ÍNDICE

### TÍTULO I: DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- Objeto y Ámbito de aplicación.  
Artículo 2.- Exclusiones.  
Artículo 3.- Clasificación de las máquinas.

### TÍTULO II: DE LAS MÁQUINAS

#### CAPÍTULO I: DEFINICIONES Y RÉGIMEN DE LAS MÁQUINAS

##### SECCION PRIMERA: MAQUINAS DE TIPO "A"

Artículo 4.- Definición.

##### SECCIÓN SEGUNDA: MÁQUINAS DE TIPO "B"

Artículo 5.- Clasificación y definición.  
Artículo 6.- Requisitos generales de las máquinas tipo "B1" y "B2".  
Artículo 7.- Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo "B1" y "B2".  
Artículo 8.- Requisitos generales de las máquinas de tipo "B3".  
Artículo 9.- Interconexión de máquinas de tipo "B".

##### SECCIÓN TERCERA: MÁQUINAS DE TIPO "C"

Artículo 10.- Definición.  
Artículo 11.- Requisitos generales de las máquinas de tipo "C".  
Artículo 12.- Depósitos de monedas.  
Artículo 13.- Interconexión de máquinas de tipo "C".

##### SECCIÓN CUARTA: REQUISITOS ESPECIALES PARA MÁQUINAS DE TIPO "B" Y "C"

Artículo 14.- Avisadores y contadores.  
Artículo 15.- Dispositivos de seguridad.

#### CAPÍTULO II: INSCRIPCIÓN DE MODELOS

##### SECCIÓN PRIMERA: LABORATORIOS DE ENSAYOS Y ENSAYOS PREVIOS

Artículo 16.- Laboratorios de ensayo.  
Artículo 17.- Requisitos y documentación.  
Artículo 18.- Extinción y revocación de la autorización.  
Artículo 19.- Ensayos previos.

##### SECCIÓN SEGUNDA: HOMOLOGACIÓN DE MODELOS

Artículo 20.- Normas generales.  
Artículo 21.- Cesión de modelos.  
Artículo 22.- Solicitud de homologación e inscripción.  
Artículo 23.- Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de tipo "B" y "C".  
Artículo 24.- Tramitación de la solicitud y resolución.  
Artículo 25.- Cancelación de inscripciones.

##### SECCIÓN TERCERA: PROTOTIPOS DE MODELOS

Artículo 26.- Solicitud y Documentación.  
Artículo 27.- Condiciones de la autorización.  
Artículo 28.- Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.

#### CAPÍTULO III: IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS

Artículo 29.- Marcas de fábrica.  
Artículo 30.- Certificado del fabricante.

### TÍTULO III: DE LAS EMPRESAS

Artículo 31.- Definiciones.  
Artículo 32.- Inscripción de empresas.  
Artículo 33.- Procedimiento de Inscripción.  
Artículo 34.- Fianzas.  
Artículo 35.- Cuantía de las Fianzas.  
Artículo 36.- Fianzas adicionales.  
Artículo 37.- Documentos profesionales.

### TÍTULO IV: DE LA EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE MÁQUINAS

#### CAPÍTULO I: RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN

Artículo 38.- Autorizaciones de explotación e instalación.  
Artículo 39.- Documento de autorización de explotación e instalación.  
Artículo 40.- Condiciones de la autorización de explotación.  
Artículo 41.- Traslados de máquinas.  
Artículo 42.- Transmisiones de máquinas.  
Artículo 43.- Canje de máquinas.  
Artículo 44.- Extinción y revocación de la autorización de explotación.  
Artículo 45.- Condiciones de la autorización de instalación.  
Artículo 46.- Denuncia de la autorización de instalación.  
Artículo 47.- Extinción y revocación de la autorización de instalación.

**CAPÍTULO II: CONTROL DE LA DOCUMENTACIÓN**

Artículo 48.- Documentación en poder de la empresa operadora.  
 Artículo 49.- Documentación a conservar en el establecimiento.  
 Artículo 50.- Hojas de Reclamaciones.  
 Artículo 51.- Documentación incorporada a la máquina.

**CAPÍTULO III: CONDICIONES DE LA EXPLOTACIÓN**

Artículo 52.- Condiciones de seguridad y averías.  
 Artículo 53.- Prohibiciones.  
 Artículo 54.- Publicidad.

**TÍTULO V: RÉGIMEN DE LOS LOCALES****CAPÍTULO I: ESTABLECIMIENTOS DE INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR**

Artículo 55.- Locales de Instalación.  
 Artículo 56.- Normas de Instalación.  
 Artículo 57.- Número máximo de máquinas.

**CAPÍTULO II: SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO**

Artículo 58.- Salones Recreativos.  
 Artículo 59.- Salones de Juego.  
 Artículo 60.- Condiciones de los locales.  
 Artículo 61.- Consulta previa de viabilidad.  
 Artículo 62.- Autorizaciones.  
 Artículo 63.- Modificaciones.  
 Artículo 64.- Funcionamiento.  
 Artículo 65.- Número de máquinas.

**TÍTULO VI: RÉGIMEN SANCIONADOR**

Artículo 66.- Infracciones y sanciones.

**DISPOSICIÓN ADICIONAL**

ÚNICA.- Vigencia de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A".

**DISPOSICIONES TRANSITORIAS**

PRIMERA.- Adaptación de las empresas de juego.  
 SEGUNDA.- Salones de Juego.  
 TERCERA.- Autorizaciones de carácter temporal.  
 CUARTA.- Autorizaciones en tramitación.

**DISPOSICIÓN DEROGATORIA**

ÚNICA.- Derogación Normativa.

**DISPOSICIONES FINALES**

PRIMERA.- Primera.- Modificación del Decreto 106/2006, de 26 de octubre, por el que se aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo "B" en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

SEGUNDA.- Desarrollo Normativo

TERCERA.- Entrada en vigor

**ANEXOS**

I.- Modelo de documento suscrito entre la empresa operadora y el titular del establecimiento (Artículo 38.3 c).

II.- Modelo de Hoja de Reclamaciones (Artículo 50).

**TÍTULO I.- DISPOSICIONES GENERALES**

Artículo 1.- Objeto y ámbito de aplicación.

1.- El presente Reglamento tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, las máquinas recreativas y de azar o aparatos accionados por monedas que, a cambio de un precio, permitan el mero pasatiempo o recreo del jugador, o la obtención por éste de un premio, así como la regulación de otros sistemas e instalaciones de juego y de determinados aspectos de las actividades económicas relacionadas con dichas máquinas o aparatos y, entre ellas, las de fabricación, importación, exportación, homologación e inscripción de modelos, distribución, instalación, explotación y reparación.

2.- Las actividades, empresas y establecimientos relacionados con la fabricación, homologación, comercialización o distribución, instalación, explotación y reparación de máquinas recreativas y de azar y otros sistemas e instalaciones de juego, requerirán la previa obtención de las autorizaciones previstas en este Reglamento.

Artículo 2.- Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas tocadiscos o videodiscos accionadas por monedas.

b) Las máquinas consideradas como de uso infantil, tales como las que imitan el movimiento de cualquier animal, el vuelo de un avión, la marcha de un tren o vehículo, así como las que por su naturaleza o elementos estén orientadas al público infantil.

c) Las máquinas expendedoras, entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar ventas de productos o servicios a cambio de las monedas depositadas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor normal en el mercado de los productos que se entreguen y que, en cada acción, se obtenga siempre uno de los artículos expuestos, no pudiendo contener ningún mecanismo que constituya o se preste a cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria, habilidad o juego de azar.

d) Las máquinas o aparatos de naturaleza manual o mecánica o que, aún introduciendo elementos electrónicos, éstos no influyan directamente en la realización del juego, de habilidad o de competencia pura o deportiva como futbolines, mesas de billar, boleras, hockey, etc., aunque su uso requiera la introducción de monedas.

e) Las máquinas que se fabriquen con destino al mercado externo al ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

f) Las máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación o conexión remota, que, a cambio de un precio por un tiempo de uso, ofrecen al usuario servicios de internet, tales como correo, navegación y conversación electrónicas, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencia, transferencias de ficheros o servicios análogos. A tal fin, dichas máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos deberán garantizar la imposibilidad de acceso, práctica y desarrollo de todo tipo de juego.

Artículo 3.- Clasificación de las máquinas.

De acuerdo con lo establecido en la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas de tipo "A" o recreativas.

b) Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico.

c) Máquinas de tipo "C" o de azar.

**TÍTULO II.- DE LAS MÁQUINAS****CAPÍTULO I.- DEFINICIONES Y RÉGIMEN DE LAS MÁQUINAS****SECCIÓN PRIMERA.- MÁQUINAS DE TIPO "A"**

Artículo 4.- Definición.

1.- Son máquinas de tipo "A" o recreativas las siguientes:

a) Las 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. Se incluyen 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 otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeado por dinero o especie.

b) Las máquinas cuyo desarrollo de juego se realice mediante la utilización de pantallas de televisión, video o cristal líquido. En estas máquinas podrán modificarse los mandos y el vidrio de pantalla así como incorporar dispositivos que permitan el intercambio de las placas que contengan distintas modalidades de juegos compatibles con la configuración de éstas. En este caso, el nuevo juego que se pretende introducir debe estar previamente homologado.

c) Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

d) Los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red debidamente autorizada.

e) Aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

1º El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro.

2º Los premios deberán ser identificados previamente por el usuario.

Cuando estas máquinas entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos:

1º Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan, en ningún caso, utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.

2º A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.

3º Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de forma clara y visible cuantos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.

f) Las de mero pasatiempo o recreo, que sean incluidas por la Administración en este tipo, y que no estén afectadas por alguna de las exclusiones del artículo 2.

2.- No podrán homologarse ni inscribirse en el Registro de 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.

#### SECCIÓN SEGUNDA.- MÁQUINAS DE TIPO "B"

##### Artículo 5.- Clasificación y definición.

1.- Las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo "B1", entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada concedan al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

También se consideran máquinas de tipo "B1" las siguientes:

1º Las llamadas cascadas o similares.

2º Las llamadas botes electrónicos o similares, que permitan asociar un premio en metálico con el alcance de un importe o un número de propinas.

b) Máquinas de tipo "B2", entendiéndose por tales aquellas que cumpliendo los requisitos generales de las máquinas de tipo "B1" conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Tendrán que ser diferenciadas de las de tipo "B1", adoptando una denominación comercial específica.

c) Máquinas de tipo "B3", entendiéndose por tales aquellas que de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo "B1", de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, eventualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

2.- Son máquinas de tipo "B" multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando un solo mueble permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultánea.

3.- También se consideran máquinas de tipo "B" aquellas otras que contengan algún elemento de juego, envite, apuesta o azar, y sean incluidas en este tipo por la Administración siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el artículo 2 de este Reglamento.

Artículo 6.- Requisitos generales de las máquinas tipo "B1" y "B2".

Con el fin de ser homologadas e inscritas en el Registro de Juego, las máquinas tipo "B1" y "B2" deberán cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo de cada partida será de 0,20 euros, sin perjuicio de lo que establece el apartado c) del artículo 7.

b) El premio máximo que estas máquinas podrán conceder será el siguiente:

1º Para las máquinas "B1", 400 veces el precio de la partida, o, 400 veces la suma de los precios de las partidas simultáneas a las que hace referencia el apartado c) del artículo 7.

2º Para las máquinas "B2", 1.000 veces el precio de la partida, o, 1.000 veces la suma de los precios de las partidas simultáneas a las que hace referencia el apartado c) del artículo 7.

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.

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

d) La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

e) El juego podrá desarrollarse mediante la utilización de tambores, rodillos, discos o elementos giratorios, internos o externos, así como mediante la utilización de monitores o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar.

f) El contador de créditos, que deberán llevar incorporado las máquinas, no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de veinticinco partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 7 e).

g) Cada máquina deberá ser programada y explotada de forma que devuelva como premios, en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, un porcentaje que nunca será inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas. Se entiende por ciclo el conjunto de partidas consecutivas y correlativas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución de premios.

h) Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que deje la máquina en situación de "fuera de servicio" cuando no haya podido completar cualquier pago.

i) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser en forma de puntos o créditos a favor del jugador, salvo aquellas máquinas a las que hace referencia el artículo 5.3 y deberán ser expulsados al exterior sin ninguna acción por parte del jugador o ser recogidos por el acumulador previsto en el apartado g) del artículo 7 de este reglamento, si el modelo lo incorpora.

No obstante lo anterior, en los salones de juego y salas de bingo, el pago del premio máximo de estas máquinas podrá efectuarse mediante la entrega al jugador y, siempre a voluntad de éste, de cheque o talón contra la cuenta

bancaria de la entidad titular, así como en efectivo en el propio establecimiento. En estos casos, la máquina deberá disponer de un mecanismo de bloqueo que impida el funcionamiento de la misma hasta que el premio haya sido pagado.

j) En el frontal de las máquinas constará de forma gráfica, visible y por escrito:

1º Las reglas del juego.

2º La descripción de las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas.

3º El porcentaje mínimo de devolución en premios.

4º La indicación de que la máquina no cambia dinero.

5º La advertencia de su prohibición de utilización a menores de 18 años y que su uso puede producir ludopatía.

6º Indicación del subtipo al que pertenece la máquina.

En las máquinas en que se utilice soporte de vídeo o sistemas similares, se podrá presentar la información relativa a las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias a través de la utilización de las propias pantallas.

k) Las memorias electrónicas que determinan el juego de la máquina deberán disponer de medidas de seguridad que hagan imposible su alteración o manipulación. Las máquinas habrán de incorporar una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o de interrupción de la corriente eléctrica y que permita la reanudación del programa en el mismo estado.

l) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad exigidos por el presente Reglamento.

m) 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.

Artículo 7.- Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo "B1" y "B2".

Las máquinas de tipo "B1" y "B2" podrán estar dotadas, antes de su salida de fábrica y siempre que se haga constar en el expediente de inscripción en el Registro de Juego de cualquiera de los dispositivos siguientes:

a) Los que permitan a voluntad del jugador arriesgar los premios previamente obtenidos, siempre que el programa de juego garantice el mantenimiento del porcentaje de devolución, y que no se supere el premio máximo autorizado.

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

c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de la partida autorizada, en el caso de las máquinas de tipo "B1" y de cinco veces el precio máximo de la partida, en el caso de las máquinas de tipo "B2". A estos efectos, la realización de partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple.

d) Monederos aptos para admitir monedas, billetes o cualquier medio de pago de valor no superior a cien veces el precio máximo autorizado por partida.

e) Contadores adicionales de reserva de monedas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las cantidades 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 premios.

f) Los que permitan apostar a "crédito o nada" las cantidades sobrantes de partidas anteriores cuyo importe sea inferior al precio de la partida. En este caso otorgará un crédito de valor doble en el 50% de las ocasiones en que se produzca la apuesta.

g) Marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho mar-

cador al premio máximo autorizado, procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador, cuando se llegue a dicha cantidad. En ningún caso los premios podrán convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberán poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.

h) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución a que se refiere el artículo 6, apartado g).

i) Para las máquinas "B1" y "B2", instaladas en salones de juego y salas de bingo, los que permitan la utilización de tarjetas electrónicas o magnéticas denominadas de prepago, cuya expedición será autorizada por la Consejería competente en materia de juego, de forma exclusiva para cada establecimiento y que deberán ser adquiridas y canjeadas dentro de las dependencias del mismo. A estas tarjetas no les será de aplicación el límite establecido en el apartado d) de este artículo.

Artículo 8.- Requisitos Generales de las Máquinas "B3".

1. Para homologar e inscribir en el Registro de Juego las máquinas "B3", deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos generales:

a) El precio máximo de la partida será de 0,20 euros, sin que el valor total de la suma de apuestas simultáneas realizables en una partida, por cada jugador, pueda exceder de 6 euros.

b) La realización de apuestas así como el cobro de los premios obtenidos se podrá realizar mediante tarjetas electrónicas prepago, cuya expedición será autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

c) La duración media de cada partida no será inferior a 3 segundos y sin que la duración mínima del desarrollo de 600 partidas pueda ser inferior a 30 minutos.

d) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80% del total de las apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a 1.000 veces el valor de lo apostado en la partida y podrá abonarse en las mismas condiciones establecidas en el artículo 6 i)

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

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

g) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte de los jugadores.

2. El sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

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

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

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

d) Un sistema informático de caja que contará con un terminal de cajero que cargará en las tarjetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizado por la Consejería competente en materia de juego, las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

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

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el artículo 14 del presente Reglamento. No obstante, la empresa titular o gestora del juego podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información homologado por un laboratorio de ensayo autorizado que, conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 14.

3. Como dispositivo adicional podrá homologarse aquel que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra d) del apartado 1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina. La cuantía máxima de las bolsas de premios o jackpots no podrá, en ningún caso, ser superior a la suma de premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas interconectadas.

#### Artículo 9. Interconexión de máquinas de tipo "B".

1.- Las máquinas de tipo "B1" y "B2" instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos, podrán interconectarse con otras instaladas en el mismo establecimiento para otorgar un premio especial cuya cuantía máxima no podrá exceder de 2.000 euros, sin que dicho premio suponga una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas.

2.- Las máquinas de tipo "B3" podrán interconectarse con otras del mismo tipo instaladas dentro de la misma sala, cumpliendo los requisitos establecidos en el punto 3 del artículo anterior. En ningún caso, el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel podrá ser superior a ocho.

3.- Las máquinas de tipo "B1" y "B2", instaladas en salones de juego y salas de bingo podrán interconectarse con otras instaladas en otros salones de juego y en otras salas de bingo, dentro de la Comunidad Autónoma de Cantabria. En este caso, podrán otorgar un premio acumulado, cuya cuantía máxima no podrá exceder de 4.000 euros. El sistema de interconexión deberá cumplir los siguientes requisitos:

a) El servidor central deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real, reflejando en el sistema de control y gestión cualquier evento en el desarrollo del juego dentro del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Deberá disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas recreativas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.

d) Deberá contar con una red interna dentro de cada salón de juego o sala de bingo que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego o sala de bingo.

e) Deberá disponer de una red externa que conecte el salón de juego o la sala de bingo con el sistema central de interconexión.

f) Deberá contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego o sala de bingo, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con el jugador sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

4.- El importe de los premios se señalará claramente en un rotulo al efecto, sin que se pueda realizar ningún tipo de publicidad en el exterior del local. Estos premios podrán abonarse, a voluntad del jugador, mediante cheque o talón, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.

5.- En cada máquina interconectada, deberá constar de forma expresa esta circunstancia.

6.- Los sistemas de interconexión deberán estar homologados e inscritos en el Registro de Juego.

7.- Cada establecimiento comunicará a la Consejería competente en materia de juego, con carácter previo a su puesta en funcionamiento, la instalación de los sistemas de interconexión, sin que, en ningún caso, sea inferior a tres el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel. En la comunicación deberá especificarse el modo de realizar el enlace y el premio ofrecido.

8.- Si en los diez días siguientes a la entrada del escrito de comunicación de la interconexión no se formularan objeciones a la misma, ésta se podrá llevar a efecto, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado siguiente del presente artículo.

9.- La Consejería competente en materia de juego podrá prohibir la interconexión de máquinas cuando estime que no se cumplen alguno de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días, a contar desde la notificación de las objeciones formuladas.

#### SECCIÓN TERCERA.- MÁQUINAS DE TIPO "C"

##### Artículo 10.- Definición.

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, 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 11.- Requisitos generales de las máquinas de tipo "C".

Para ser homologadas e inscritas en el Registro de Juego, las máquinas tipo "C" o de azar tendrán que cumplir las condiciones siguientes:

a) El precio máximo unitario de la apuesta en cada jugada o partida será de 9 euros. No obstante en aquellas máquinas que permitan efectuar varias apuestas en una misma partida, el precio máximo unitario se aplica a cada una de las apuestas realizadas.

Asimismo, los casinos de juego podrán utilizar fichas, tarjetas magnéticas prepago u otro soporte físico, en sustitución de las monedas, que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento.

b) El premio máximo que cada máquina puede entregar al jugador será de 5.000 veces el precio máximo de la partida, respetándose el porcentaje de devolución que establece el apartado d) de este artículo. Asimismo se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan de un mecanismo que permita la acumulación de las cantidades jugadas para constituir bolsas o premios especiales de carácter progresivo, cuya obtención se logrará mediante la consecución de combinaciones específicas para cada modelo.

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

d) La máquina tendrá que ser diseñada y explotada de modo que retorne a los jugadores en forma de premios, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% de las cantidades jugadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir "bolsas" o premios especiales, 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) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que se utilicen fichas, tarjetas magnéticas pre-pago u otros soportes físicos. En estos casos, los premios serán entregados mediante fichas o recargas en las tarjetas u otros soportes que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

f) Las máquinas deberán disponer de mecanismos de expulsión automática de los premios al exterior, salvo la previsión del apartado anterior y del artículo 12.2 de este Reglamento.

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

1º Las reglas del juego, con descripción de las apuestas posibles.

2º La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas o tarjetas que acepta.

3º La descripción de las combinaciones ganadoras y el importe de los premios correspondientes a cada una de ellas.

4º El porcentaje mínimo de devolución en premios.

#### Artículo 12.- Depósitos de monedas.

1.- Salvo autorización expresa en contra, que deberá constar en la resolución de homologación, todas las máquinas de tipo "C" deberán disponer de los depósitos internos de monedas siguientes:

a) El depósito de reserva de pagos, que retendrá las monedas o fichas destinadas al pago automático de los premios.

b) El depósito de ganancias, que retendrá las monedas no destinadas al 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 dentro del establecimiento por dinero de curso legal.

2.- Si el volumen de monedas constitutivas del premio excede la capacidad del depósito de reserva de pagos, los premios serán pagados en mano dentro del mismo establecimiento. En este caso, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y/o sonoro que se ponga en marcha automáticamente cuando el jugador obtenga uno de los premios citados, y de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier jugador continuar utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada.

3.- También se podrán homologar e inscribir aquellos modelos de máquinas 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 13.- Interconexión de máquinas de tipo "C".

1.- Las máquinas tipo "C" se podrán interconectar con el fin de poder otorgar premios especiales llamados "super bolsas", suma de los premios de "bolsa" de cada una de las máquinas interconectadas o en función del número de apuestas. También podrán otorgar premios en especie que el jugador tendrá la opción de cambiar por dinero de

curso legal o por un valor previamente anunciado. El importe del premio, así como la indicación de su naturaleza, se señalará claramente en un rótulo al efecto, pudiendo publicitarse, únicamente, en el interior de las salas de juego.

2.- En cada máquina interconectada deberá constar de forma expresa y clara esta circunstancia.

3.- El casino comunicará a la Consejería competente en materia de juego, con carácter previo a su puesta en funcionamiento, la interconexión de máquinas, sin que en ningún caso sea inferior a tres el número de máquinas interconectadas en cada grupo o carrusel.

En la comunicación deberá especificarse el número de máquinas que se interconectarán, el modo de realizar el enlace y el premio ofrecido.

4.- Si en los diez días siguientes a la entrada del escrito de comunicación de la interconexión no se formularon objeciones a la misma, ésta se podrá llevar a efecto, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado siguiente del presente artículo.

5.- La Consejería competente en materia de juego podrá prohibir la interconexión de máquinas cuando estime que no se cumplen alguno de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días, a contar desde la notificación de las objeciones formuladas.

6.- Las máquinas de tipo "C" podrán interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales en moneda de curso legal o en especie, cuyo valor monetario ha de estar anunciado previamente, y que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de ellas, con independencia de la apuesta realizada y de la obtención o no de una combinación ganadora, pudiendo el jugador optar por cambiar el premio por dinero de curso legal.

#### SECCIÓN CUARTA.- REQUISITOS ESPECIALES PARA MÁQUINAS DE TIPO "B" Y "C"

##### Artículo 14.- Avisadores y contadores.

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.

El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación expedida por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego para la realización de los ensayos previos, siendo suficiente para los Estados miembros de la Unión Europea y países firmantes del Espacio Económico Europeo y Turquía, certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.

2.- Los contadores incorporados a este tipo de máquinas quedan sujetos al control metrológico previsto en la normativa aplicable.

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 homologado 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 y 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 y 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 12.2.

Artículo 15.- Dispositivos de seguridad.

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

a) Los que desconecten la máquina automáticamente si los contadores o el sistema informático que los sustituya dejan de registrar y acumular el paso de monedas o si dejan de funcionar correctamente.

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

c) Los que impidan introducir en cada partida un número de monedas superior al máximo permitido o que devuelvan automáticamente las monedas depositadas en exceso.

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

2.- Las máquinas de tipo "B" 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.

3.- Las máquinas de rodillos habrán de incorporar además:

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

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

c) Un dispositivo que, de forma aleatoria, modifique las velocidades de giro de por lo menos dos rodillos y, forzadamente, del primero de ellos, a fin de evitar repeticiones estadísticas en el caso de rodillos mecánicos.

4.- En el supuesto de que la máquina utilice soporte de video deberá incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otro sistema desde el exterior de la misma.

## CAPÍTULO II.- INSCRIPCIÓN DE MODELOS

### SECCIÓN PRIMERA: LABORATORIOS DE ENSAYO Y ENSAYOS PREVIOS

Artículo 16.- Laboratorios de ensayo.

1.- A los efectos del presente Reglamento se entiende por laboratorio de ensayo el organismo de control autorizado por la Consejería competente en materia de juego encargado de verificar la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.

2.- Los laboratorios de ensayos de máquinas podrán ser entidades públicas o privadas, con personalidad jurídica propia, y deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia para realizar las labores de verificación mencionada.

Artículo 17.- Requisitos y documentación.

1.- La solicitud de autorización de laboratorio de ensayo se dirigirá a la Consejería competente en materia de juego, quien previas las comprobaciones oportunas, resolverá y notificará el otorgamiento o denegación de la autorización, que tendrá carácter indefinido, salvo lo dispuesto en el artículo 18 de este Reglamento.

2.- A los efectos de garantizar la imparcialidad e independencia de los laboratorios de ensayo en el ejercicio de su función de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud de autorización la documentación que acredite los siguientes extremos:

a) Denominación de la entidad, con indicación de su naturaleza jurídica y del domicilio de la misma.

b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales inscritos en el Registro Mercantil u organismo equivalente en el caso de sociedad extranjera. En este caso deberán encontrarse traducidos al idioma español por un traductor oficial.

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

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

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

3.- A los efectos de garantizar la capacidad y solvencia técnica en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar la siguiente documentación:

a) Acreditación de que la entidad dispone de personal dotado de la adecuada cualificación y formación técnica para los ensayos requeridos.

b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos reglamentariamente establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.

c) Capacidad del laboratorio para realizar comprobaciones en actividades complementarias de aquellos otros elementos que intervienen en los juegos de azar, tales como verificaciones metrológicas, mecánicas, climáticas, de seguridad eléctrica, de compatibilidad electromagnética, así como de cualesquiera otros aspectos técnicos.

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

e) Estar acreditado o estar en disposición de obtener la acreditación establecida en la Norma "UNE EN-ISO/IEC 17.025", o en ulteriores que la sustituyan, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.

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

Artículo 18.- Extinción y revocación de la autorización.

1.- Se extinguirá la autorización de laboratorio de ensayo por las siguientes causas:

a) Por cese de la actividad, a petición del interesado.

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

2.- Previa la tramitación del oportuno procedimiento y con audiencia de la entidad autorizada, la Consejería competente podrá acordar la revocación de la autorización cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Cuando se constate que el modelo de máquina o elemento de juego homologado e inscrito en el Registro incumplía en el momento de expedirse la certificación favorable los requisitos establecidos en la normativa de aplicación.

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

#### Artículo 19.- Ensayos previos.

1.- Todos los sistemas de interconexión y todos los modelos de máquinas de tipo "B" y "C" deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad reconocida por la Consejería competente en materia de juego. Dicha entidad informará si el funcionamiento del sistema de interconexión o del modelo de máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada. A la vista de dicho informe la Consejería competente en materia de juego decidirá sobre la homologación del sistema de interconexión o del modelo de máquina.

2.- La Consejería competente en materia de juego podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos de las máquinas de tipo "A", cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

3.- La Consejería competente en materia de juego reconocerá los ensayos previos realizados por laboratorios con autorización administrativa de otras Comunidades Autónomas del Estado Español, de los Estados miembros de la Unión Europea y de los originarios de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición y garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente Reglamento.

#### SECCIÓN SEGUNDA: HOMOLOGACIÓN DE MODELOS

#### Artículo 20.- Normas generales.

1.- No se podrá obtener ninguna de las autorizaciones necesarias para fabricar, importar, comercializar o distribuir, instalar o explotar máquinas recreativas o de azar en el ámbito territorial de Cantabria, sin la previa homologación e inscripción del correspondiente modelo en el Registro de Juego, de acuerdo con las disposiciones contenidas en este Capítulo y en el Decreto por el que se regula este Registro.

2.- Las inscripciones de modelos en el Registro de Juego otorgarán a sus titulares el derecho a importar en las condiciones establecidas por la normativa estatal vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que sus titulares estén inscritos en el Registro de Juego.

3.- En la inscripción del modelo se especificará su denominación, sus características generales, los datos de identificación del fabricante o del importador así como, en su caso, los datos identificativos de la memoria de juego.

4.- No serán inscritos en el Registro de Juego los modelos de nombre idéntico al de otro ya inscrito. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que su inscripción esté cancelada.

5.- Para la inscripción de un modelo en el Registro de Juego será necesaria la homologación del mismo, previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos por el presente Reglamento.

6.- La modificación de modelos de máquinas ya inscritos requerirá la previa tramitación del expediente de homologación.

Las modificaciones de modelos de máquinas podrán ser sustanciales o no sustanciales.

Se entenderá por modificación sustancial aquella que afecte de forma directa al precio de la partida, al juego o al plan de ganancias. Será modificación no sustancial la que afecte a cualquiera de los restantes elementos del modelo. Si la modificación fuese sustancial se mantendrá el número de inscripción en el Registro de Juego, pero añadiendo a continuación y por orden alfabético la letra que corresponda.

7.- Las máquinas legalmente fabricadas o comercializadas en los Estados miembros de la Unión Europea y las originarias de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía, podrán ser homologadas por el procedimiento establecido en este Capítulo, siempre que las mismas reúnan los requisitos exigidos en este Reglamento.

Asimismo se podrán convalidar las homologaciones de máquinas recreativas y de azar, concedidas por las autoridades competentes de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo y Turquía, siempre que se compruebe que las reglamentaciones al amparo de las cuales hayan sido concedidas garanticen un nivel equivalente de protección de los intereses legítimos perseguidos por este Reglamento y que se han llevado a término ensayos previos a la homologación con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos por esta norma.

#### Artículo 21- Cesión de modelos.

1.- Sólo podrá cederse la habilitación para fabricar, importar y comercializar un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se encuentran inscritos en el Registro de Juego y hubiesen comunicado por escrito dicha cesión a la Consejería competente en materia de juego, quien, en todo caso, sólo se relacionará, respecto a dicho modelo, con la empresa cedente.

2.- La comunicación de la cesión se formulará con carácter previo a la comercialización del modelo cedido, indicándose los números y series de las máquinas del modelo que se ceden y acompañando copia autorizada ante Notario del contrato o título de la cesión.

#### Artículo 22- Solicitud de homologación e inscripción.

1.- La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Juego deberá ser formulada ante la Consejería competente en materia de juego, mediante escrito que contenga los siguientes datos:

a) El nombre comercial del modelo.

b) Nombre del fabricante o del comercializador y su número de inscripción en el Registro de Juego.

En el caso de máquinas importadas, la identificación del importador, su número de inscripción en el Registro de Juego y el número y fecha de la licencia de importación, con especificación del fabricante extranjero. En el supuesto de máquinas fabricadas y/o comercializadas legalmente en los Estados miembros de la Unión Europea y las originarias de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y Turquía se deberá indicar todo lo anterior con excepción del número y fecha de la licencia de importación.

c) Las dimensiones de la máquina.

d) Una memoria que contenga la descripción del juego o juegos en el caso de máquinas tipo "A" y descripción completa de la forma de uso o del juego en las máquinas tipo "B" o "C".

2.- Esta solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Tres fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina.

b) Los planos de la máquina y de su sistema eléctrico y electrónico.

c) Certificado que acredite el cumplimiento del Reglamento electrotécnico para baja tensión o normas equivalentes.

d) Memoria de funcionamiento de la máquina en los términos previstos en el artículo siguiente.

3.- La documentación señalada en letras b) y c) del apartado anterior deberá ser suscrita por técnico competente.

#### Artículo 23.- Requisitos especiales para la homologación e inscripción de máquinas de tipo "B" y "C".

1.- En los supuestos de homologación e inscripción de máquinas de tipo "B" y "C", la memoria de funcionamiento

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 ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.
- b) Una descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo de acuerdo con lo que dispone en el artículo 14 del presente Reglamento.
- c) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a los que hace referencia el artículo 19 del presente Reglamento.
- d) Declaración "CE" de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea.
- f) Marcado de la máquina según se establece en la Directiva 2202/96/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de enero de 2003, sobre residuos de aparatos eléctricos y electrónicos.

3.- La Administración podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo y garantizará la custodia y reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

4.- La documentación podrá ser presentada en original, en copia autorizada por Notario, o en copia cotejada con los originales por la Consejería competente en materia de juego.

#### Artículo 24.- Tramitación de la solicitud y resolución.

1.- La solicitud de homologación e inscripción de modelos se tramitará por la Consejería competente en materia de juego, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. La tramitación concluirá con la homologación del modelo, previa realización del ensayo previsto en el artículo 19, si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos.

2.- Una vez cumplimentado lo dispuesto en las normas precedentes, la Consejería competente en materia de juego, adoptará la resolución que proceda y la notificará al interesado, procediendo, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro de Juego, asignándole el número que le corresponda.

#### Artículo 25.- Cancelación de inscripciones.

1.- La inscripción de un modelo en el Registro podrá ser cancelada a solicitud de su titular, siempre que no se encuentre en explotación ninguna máquina del modelo correspondiente.

2.- La Consejería competente en materia de juego cancelará la inscripción, con audiencia previa del titular, en los supuestos siguientes:

- a) Por alguna de las causas reseñadas en el Decreto que regula el Registro de Juego.
- b) Cuando se constate tras su inscripción que el modelo o, en su caso, la modificación del mismo no reúne los requisitos y condiciones técnicas exigibles a las máquinas y a sus elementos de juego por la normativa aplicable en esta materia, sin perjuicio de las sanciones que en su caso corresponda imponer.

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

La resolución de cancelación fijará un plazo no superior a tres meses para que se lleve a cabo la retirada de la explotación de las máquinas afectadas.

3.- La cancelación de la inscripción inhabilitará la fabricación, importación, distribución o comercialización, instalación y explotación de las máquinas del modelo de que se trate y producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación.

#### SECCIÓN TERCERA.- PROTOTIPOS DE MODELOS

##### Artículo 26.- Solicitud y documentación.

1.- Sin perjuicio de lo establecido en este Reglamento para la homologación e inscripción de modelos de máquinas recreativas y de azar, antes de procederse a los ensayos en los laboratorios autorizados, el fabricante o importador podrá solicitar la autorización para probar el funcionamiento de prototipos de máquinas mediante su instalación y explotación en establecimientos autorizados.

2.- La solicitud de autorización para la prueba de prototipos de máquina deberá presentarse ante la Consejería competente en materia de juego acompañando la siguiente documentación:

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

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

c) Relación de empresas operadoras a través de las cuales se procederá a la realización de la prueba. El número de estas empresas nunca será inferior a tres por cada prototipo a prueba. Se relacionarán asimismo los establecimientos en los que se va a realizar.

##### Artículo 27.- Condiciones de la autorización.

1.- La autorización para los prototipos sometidos a prueba, por parte de la Consejería competente en materia de juego, se otorgará bajo las siguientes condiciones:

a) El prototipo de modelo que se pretenda someter a prueba deberá reunir los requisitos y características técnicas generales aplicables al tipo de máquina de que se trate.

b) El prototipo de máquina que se pretenda someter a prueba sustituirá temporalmente en un establecimiento autorizado, y por un plazo nunca superior a 90 días, a otra máquina que se encuentre homologada y con autorización de explotación e instalación vigente para todo el plazo a prueba, así como al corriente del pago de la tasa fiscal sobre juego. Durante el período de prueba la máquina sustituida no podrá ser explotada en otro establecimiento.

c) La prueba de prototipos de máquinas se efectuará a través de empresas operadoras debidamente inscritas en el Registro de Juego.

d) No procederá el otorgamiento de la autorización prevista en el presente apartado para los modelos de máquinas que a la fecha de la solicitud de la misma se encuentren homologados e inscritos en el Registro de Juego.

e) Durante el período de prueba el prototipo podrá retirarse del establecimiento y se instalará en el mismo la máquina existente en el local antes de ser sustituida por el prototipo a prueba u otra de la misma empresa operadora.

f) Por cada año natural, sólo se podrá autorizar a cada fabricante o importador la prueba de tres modelos de máquinas y de seis máquinas por cada modelo.

2.- Antes de ser instalado el prototipo y una vez comprobado por la Consejería competente el cumplimiento de las anteriores condiciones y requisitos documentales, se dictará la correspondiente resolución de autorización en el plazo máximo de un mes, emitiendo, si procede, la correspondiente autorización de explotación e instalación en la que constará claramente "PROTOTIPO A PRUEBA".

3.- En cualquier caso, la autorización para la realización de las pruebas de prototipos de máquinas en establecimientos autorizados no generará la adquisición de derecho alguno respecto del régimen de instalación de máquinas recreativas y de azar.

4.- El transcurso del plazo mencionado implicará la caducidad automática de la autorización de explotación provisional, y las máquinas deberán ser retiradas de la explotación devolviendo la documentación a la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 28.- Exhibición de prototipos de modelos en ferias y exposiciones.

1.- La exhibición dentro de la Comunidad Autónoma de Cantabria de prototipos de modelos de máquinas no homologados, con ocasión de la celebración de ferias o exposiciones del sector, deberá comunicarse por la entidad expositora a la Consejería competente en materia de juego con una antelación mínima de quince días a la fecha de comienzo de la feria o exposición.

2.- En tales supuestos la exhibición se sujetará a las siguientes condiciones:

a) La duración de la exhibición no podrá en ningún caso superar el plazo de diez días naturales.

b) En ningún caso el prototipo a exhibir se accionará mediante la introducción de monedas o billetes de curso legal.

c) Cuando el modelo de máquina se pretenda comercializar exclusivamente en otra Comunidad Autónoma se deberá indicar expresamente tal circunstancia de forma clara y visible en cada una de las unidades exhibidas.

d) Se deberá indicar por la entidad expositora, en la forma establecida en la letra anterior, que el modelo de máquina aún no se encuentra homologado.

3.- En ningún caso la exhibición de prototipos de máquinas no homologados a la fecha de exposición, generará derecho alguno para su posterior homologación e inscripción en el Registro de Juego.

4.- En los casos que, de acuerdo con el contenido de la comunicación de exhibición o de las condiciones anteriormente reseñadas, no proceda la exhibición del prototipo de modelo de máquinas, se le notificará al exhibidor por la Consejería competente en materia de juego dentro de los diez días siguientes a la fecha de entrada de la comunicación en dicho órgano.

### CAPÍTULO III.- IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS

Artículo 29.- Marcas de fábrica.

1.- Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina de forma legible, indeleble y visible en una placa adosada al mueble o carcasa que forma el cuerpo principal, en el panel frontal, en la memoria que almacena el juego y en los contadores, los siguientes datos:

a) El número de inscripción del fabricante o importador en el Registro de Juego.

b) El número de inscripción del modelo de máquina en el Registro de Juego.

c) La serie y el número de fabricación de la máquina.

d) Marcado CE.

2.- Los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán contar con mecanismos protectores que garanticen su integridad.

Artículo 30.- Certificado del fabricante.

1.- El certificado del fabricante es el documento emitido por los fabricantes o importadores, debidamente inscritos en el Registro de Juego que sirve para obtener la autori-

zación de explotación y que tiene por objeto acreditar la correspondencia de cada máquina concreta con un modelo homologado, debiendo recoger al menos los siguientes datos:

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

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

c) Características técnicas de la máquina, con descripción del plan de ganancias en el caso de máquinas tipo "B" o "C".

d) Fecha de fabricación de la máquina.

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

2.- De la veracidad de los datos reseñados anteriormente responderá el fabricante o importador que lo emita.

3.- En el supuesto de disponer de guía expedida por la Comisión Nacional de Juego, ésta podrá sustituir al certificado del fabricante.

### TÍTULO III.- DE LAS EMPRESAS

Artículo 31.- Definiciones.

1.- Son empresas fabricantes, importadoras o exportadoras, todas aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas de acuerdo con el presente Reglamento, tengan por objeto la fabricación, importación o exportación y venta de máquinas recreativas y de azar.

2.- Son empresas operadoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que, debidamente autorizadas de acuerdo con el presente Reglamento, tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas y de azar.

3.- Son empresas de salones todas aquellas personas físicas o jurídicas titulares de salones recreativos y/o de juego donde, según los requisitos de este Reglamento, se exploten máquinas recreativas de tipo "A" y "B".

4.- Son empresas comercializadoras y distribuidoras todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la compra, venta y distribución de máquinas recreativas y de azar.

5.- Son empresas de servicios técnicos todas aquellas personas físicas o jurídicas que se dedican a la reparación y mantenimiento de máquinas recreativas y de azar.

Artículo 32.- Inscripción de empresas.

1.- Todas las empresas reseñadas en el artículo anterior que realicen sus actividades, total o parcialmente, en Cantabria, deberán estar inscritas en el Registro de Juego de esta Comunidad.

2.- El régimen de importación y exportación de las máquinas reguladas en este Reglamento será el establecido en la normativa estatal vigente.

3.- Los titulares de casinos de juego, salas de bingo y salones recreativos y de juego tendrán, en todo caso, la consideración de empresas operadoras, respecto de las máquinas de las que sean titulares, instaladas en sus respectivos locales.

4.- Las empresas habrán de contar en todo caso con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad, cumplir los requisitos que determina el presente Reglamento y prestar las fianzas que en el mismo se establecen.

5.- Cuando las empresas sean sociedades mercantiles, la transmisión de las acciones o participaciones de su capital deberá ser comunicada a la Consejería competente en materia de juego, dentro de los seis meses siguientes a que se produzca, aportando copia del documento que acredite dicha transmisión.

6.- Las empresas operadoras habrán de contar, dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, con un local a efectos de lo previsto en el artículo 48 del presente Reglamento, así como para almacén de máquinas que no se encuentren en explotación.

**Artículo 33.- Procedimiento de inscripción.**

1.- La inscripción en el Registro se solicitará a la Consejería competente en materia de juego, indicando el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento, y necesariamente se adjuntarán los siguientes documentos:

- a) Fotocopia del DNI o equivalente. En el caso de sociedades mercantiles el de sus representantes o apoderados.
- b) Copia de la escritura de constitución y poderes en el caso de sociedades mercantiles.
- c) Fotocopia del código de identificación fiscal.
- d) Acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil.
- e) Información detallada sobre los medios humanos y técnicos con que cuenten para el ejercicio de la actividad, así como de los locales y oficinas de que dispongan, indicando su dirección.
- f) Alta en el impuesto de actividades económicas.
- g) Alta de empresa y empleados en la Seguridad Social.
- h) Declaración complementaria del certificado de antecedentes penales a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, sobre expedición de certificaciones e informes sobre conducta ciudadana del titular y, en el caso de personas jurídicas, de los accionistas, partícipes, representantes o apoderados.

2.- La Consejería competente en materia de juego solicitará al Ministerio de Justicia el Certificado de antecedentes penales del titular y, en el caso de sociedades mercantiles, de los accionistas, partícipes, representantes o apoderados.

3.- La solicitud de inscripción se resolverá en los términos y condiciones establecidos en el Decreto que regula el Registro de Juego de la Comunidad Autónoma, y en cuanto a su vigencia, modificación y cancelación se estará a lo que dispone el mencionado Decreto.

**Artículo 34.- Fianzas.**

1.- Las fianzas necesarias para la inscripción de empresas en el Registro de Juego podrán constituirse en metálico, aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o póliza de caución individual, a disposición de la Consejería competente en materia de juego, y quedarán afectas al pago de sanciones y de responsabilidades económicas en materia de juego, ante la Administración Autónoma.

2.- Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produce la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa habrá de completarla en el plazo máximo de dos meses y, en caso contrario, se cancelará la inscripción.

3.- Las fianzas sólo se devolverán, previa autorización de la Consejería competente en materia de juego, cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Si existieran éstas y las fianzas no fueran suficientes para satisfacerlas, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

**Artículo 35.- Cuantía de las fianzas.**

Para su inscripción en el Registro de Juego, las empresas deberán depositar fianzas en las siguientes cuantías:

- a) Las empresas fabricantes, comercializadoras y distribuidoras:
  - 6.000 euros para empresas de máquinas de tipo "A".
  - 60.000 euros para empresas de máquinas tipos "A" y "B"; "B" y "C" o "A", "B" y "C".
- b) Las empresas operadoras:
  - 3.000 euros para empresas de máquinas tipo "A".
  - 30.000 euros para empresas de máquinas tipo "A" y "B".
  - 60.000 euros para empresas de máquinas tipos "B" y "C".
- c) Las empresas de salones:
  - 3.000 euros por cada salón recreativo.

- 6.000 euros por cada salón de juego.

d) Para empresas de servicios técnicos 3.000 Euros.

**Artículo 36.- Fianzas adicionales.**

1.- Las empresas operadoras necesitarán, además de las descritas en el apartado b) del artículo anterior, una fianza adicional en virtud del número de autorizaciones de explotación de las que sean titulares, de acuerdo con la siguiente escala:

- a) Hasta 25 máquinas tipo "B": 15.000 euros.
- b) Hasta 50 máquinas tipo "B": 30.000 euros.
- c) Hasta 75 máquinas tipo "B": 45.000 euros.
- d) Hasta 100 máquinas tipo "B": 60.000 euros.
- e) Más de 100 máquinas: 15.000 euros por cada 25 autorizaciones de explotación.

2.- Las fianzas adicionales se reducirán al 20% en el caso de autorizaciones de explotación de máquinas tipo "A" y se duplicarán en el caso de autorizaciones de explotación de máquinas tipo "C".

3.- Las empresas de salones que sean al mismo tiempo titulares de las máquinas explotadas en los mismos, deberán satisfacer las fianzas adicionales correspondientes al número de máquinas en ellos instaladas.

- Los titulares de casinos de juego y salas de bingo que exploten máquinas de tipo "B" o "C" en sus respectivos establecimientos quedarán exentos de presentar las fianzas adicionales establecidas en este artículo.

**Artículo 37.- Documentos profesionales.**

1.- El personal técnico y de recaudación al servicio de las empresas operadoras y empresas de servicios técnicos deberá estar inscrito en el Registro de Juego y hallarse en posesión del correspondiente documento profesional o carnet para poder desarrollar su actividad.

2.- Este carnet deberá ser solicitado por las empresas referidas, mediante escrito dirigido a la Consejería competente en materia de juego, indicando las personas para las que se solicita, con mención expresa a la actividad a realizar, adjuntando para cada persona la siguiente documentación:

- a) Copia del Documento Nacional de Identidad.
- b) Dos fotografías tamaño carnet.
- c) Declaración complementaria a que hace referencia la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, sobre expedición de certificaciones e informes sobre conducta ciudadana.

3.- La Consejería competente en materia de juego solicitará al Ministerio de Justicia el Certificado de antecedentes penales de la persona para la cual se solicita el carnet.

4.- A la vista de la documentación aportada, la Consejería competente en materia de juego procederá a la expedición del correspondiente carnet, que tendrá una validez de diez años, renovable por períodos de igual duración.

5.- Las empresas deberán comunicar a la Consejería competente en materia de juego, en el plazo de un mes, las bajas que se produzcan de los empleados en posesión del carnet profesional.

**TÍTULO IV.- DE LA EXPLOTACIÓN E INSTALACIÓN DE MÁQUINAS****CAPÍTULO I – RÉGIMEN DE EXPLOTACIÓN**

**Artículo 38.- Autorizaciones de explotación e instalación.**

1.- La autorización de explotación es la que identifica y legaliza individualmente una máquina propiedad de una empresa operadora, acredita su correspondencia con un modelo homologado e inscrito y ampara su explotación.

2.- La autorización de instalación es la que vincula a la empresa operadora y al titular del establecimiento y ampara la instalación de una concreta máquina de tipo "B" o "C", debidamente autorizada y documentada, en un establecimiento de los descritos en el artículo 55 de este Regla-

mento. Las máquinas de tipo "A" están exentas de esta autorización.

3.- Estas autorizaciones deberán ser solicitadas ante la Consejería competente en materia de juego mediante documento en el que se consignarán los datos referentes a la empresa solicitante, a la máquina, al establecimiento donde se pretenda instalar y al titular del mismo.

Para solicitar estas autorizaciones, la empresa operadora deberá estar en posesión de los siguientes documentos:

- a) El certificado del fabricante o importador regulado en el artículo 30 ó, en su caso, de la guía de circulación.
- b) Justificante del pago de la tasa fiscal.
- c) Documento suscrito, en su caso, entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, que deberá contener todos los datos que se especifican en el artículo siguiente. Este documento, que se publica como "anexo I" del presente Reglamento, será facilitado por la Administración a la empresa operadora, consignando en el mismo la fecha de entrega y tendrá una validez de 20 días desde esa fecha.

Artículo 39.- Documento de autorización de explotación e instalación.

Las autorizaciones de explotación e instalación se extenderán en documento unificado que deberá contener dos epígrafes:

a) EPÍGRAFE I: AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN

Contendrá el número de la autorización de explotación y su plazo de vigencia e incluirá los siguientes apartados:

1º.- Identificación de la Empresa Operadora: Donde se consignarán los datos referentes a su número de identificación fiscal, nombre y apellidos o razón social, domicilio y número de inscripción en el Registro de Juego.

2º.- Identificación de la máquina: Donde se consignará el tipo y nombre del modelo, serie y número de fabricación, número de inscripción en el Registro de Juego y fecha del certificado del fabricante, o número de guía, en su caso, así como el nombre o razón social de la empresa fabricante o importadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Juego.

b) EPÍGRAFE II: AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

Incluirá los siguientes apartados:

1º.- Identificación del titular del establecimiento: Que contendrá el nombre y apellidos o razón social y su número de identificación fiscal.

2º.- Identificación del establecimiento: en el que se reseñará el nombre del establecimiento donde se instala la máquina, su domicilio, y su número de identificación.

3º.- Alta y baja de la máquina en el establecimiento: Que serán diligenciadas por el órgano competente.

4º.- Período de validez: Que será de cinco años, renovable por períodos anuales, de acuerdo con lo establecido en el artículo 45.1 de este Reglamento.

Artículo 40.- Condiciones de la autorización de explotación.

1.- La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una validez de diez años, a contar desde la fecha de emisión, renovable por períodos de dos años, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

A tales efectos, con antelación a su caducidad, la empresa titular de la máquina deberá solicitar la renovación de la autorización de explotación a la Consejería competente en materia de juego.

La autorización de explotación de las máquinas de tipo "A" tendrá validez indefinida.

2.- Si finalizado el plazo de vigencia de la autorización de explotación no se hubiera procedido a su renovación, dicha autorización caducará de forma automática y la empresa titular de la máquina deberá retirarla de la explotación en un plazo máximo de diez días desde la fecha de caducidad.

Artículo 41.- Traslados de máquinas.

La baja de cualquiera de las máquinas contempladas en este Reglamento por traslado a otra Comunidad Autónoma, deberá ser comunicada por la Empresa Operadora titular de la misma y supondrá la extinción de la autorización de explotación.

Artículo 42. Transmisiones de máquinas.

1.- La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar con autorizaciones vigentes a efectos de su explotación, sólo podrá hacerse entre empresas inscritas en el Registro de Juego como empresas operadoras, empresas de salones recreativos o de juego, empresas titulares o explotadoras de salas de bingo y casinos.

2.- También podrá autorizarse la transmisión a empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras o distribuidoras que quieran venderlas de conformidad con lo que prevé el presente Reglamento.

3.- La solicitud de transmisión se presentará ante la Consejería competente en materia de juego mediante escrito que reúna los requisitos previstos en la vigente normativa sobre procedimiento administrativo, por la empresa operadora transmitente, que deberá tener en su poder el título de transmisión y, en su caso, el justificante de pago de la tasa de juego.

El órgano competente autorizará dicha transmisión y diligenciará los nuevos datos en el Epígrafe I del documento descrito en el artículo 39 a).

4.- Si la cesión se produjera a título "mortis causa", el adjudicatario de las máquinas por herencia, dispondrá de un plazo de seis meses para la obtención de la autorización de Empresa Operadora y tres meses a partir de la misma para la transmisión de todas las máquinas.

5.- La transmisión de la titularidad de la autorización de explotación no implicará la extinción de la autorización de instalación, quedando la nueva empresa titular subrogada en los derechos y obligaciones de la anterior.

Artículo 43.- Canje de máquinas.

La Empresa Operadora podrá solicitar simultáneamente la autorización de explotación para una máquina de tipo "B" o "C" de nueva autorización y la baja de la autorización de explotación de otra máquina de las mismas características, ya autorizada, para su sustitución a efectos fiscales, debiendo estar en posesión de la siguiente documentación:

a) Justificante de que la máquina cuya baja se solicita está al corriente del pago de la tasa fiscal.

b) Certificado de fabricante o guía de circulación correspondiente a la máquina de nueva autorización.

c) En su caso, el documento suscrito entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, citado en el artículo 38.3 c).

Artículo 44.- Extinción y revocación de la autorización de explotación.

1. Se extinguirá la autorización de explotación, debiendo cesar la explotación de la máquina en los siguientes casos:

a) Por vencimiento de los plazos que para la misma se establecen en el presente Reglamento.

b) Por traslado a otra Comunidad Autónoma.

c) Por baja, a petición de la empresa operadora.

2. Previa la tramitación del oportuno procedimiento, la autorización de explotación será revocada, debiendo cesar la explotación de la máquina, en los siguientes casos:

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

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

c) Por comprobación de irregularidades, falsedades o inexactitudes esenciales en los datos contenidos en la solicitud de autorización.

d) Por impago de la tasa fiscal sobre el juego en periodo voluntario, salvo que se haya obtenido, en tiempo y forma el aplazamiento de la deuda.

3. Una vez revocada la autorización de explotación, la empresa operadora titular de la máquina deberá retirarla de la explotación en el plazo de 48 horas, no pudiendo volver a solicitar una nueva autorización de explotación para la misma. De no cumplirse con lo anteriormente expuesto, la Consejería competente en materia de juego ordenará el precinto de la máquina y procederá de oficio a tramitar su baja definitiva. En el supuesto de revocación por cancelación de la inscripción del modelo, el plazo para retirar la máquina de la explotación será de tres meses.

**Artículo 45.- Condiciones de la autorización de Instalación.**

1.- La autorización de instalación de las máquinas tipo "B" y "C", tendrá una validez de cinco años a contar desde la fecha de su otorgamiento, y se entenderá renovada automáticamente por períodos anuales, de no mediar manifestación expresa en contra por parte del titular del establecimiento o de la empresa operadora, que deberá presentarse dentro del mes inmediatamente anterior a su vencimiento.

2.- Mientras permanezca en vigor, se podrá sustituir la máquina conservando la misma autorización de instalación, modificando el Epígrafe I del documento unificado de autorización de explotación e instalación con los datos de la nueva máquina que pretende ser instalada. En este caso, la empresa titular de la máquina deberá solicitar el cambio de ubicación de la misma y ésta podrá ser colocada en el local con copia de dicha solicitud sellada por la Consejería competente en materia de juego, hasta la obtención de la documentación solicitada. En este caso no será necesario cumplimentar el documento suscrito previsto en el artículo 38.3 c).

3.- Una vez formulada la manifestación en contra a que se refiere el apartado 1 de este artículo, la autorización de instalación se extinguirá una vez transcurrido su plazo de vigencia.

**Artículo 46.- Denuncia de la autorización de instalación.**

1.- El cambio de titularidad del establecimiento no implicará la extinción de la autorización de instalación, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones del anterior.

2.- El nuevo titular podrá denunciar la validez de la autorización de instalación ante la Consejería competente en materia de juego, quedando en este caso subrogado por dos años a partir de la fecha de la denuncia.

3.- Cuando el nuevo titular manifieste su voluntad, por escrito y de forma fehaciente, de no tener máquinas recreativas de tipo "B" en su establecimiento, se procederá por la Consejería competente en materia de juego a suspender las autorizaciones de instalación de las máquinas instaladas, notificándose a la Empresa Operadora, con indicación del período que les resta por cumplir, debiendo proceder dicha empresa a retirarlas del local en un plazo no superior a 5 días naturales. En este caso no se podrá obtener ninguna autorización de instalación para ese establecimiento, salvo posterior manifestación de voluntad positiva del titular del mismo, procediendo la Consejería competente en materia de juego, a expedir autorizaciones de instalación con la misma empresa por el tiempo de validez que les restara a las suspendidas.

**Artículo 47.- Extinción y revocación de la autorización de instalación.**

1.- La autorización de instalación se extinguirá por:

- a) Vencimiento de los plazos que para la misma se establecen en el presente Reglamento.
- b) Mutuo acuerdo, que se acreditará mediante documento suscrito por ambas partes.
- c) Cierre del establecimiento, a petición de la empresa operadora, acreditado por certificación del Ayuntamiento.

d) Resolución judicial firme.

2.- Previa tramitación del oportuno procedimiento, se revocará la autorización de instalación en los casos siguientes:

a) Si el establecimiento permanece cerrado al público por un periodo de un año, que se computará desde el día en que, por escrito, el propietario del local lo ponga en conocimiento de la Consejería competente en materia de juego.

b) Por sanción firme en vía administrativa, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley de Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

c) Por impago de la tasa fiscal sobre el juego en período voluntario, salvo que se haya obtenido el aplazamiento de la deuda en tiempo y forma.

d) Por comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en las solicitudes de autorización.

e) Por pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para obtener la autorización.

3.- En caso de revocación, la empresa operadora titular de la máquina deberá retirarla del establecimiento en el plazo de 48 horas, debiendo quedar depositada en el almacén de la empresa operadora.

## **CAPÍTULO II.- CONTROL DE LA DOCUMENTACIÓN**

**Artículo 48.- Documentación en poder de la empresa operadora.**

Las empresas operadoras deberán tener en el local de que dispongan en la Comunidad Autónoma de Cantabria y a disposición de la Inspección de juego, los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

b) Certificados de fabricación o guías de circulación de las máquinas que tengan en explotación.

c) Cartas de pago de la tasa de juego correspondientes a cada máquina.

d) Documentos suscritos entre las empresas operadoras y los titulares de los establecimientos donde se encuentren instaladas las máquinas, a que se refiere el artículo 38.3 c).

**Artículo 49.- Documentación a conservar en el establecimiento.**

En todo momento deberán encontrarse en el establecimiento donde estén instaladas y explotadas las máquinas, los siguientes documentos:

a) La autorización del establecimiento, en su caso, para instalar máquinas recreativas y de azar.

b) Las hojas de reclamaciones reguladas en el artículo siguiente.

c) Un ejemplar del presente Reglamento.

**Artículo 50.- Hojas de reclamaciones.**

1.- Los usuarios de las máquinas reguladas en el presente Reglamento podrán formular reclamaciones sobre el funcionamiento, condiciones de seguridad e higiene de las mismas.

2.- El modelo de las hojas de reclamaciones será el publicado como "anexo II" del presente Reglamento.

3.- Las hojas deberán estar selladas por la Consejería competente en materia de juego y las reclamaciones que se asienten deberán reflejar los datos de identificación del reclamante y su firma, sin cuyo requisito carecerán de valor. Las hojas deberán ser presentadas por el reclamante en la Consejería competente en materia de juego en el plazo de tres días.

**Artículo 51.- Documentación incorporada a la máquina.**

1.- Todas las máquinas a que se refiere el presente Reglamento que se encuentren instaladas deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior sin necesidad de moverlas:

a) Las marcas de fábrica en la forma y lugares que establece el artículo 29.

b) El documento unificado de autorización de explotación e instalación.

2.- A efectos de este Reglamento se entenderá que las máquinas se encuentran instaladas cuando se hallen colocadas en el establecimiento aunque estén desconectadas de la corriente eléctrica.

### CAPÍTULO III. CONDICIONES DE LA EXPLOTACIÓN

Artículo 52.- Condiciones de seguridad y averías.

1.- Las empresas operadoras y los titulares de los locales están obligados a mantener las máquinas en perfectas condiciones de seguridad, higiene y funcionamiento.

2.- Desconectada una máquina por funcionamiento incorrecto, no existirá obligación de devolver al jugador las monedas introducidas posteriormente, siempre que la avería haya sido advertida mediante información visible en la máquina.

3.- Si por fallo mecánico, la máquina no abonase el premio válidamente obtenido, el encargado del establecimiento deberá abonar al jugador el premio en metálico o la diferencia para completarlo.

4.- En caso de avería de los contadores previstos en el artículo 14, las máquinas deberán retirarse de la explotación hasta que la Consejería competente en materia de juego autorice la sustitución o reparación de dichos contadores.

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

6.- Las máquinas deberán ser colocadas sobre un soporte propio, sin que en ningún caso puedan considerarse bases de apoyo las barras o mostradores, las mesas u otros objetos destinados a usos ajenos a esta finalidad.

Artículo 53.- Prohibiciones.

1.- A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento y al personal vinculado al mismo, 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 usuario.

2.- Los titulares de los establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de los tipos "B" y "C", o sus responsables, impedirán el uso de las mismas a los menores de edad. Asimismo podrán impedir el uso de todo tipo de máquinas a quienes las maltraten o manipulen.

Artículo 54.- Publicidad.

1.- Las empresas fabricantes, importadoras, operadoras, de salones, comercializadoras y distribuidoras podrán realizar publicidad de carácter informativo a través de serigrafías en objetos de propaganda habitual como pegatinas, bolígrafos, camisetas, mecheros o similares, así como en medios de prensa, revistas, radio, televisión o letreros electrónicos gráfico-informativos.

2.- Las citadas empresas también podrán patrocinar equipos, pruebas deportivas, actividades recreativas o eventos culturales.

3.- Queda prohibido el anuncio de premios en el exterior de los establecimientos de juego.

4.- Queda expresa y absolutamente prohibida cualquier tipo de manifestación publicitaria subliminal que a través de la incidencia o estimulación del subconsciente, pretenda invitar, incitar o inducir a la práctica del juego.

5.- Queda igualmente prohibida la publicidad que aluda o haga referencia en términos comparativos a otras empresas del sector.

## TÍTULO V. RÉGIMEN DE LOS LOCALES

### CAPÍTULO I.- ESTABLECIMIENTOS DE INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

Artículo 55.- Locales de instalación.

1.- Las máquinas de tipo "A", a excepción de lo establecido en el párrafo siguiente, podrán instalarse en los locales destinados a la actividad pública de bar, cafetería, restaurante, pub, discoteca, sala de baile, sala de fiesta, café-teatro y similares, locales habilitados al efecto en centros hoteleros, campings, recintos feriales y salones recreativos y de juego así como en los locales donde con arreglo al presente Reglamento puedan instalarse máquinas de los tipos "B" y "C".

Las máquinas de tipo "A" que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego, y a consecuencia de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, puedan conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, se podrán instalar exclusivamente en los establecimientos recogidos en el artículo 57.2 de este Reglamento, en salones recreativos, salones de juego y casinos.

2.- Las máquinas de tipo "B" se podrán instalar en:

a) Las máquinas de tipo "B1", en los locales destinados a la actividad pública de bar, cafetería, restaurante, pub, discoteca, sala de baile, sala de fiesta, café-teatro y similares, salas de bingo, salones de juego y casinos.

En mercados, centros y áreas comerciales, estaciones de transporte público, establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas, se podrán instalar máquinas de tipo "B1" siempre que el local propiamente destinado a la actividad pública de bar, cafetería o similar se encuentre claramente delimitado al público y que las máquinas se ubiquen en su interior, debiendo acceder al local para el uso de las mismas.

b) Las máquinas de tipo "B2", podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.

c) Las máquinas de tipo "B3" podrán instalarse en salas anexas en el interior de las salas de bingo, en salones de juego y en casinos, siendo obligatorio el acceso a estas máquinas a través del servicio de admisión.

d) Las máquinas de tipo "B" multipuesto, respetando las condiciones de instalación establecidas en este apartado, en salones de juego, salas de bingo y casinos. También podrán instalarse en establecimientos de hostelería con los siguientes condicionantes:

1º.- Que la máquina disponga, únicamente, de dos puestos de jugador.

2º.- Que el establecimiento de hostelería no disponga de máquinas de tipo "B" instaladas o que teniendo instalada una sola se sustituya por una máquina multipuesto de dos jugadores.

3.- Las de tipo "C" únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego.

Artículo 56.- Normas de instalación.

1.- En bares, cafeterías, restaurantes, pubs, discotecas, salas de baile, salas de fiesta, cafés-teatro y similares, las máquinas deberán colocarse en la planta donde se encuentre la barra, sin que se puedan colocar sillas, mesas u otros objetos alrededor de las mismas que impidan el normal acceso y utilización de las máquinas.

2.- No podrán colocarse máquinas en lugares y pasillos que por razón de su función de evacuación, circulación o distribución del público hayan de estar libres de cualquier obstáculo. La distancia mínima entre la documentación administrativa de la máquina y cualquier obstáculo será de 30 cm.

3.- No podrán instalarse máquinas de tipo "B1" en aquellos establecimientos de hostelería que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

4.- No podrán instalarse máquinas de las reguladas en el presente Reglamento en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

#### Artículo 57.- Número máximo de máquinas.

1.- En los bares, cafeterías, restaurantes y similares no podrán instalarse, por cada establecimiento, más de dos máquinas, del tipo "A", del tipo "B1", o indistintamente. En estos establecimientos la autorización de instalación para máquinas de tipo "B1", sólo podrá concederse a una sola y determinada empresa operadora.

2.- En los campings, establecimientos hoteleros y recintos feriales se podrán instalar hasta seis máquinas de tipo "A", en locales habilitados al efecto.

3.- En las salas de bingo se podrán instalar en el vestíbulo de entrada, máquinas recreativas de los tipos "A", "B1" y "B2", con la limitación de una máquina por cada tres metros cuadrados útiles de superficie de hall, una vez descontada la superficie destinada a control de entrada, hasta un máximo de trece. Estas máquinas serán para uso exclusivo de los jugadores de la sala de bingo, no pudiendo ser utilizadas por quien no hubiera sido registrado en el control de entrada.

4.- En las salas de bingo el número de máquinas de tipo "B3" vendrá determinado en la autorización de apertura de la sala, en función de la superficie, capacidad y aforo de la sala anexa donde se pretenda instalar, sin que pueda exceder de 25 máquinas.

5.- En los salones de juego y casinos sólo podrán instalarse tres máquinas de tipo "B3", debiendo colocarse en zona claramente diferenciada del resto de las máquinas.

6.- En el caso de salones recreativos, salones de juego y casinos, el número máximo de máquinas a instalar será el que se determine en la correspondiente autorización, en función de la superficie, capacidad y aforo del local. 7.- Las máquinas de tipo "B" o "C" multipuesto serán consideradas, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como personas puedan utilizarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada una de ellas sea independiente del usado por los otros jugadores.

### CAPÍTULO II.- SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO

#### Artículo 58.- Salones Recreativos.

1.- Se entiende por salones recreativos aquellos establecimientos dedicados a la explotación de máquinas tipo "A" o recreativas. En estos establecimientos podrán instalarse otras máquinas o aparatos tradicionales de mero pasatiempo o recreo. Estos salones, en ningún caso, podrán tener instaladas máquinas de tipo "B" o "C".

2.- Se denominan salones cyber los salones recreativos en donde se exploten, únicamente, máquinas recreativas de tipo "A", cuyo funcionamiento sea mediante aparatos informáticos que permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos, que solo podrán desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales y/o redes debidamente autorizadas, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares, sin perjuicio de la prestación de otros servicios a través de Internet.

#### Artículo 59.- Salones de Juego.

1.- Son salones de juego aquellos establecimientos dedicados a la explotación de máquinas tipo "B", sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo "A".

2.- En ningún caso se permitirá la instalación de un salón de juego en las zonas de influencia de centros de enseñanza de amplia concurrencia de escolares, cuando estos centros se encuentren ubicados en la misma calle y a una distancia inferior a 100 metros.

3.- La distancia mínima entre salones de juego será de 150 metros para poblaciones de más de 100.000 habitantes y de 75 metros para el resto, tomando como referencia el recorrido peatonal más corto entre las puertas de acceso a los mismos.

#### Artículo 60.- Condiciones de los locales.

1.- La superficie útil mínima del salón recreativo será de 50 metros cuadrados y la superficie útil mínima del salón de juego será de 150 metros cuadrados. No se computará como superficie útil la que no sea accesible al público, es decir la ocupada por almacenes, oficinas, barras, mostradores y cocinas. El 70% de la superficie útil, como mínimo, deberá estar destinado a la instalación de máquinas y aseos. El 30% restante podrá destinarse a la colocación de mesas, sillas y elementos decorativos.

2.- La altura mínima del salón será de 2,70 metros y, excepcionalmente, se admitirá la reducción hasta un mínimo de 2,50 metros en determinados puntos del local, siempre que los mismos no superen el 50% de la superficie. En el resto de las dependencias como aseos, almacén y otros auxiliares, la altura no podrá ser inferior a 2,30 metros.

3.- El aforo del local se determina en la proporción de una persona cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil.

4.- Dispondrán de servicios independientes para señoras y caballeros.

5.- Con respecto al resto de las condiciones referentes a materiales, vías de evacuación, señalizaciones, protección contra el fuego, instalaciones de alarma, eléctricas, etc., se estará a lo dispuesto por el Código Técnico de la Edificación, aprobado por Real Decreto 314/2006, de 17 de marzo y Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, aprobado por Real Decreto 842/2002, de 2 de agosto.

#### Artículo 61.- Consulta previa de viabilidad.

1.- Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón recreativo o de juego, podrá formular a la Consejería competente en materia de juego consulta sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

2.- Para obtener dicha información deberá adjuntar:

- Fotocopia del DNI o similar de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.
- Plano de situación del local.
- Planos de estado actual y reformado del local.
- Memoria descriptiva del local, suscrita por arquitecto, arquitecto técnico o similar.

3.- La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación aportada, ordenará a la Inspección de juego la comprobación de los datos presentados y contestará al interesado sobre la posibilidad de autorización. La respuesta favorable no implicará la autorización administrativa para el funcionamiento del salón objeto de consulta. Dicha autorización estará condicionada a la realización y comprobación del cumplimiento de cuantos requisitos se señalan para esta clase de locales en el presente Reglamento.

#### Artículo 62.- Autorizaciones.

1.- La autorización para el funcionamiento de los salones recreativos y de juego se solicitará a la Consejería competente en materia de juego por empresas inscritas en el Registro de Juego, indicando el número de inscripción, la localización del salón y su superficie, aportando la siguiente documentación:

- Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.
- Licencia municipal de apertura.
- Documento acreditativo de la constitución de la fianza, en su caso.
- Proyecto básico de las obras e instalaciones del local, suscrito por Arquitecto, Arquitecto Técnico o similar, visado por el correspondiente colegio oficial. El contenido mínimo de dicho proyecto será:

1º.- Memoria descriptiva del local confirmando expresamente los requisitos establecidos en el artículo 60 de este Reglamento.

2º.- Plano de situación del local.

3º.- Plano de sección y fachada.

4º.- Plano de planta a escala 1/100, con indicación de la distribución del local y las superficies correspondientes.

5º.- Plano de electricidad, indicando la situación de los puntos de luz, luces de emergencia y enchufes.

6º.- Plano indicativo de las medidas de seguridad, protección contra incendios y vías de evacuación.

2.- Una vez finalizadas las obras necesarias, la Consejería competente en materia de juego inspeccionará el local, pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

3.- Constatado el cumplimiento de los requisitos, la Consejería competente en materia de juego resolverá sobre la autorización solicitada en el plazo de un mes.

4.- La autorización de funcionamiento de los salones tendrá una validez de diez años, renovable por períodos sucesivos de igual duración. Se inscribirá en el Registro de Juego y se podrá cancelar por cualquiera de las causas contenidas en el Decreto por el que se regula dicho Registro.

5.- La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en Derecho, siempre que el adquirente figure inscrito en el Registro de Juego y se comunicará a la Consejería competente en materia de juego en el plazo máximo de treinta días, aportando la siguiente documentación:

- a) Copia del documento acreditativo de la transmisión.
- b) Licencia Municipal de apertura a nombre del adquirente.
- c) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.
- d) Documento acreditativo de la constitución de la fianza por el adquirente, en su caso.

#### Artículo 63.- Modificaciones.

Requerirán autorización previa de la Consejería competente en materia de juego, las modificaciones que se realicen en los salones recreativos y de juego que impliquen alguna de las siguientes circunstancias:

- a) Modificación de la superficie del salón.
- b) Modificación de la distribución interna del salón, que precise la realización de obras o demoliciones.
- c) Cambio de situación de las puertas de salida o de los recorridos de evacuación.
- d) Incremento del aforo o del número de máquinas autorizadas.
- e) El cierre temporal de la actividad por un período superior a seis meses.

#### Artículo 64.- Funcionamiento.

1.- En los salones recreativos podrá instalarse servicio de bar donde se admitirá la expedición de todo tipo de alimentos y bebidas no alcohólicas. En los salones de juego podrá instalarse un servicio de bar o cafetería. Tanto en los salones recreativos como en los salones de juego se admitirá la colocación de mesas y sillas en la zona destinada a bar. En ningún caso podrán disponer de servicio de terraza.

2.- En las fachadas en las que haya puertas de acceso al establecimiento deberá instalarse únicamente un letrero que contenga de forma claramente visible la indicación "salón recreativo", "salón cyber" o "salón de juego" y el nombre comercial del establecimiento. En ningún caso podrán instalarse carteles que anuncien la actividad de bar, cafetería o similar.

3.- El horario de funcionamiento se ajustará a lo que determine la Consejería competente en materia de juego para esta clase de locales y, durante el mismo, permanecerá una persona encargada de velar por su buen funcionamiento, que será también responsable de la custodia de toda la documentación referente al salón ante la Inspección de juego.

4.- Los salones de juego deberán disponer de un servicio de recepción que impedirá la entrada a los menores de edad y podrá exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento. La zona de máquinas "B3" deberá contar con un servicio de admisión en el que quedarán registrados los usuarios de estas máquinas.

5.- Los titulares de los salones podrán reservarse el derecho de admisión al interior del local, respecto de aquellas personas de las que pueda presumirse racionalmente una conducta desordenada o la realización de actividad ilícita.

6.- La realización de cualquier actividad que no sea la propia de los salones recreativos y de juego requerirá autorización previa de la Consejería competente en materia de juego.

#### Artículo 65.- Número de máquinas.

1.- El número de máquinas a instalar será una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil destinada a la instalación de máquinas. Deberán colocarse de forma que la separación entre los laterales de las máquinas sea de un mínimo de 0,30 metros, dejando al jugador un espacio de 0,60 X 0,60 metros.

2.- En los salones de juego el número de máquinas a instalar nunca podrá ser inferior a diez máquinas recreativas de tipo "B".

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

### TÍTULO VI.- RÉGIMEN SANCIONADOR

#### Artículo 66.- Infracciones y sanciones.

1.- El incumplimiento de las prescripciones del presente Reglamento constituirá infracción administrativa, con la tipificación y clasificación que establece la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria.

2.- Por lo que respecta a la cuantía de las sanciones, procedimiento sancionador y demás disposiciones de este régimen, se estará a lo dispuesto en la citada Ley de Juego de Cantabria.

### DISPOSICIÓN ADICIONAL

ÚNICA.- Vigencia de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A".

A la entrada en vigor de este Reglamento, las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A" vigentes, quedarán renovadas automáticamente con carácter indefinido.

### DISPOSICIONES TRANSITORIAS

PRIMERA.- Adaptación de las empresas y establecimientos de juego.

1.- Las empresas de juego dispondrán de un plazo de seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento para adaptarse a las nuevas exigencias y requisitos establecidos en el mismo.

2.- Los establecimiento donde se practiquen juegos mediante aparatos informáticos, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares, dispondrán de un plazo de seis meses para adaptarse a las exigencias y requisitos de este Reglamento.

#### SEGUNDA.- Salones de juego.

1.- Quedan exceptuados del cumplimiento de las distancias previstas en el artículo 59, apartados 2 y 3, así como de la superficie útil prevista en el artículo 60.1, los salones con autorización vigente a la entrada en vigor de este Reglamento, quedando exentos del cumplimiento de dichos requisitos en las sucesivas renovaciones de la autorización.

2.- No será de aplicación el requisito de las distancias previsto en el artículo 59.2, cuando la apertura del centro de enseñanza sea posterior a la fecha de autorización del salón de juego, quedando éste exento del cumplimiento de dicho requisito en las sucesivas renovaciones de la autorización.

