



BOLETIN OFICIAL

DE LA

PROVINCIA DE PALENCIA

DEPÓSITO LEGAL P.-1.-1958



SE PUBLICA LOS LUNES, MIÉRCOLES Y VIERNES

PRECIOS DE SUSCRIPCION

Ayuntamientos menores de 500 habitantes, Juzgados de Paz y Juntas vecinales, anual pesetas	1.000
Ayuntamientos mayores de 500, Cabezas de Partido, Juzgados de 1.ª Instancia, Comarcales y Cámaras Oficiales, anual pesetas	1.300
Particulares, anual pesetas	1.500
Semestrales	900
Trimestrales	500
Núm. suelto corriente	18
" " atrasado	30

Las leyes entrarán en vigor a los veinte días de su completa publicación en el "Boletín Oficial del Estado" y no tendrán efecto retroactivo, si en ellas no se dispone otra cosa (Art. 2.º, núm. 1 y 3, del Código Civil).

La ignorancia de las leyes no excusa de su cumplimiento (Art. 6.º, núm. 1, del propio texto legal).

Inmediatamente que los Sres. Alcaldes y Secretarios reciban este "Boletín", dispondrán su exposición al público en el sitio de costumbre, donde permanecerá hasta el recibo del siguiente.

ANUNCIOS: Por cada palabra del anuncio o documento que se inserte en el BOLETIN OFICIAL de los establecidos en la Ordenanza, 8 pesetas.

TODO PAGO SE HARA POR ANTICIPADO

SUSCRIPCIONES Y VENTAS DE EJEMPLARES

Dirigirse a la Administración, Oficinas de Intervención de la Diputación. Teléfono 74 15 21

Toda la correspondencia relacionada con los anuncios a insertar, será dirigida al Gobierno Civil.

Las suscripciones obligatorias se satisfarán durante el primer trimestre del año, y las voluntarias, por adelantado.

Año XCVI

Miércoles 26 de agosto de 1981

Núm. 102

Administración Central

MINISTERIO DEL INTERIOR

REAL DECRETO 1794/1981, de 24 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. ("Boletín Oficial del Estado" núm. 197 del día 18 de agosto de 1981).

Por orden de tres de abril de mil novecientos setenta y nueve se aprobó el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar.

Desde la promulgación de aquella norma, cuya provisionalidad venía impuesta por la novedad que revestía la regulación de esta materia, han transcurido dos años. La experiencia adquirida durante este tiempo ha mostrado deficiencias, algún exceso, pero, en general, una amplia y extensa bondad en la norma. Se impone, pues, su revisión y puesta al día sobre un doble fundamento complementario liberalizar de trabas administrativas la situación legal hasta hoy mantenida, pero no perder un ápice de la eficacia controladora de la Administración, dentro de un máximo respeto a nuestras nuevas normas básicas y a la Constitución.

En su virtud, al amparo del Real Decreto-ley dieciséis/mil novecientos setenta y siete, de veinticinco de febrero, y con el informe de la Comisión Nacional del Juego, a propuesta del Ministro del Interior, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día veinticuatro de julio de mil novecientos ochenta y uno,

DISPONGO:

Artículo único — Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que a continuación se inserta.

Dado en Madrid a veinticuatro de julio de mil novecientos ochenta y uno. — JUAN CALOS R. — El Ministro del Interior, Juan José Rosón Pérez.

REGLAMENTO DE MAQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

TITULO PRIMERO

Disposiciones generales

CAPITULO PRIMERO

Ambito del Reglamento e intervención estatal

Artículo 1.º *Ambito del Reglamento.*—1 El objeto de este Reglamento es la regulación de las máquinas o aparatos automáticos accionados por monedas, susceptibles de ser empleados en locales públicos como instrumentos de recreo, pasatiempo o juego de azar, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.º, apartado 4, del Real Decreto 444/1977, de

11 de marzo, modificado por Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre.

2. Se excluyen, sin embargo, de la presente norma las máquinas para la realización de alguna actividad deportiva regulada por la correspondiente Federación y homologada por ella, así como los tocadiscos automáticos, balanceadores infantiles, futbolines manuales y billares.

Art. 2.º *Clasificación de máquinas.*—1. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas a que se refiere el artículo 1.º, 1 se clasifican en:

Tipo "A" o Recreativas.

Tipo "B" o recreativas con premio.

Tipo "C" o de azar.

2. El empleo, explotación o uso público de las máquinas a que se refiere el párrafo anterior está sometido a autorización previa del Ministerio del Interior.

CAPITULO II

Registro de modelos

Art. 3.º *Caracteres del Registro.*—1. No podrá ser objeto de fabricación, venta, instalación o explotación, ninguna máquina o aparato de los regulados en el presente Reglamento que no haya sido debidamente inscrito en el Registro de Modelos que llevará la Comisión Nacional del Juego. No obstante, podrá ésta autorizar, con carácter temporal, la fabricación de un determinado número de máquinas para su exhibición, exportación o estudio.

2. El contenido del Registro será público; no conferirá a los promotores de la inscripción más derechos que los que se deriven del hecho registral y no prejuzgará los que pudieran corresponder a aquéllos o a otras personas, en virtud de la legislación sobre propiedad industrial.

3. El Registro de Modelos estará dividido en tres secciones correspondientes a las categorías de máquinas a que se refiere el artículo 2.º En cada sección se inscribirán los tipos concretos de máquinas cuya importación, fabricación o instalación se pretenda, con especificación de su nombre, características generales y datos de indentificación de la persona o Entidad que solicitó la inscripción.

4. La inscripción en el Registro de Modelos, no presupone en ningún caso la aceptación o convalidación de requisitos o condiciones que contravengan lo dispuesto en el presente Reglamento.

Art. 4.º *Inscripción en el Registro.* — 1. Solicitantes.— Estará facultado para formular la solicitud de inscripción en el Registro de Modelos, el representante legal de la Empresa que fabrique o el de la Empresa operadora, si la máquina es de importación.

2. Requisitos de la solicitud.—La solicitud de inscripción en el Registro de Modelos habrá de formularse ante la Comisión Nacional del Juego, mediante escrito que reúna las exigencias del artículo 69 de la Ley de Procedimiento Administrativo y al que se acompañará una ficha, por tri-

plicado, en modelo oficial, en la que figurarán, como mínimo, los requisitos a que se refiere el Anexo I.

3. Tramitación Resolución.—3.1. Para las máquinas tipo "A". La Comisión Nacional de Juego devolverá al solicitante uno de los ejemplares de la ficha, en el que figurará la diligencia de inscripción y el número que le corresponde en el Registro de Modelos.

3.2. Para las máquinas tipos "B" y "C", 3.2.1. Informe.—La Comisión Nacional del Juego remitirá al Ministerio de Industria y Energía un ejemplar de la solicitud y de la documentación presentada, para que informe, en especial, de si se cumplen los requisitos exigidos por el presente Reglamento para la máquina de que se trate. Para ello, podrá solicitar del interesado cuanta información y documentación adicional estime conveniente, incluso la puesta a disposición de un modelo, para los análisis, pruebas o estudios pertinentes si con ocasión de aquéllos se produjera el desmantelamiento total o parcial del modelo o su inutilización, serán de cuenta del interesado los gastos que se originen, así como los de los análisis y pruebas.

3.2.2. Resolución.—Recibido el informe la Comisión remitirá al solicitante copia de la ficha de inscripción debidamente diligenciada. Si la resolución fuese denegatoria, deberá motivarse. La Comisión Nacional del Juego podrá acordar para algún modelo de máquina "C" la inscripción provisional por un año, que podrá elevarse a definitiva a petición del fabricante o su representante legal.

4. Duración de las inscripciones en el Registro.—Las inscripciones en el Registro de Modelos tendrán una vigencia indefinida.

5. Cancelación de la inscripción.—No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, el Ministerio del Interior, mediante orden motivada, y previo informe de la Comisión Nacional del Juego, podrá cancelar en cualquier momento la inscripción de un modelo en el Registro, cuando así lo aconsejen graves razones de interés público y, en especial, cuando se detecte la facilidad de manipulación de las máquinas del modelo de que se trate.

La cancelación producirá la extinción automática de los permisos de explotación correspondientes al modelo. En la orden que la acuerde se fijará el período para llevar a cabo la retirada de las máquinas, que nunca podrá ser superior a un año.

CAPITULO III

Régimen de operación y uso

Art. 5.º Identificación documental de las máquinas.—1. Antes de la salida de fábrica, la Empresa fabricante deberá fijar en el interior de las máquinas y en lugar visible una placa metálica, que deberá llevar grabada en forma indeleble:

- 1.1. El nombre del fabricante y la marca de fábrica.
- 1.2. El número de la industria en el Registro Especial a que se refiere el artículo 9.º
- 1.3. El nombre comercial del modelo y número o código que le corresponda en el Registro de Modelos.
- 1.4. El número de serie de la máquina.
- 1.5. La fecha de fabricación.

Cuando la máquina se fabrique bajo licencia de la titular de la inscripción en el Registro de Modelos, se hará constar esta circunstancia, con referencia de la Empresa fabricante y su modelo de inscripción en el Registro Especial.

2. Las máquinas procedentes de importación deberán, igualmente, tener en su interior una placa que llevará grabada de forma indeleble:

- 2.1. Nombre del fabricante y país.
- 2.2. Nombre del importador y dirección y, en su caso, número del Registro de Empresa Operadora.
- 2.3. Número de la licencia de importación y año.
- 2.4. Nombre comercial del modelo y número o código que le corresponda en el Registro de Modelos.

3. La Empresa fabricante, o el importador, en su caso, expedirá un certificado en el que, como mínimo, deberán figurar todos los datos mencionados en los dos apartados anteriores además de su fecha, firma y sello. Dicho certificado deberá estar en posesión del propietario o propietarios sucesivos de la máquina.

4. Dentro de los quince días primeros de los meses de enero, abril, julio y octubre, los fabricantes o importadores remitirán a la Comisión Nacional del Juego, relación del número de máquinas cuyos certificados hayan sido emitidos en el trimestre anterior, con indicación de su nombre

comercial, número del Registro de Modelos a que corresponda, y número de serie de cada una de ellas.

Art. 6.º Empresas operadoras.—1. Las máquinas a que se refiere el presente Reglamento deberán ser explotadas por Empresas Operadoras.

2. Quienes pretendan ser inscritos como Empresas operadora de cualquier tipo de máquinas de este Reglamento deberán formular la correspondiente solicitud dirigida al Presidente de la Comisión Nacional del Juego, con arreglo a los requisitos que se detallan en el Anexo 2.

3. Los defectos de la documentación se subsanarán conforme al artículo 71 de la Ley de Procedimiento Administrativo.

4. La Comisión Nacional del Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la inscripción de la Empresa, valorando la exactitud de los datos aportados y los antecedentes de los solicitantes.

5. La inscripción en el Registro de Empresas operadoras tendrá una validez indefinida.

6. Cualquier modificación de los datos de la inscripción deberá ser comunicada por la Empresa operadora a la Comisión Nacional del Juego en el plazo de treinta días. Esta, a la vista de las modificaciones producidas y en atención a los criterios expresados en el apartado 4 de este artículo, podrá incoar expediente de cancelación de la inscripción, con audiencia de la Empresa interesada.

7. Los Casinos de Juego legalmente autorizados; así como Empresas Navieras a que se refiere el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, modificado por Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre, tendrán la consideración de Empresas operadoras de máquinas tipo "C", sin otro trámite que la comunicación a la Comisión Nacional del Juego.

La inscripción como Empresa operadora de máquinas del tipo "C" por entidades distintas de las del apartado anterior requerirá, la presentación del documento precontractual de explotación suscrito con algún Casino.

Art. 7.º 1. Abono de premios.—1.1. Las máquinas de los tipos "A" y "C" deberán disponer en sus depósitos de una cantidad de monedas suficientes para el pago automático de los premios a los jugadores, que no será inferior al doble del premio mayor que la máquina pueda entregar.

1.2. Si por haberse producido sucesivamente el otorgamiento de varios premios mayores, la cantidad depositada en la máquina fuera insuficiente para el pago de un nuevo premio, quedará fuera de servicio. Si, por fallo mecánico, la máquina no abonase el premio obtenido, el encargado del local estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo, y no podrán reanudarse las partidas en tanto no se haya procedido al relleno del depósito.

1.3. No obstante, lo dispuesto en el epígrafe anterior, en las máquinas de tipo "C" se estará a lo dispuesto en el apartado 3.1.5. del Anexo 3 de este Reglamento.

2. Prohibiciones.—2.1. A los propietarios u operadores de las máquinas y al titular o titulares del establecimiento donde se hallen instaladas, así como a su personal de servicio.

2.1.1. Usar las máquinas de los tipos "B" y "C" en calidad de jugadores.

2.1.2. Conceder crédito o dinero a cuenta a los jugadores.

2.1.3. Conceder bonificaciones y partidas gratuitas al jugador, para juegos ulteriores, a la vista del importe de las apuestas.

2.2. A otras personas. Las personas mencionadas en 2.1. impedirán el uso de las máquinas de los tipos "B" y "C" a los menores de edad, y podrán hacerlo discrecionalmente respecto de quienes las maltraten o existan fundadas sospechas de que puedan cometer irregularidades en su manejo, o las hayan cometido.

3. Averías.—Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel donde se indique esta circunstancia, pero no estará obligado a la devolución de la moneda o monedas que el usuario haya introducido en aquélla, si hubiera procedido de forma incorrecta.

4. El propietario de la máquina y el del local o negocio donde estuviese instalada, están obligados a mantenerla en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar, salvo prueba concluyente de que se trate de un defecto de fabricación o que exista culpa o negligencia del propio usuario.

TITULO II

Caracteres generales de las máquinas

Art. 8.º En el anexo 3 se describen los caracteres de cada tipo de máquina y su exigibilidad a los efectos de este Reglamento, y en el anexo 4 se enumeran, con carácter meramente ejemplificador, algunos tipos de máquinas de cada clase.

TITULO III

Régimen legal

CAPITULO PRIMERO

Régimen de fabricación

Art. 9.º *Inscripciones industriales.*—Las industrias dedicadas a la fabricación de máquinas o aparatos regulados en el presente Reglamento están obligados a inscribirse previamente en el Registro Especial de Fabricantes de Máquinas Recreativas y de Azar, regulado en la Orden del Ministerio de Industria y Energía de 6 de agosto de 1977.

Art. 10. *Fabricación de máquinas tipo "C".* — 1. Las Empresas fabricantes de máquinas tipo "C" no podrán tener un porcentaje de capital extranjero superior al 25 por 100 y estarán sometidas al control que decida en cualquier momento la Comisión Nacional del Juego. Con este fin todas y cada una de las máquinas de azar, tanto las destinadas al mercado nacional como las destinadas a la exportación, deberán necesaria y obligatoriamente ser marcadas y selladas de forma indeleble con un número y fecha, de los que se enviará relación mensual a aquella Comisión.

2. Los fabricantes estarán obligados, asimismo al establecimiento o gestión de un servicio de mantenimiento técnico de las máquinas que fabriquen, así como de las que, siendo de la misma marca, hayan sido objeto de importación.

3. Las personas dedicadas a la reparación de las máquinas de azar, ya instaladas, deberán estar en posesión de la correspondiente autorización concedida por la Comisión Nacional del Juego. La solicitud de esta autorización la formulará la Empresa fabricante o la operadora e irá acompañada de: tres fotografías tamaño carné, certificado negativo de antecedentes penales y declaración negativa complementaria a que se refiere la Ley 68/80, de 1 de diciembre, todos ellos referentes a la persona o personas que realizarán el servicio de mantenimiento.

La manipulación fraudulenta en las máquinas por el personal de mantenimiento acarreará la revocación automática del carné profesional, sin perjuicio de cualquier otra responsabilidad a que hubiera lugar.

CAPITULO II

Régimen de explotación

Art. 11. 1. La importación de las máquinas del artículo 2.º, así como la de sus componentes y, en general, la del material para su fabricación, estará sometida al régimen de comercio que les sea de aplicación, pero deberán cumplir inexcusablemente, los requisitos de homologación y explotación que en esta norma se establecen.

2. El ministerio de Economía y Comercio dará cuenta a la Comisión Nacional del Juego, de las importaciones a que se refiere el apartado anterior.

3. La Comisión Nacional del Juego informará previamente la importación temporal de máquinas o aparatos no homologados, con destino exclusivo a su estudio o a su exhibición en Exposiciones y Congresos del Sector. Estas máquinas no podrán ser objeto de explotación comercial.

CAPITULO III

Régimen de explotación

Art. 12. *Solicitud de permisos de explotación.* — 1. No podrá instalarse ninguna máquina de las reguladas en este Reglamento sin haber obtenido previamente su permiso de explotación singular y específico.

2. La solicitud presentada ante el Gobierno Civil correspondiente, será formalizada necesariamente en modelo oficial y en ella se hará constar, como mínimo, las circunstancias y particularidades que recoge el Anexo 5.

Art. 13. *Otorgamiento de los permisos de explotación.* — El Gobierno Civil comprobados los requisitos de la solicitud, sellará o marcará los documentos presentados, devolviendo al interesado una copia, junto con la ficha anexa al modelo, para su instalación en la máquina.

Art. 14. *Validez, renovación, transmisión, modificación y extinción de los permisos de explotación.* — 1. El per-

miso de explotación de cada máquina tendrá para su titular una validez indefinida.

2. El cambio de titularidad de una máquina obliga al adquirente a poseer el correspondiente permiso de explotación a su nombre, que deberá solicitarse por adquirente y transmitente en la forma indicada en el artículo 12, expresando además el hecho de la transferencia y, en su caso, el Casino o buque en que estaba instalada la máquina. El otorgamiento del permiso de explotación por renovación, transmisión o, en general, modificación, se realizará de conformidad con lo dispuesto en el artículo 13.

3. El permiso de explotación se extinguirá. — 3.1. Por la cancelación de la inscripción del titular propietario como Empresa operadora o, en las máquinas tipo "C", por la pérdida de autorización del Casino de Juego o del buque.

3.2. Por voluntad de su titular, manifestada por escrito al Gobernador Civil que concedió el permiso.

3.3. Por su revocación con ocasión de la comisión de infracciones previstas en el título 4.º del presente Reglamento o por la comprobación de falsedad de algunos de los datos consignados en la solicitud del permiso de explotación o en el de renovación, transmisión o modificación.

3.4. Por la cancelación de la inscripción del modelo en el Registro.

4. Extinguido el permiso de explotación, la autoridad gubernativa podrá ordenar, conforme al artículo 72 de la Ley de Procedimiento Administrativo el precintado de la máquina sin perjuicio de la inmediata tramitación del expediente sancionador a que en su caso hubiera lugar.

CAPITULO IV

Régimen de instalación

Art. 15. *Locales de instalación.*—1. De las máquinas tipos "A" y "B".—1.1. Podrán instalarse libremente máquinas "A" y "B" en los siguientes locales:

1.1.1. En los bares, cafeterías, restaurantes clubs y demás establecimientos de hostelería sujetos a la competencia de la Secretaría de Turismo.

1.1.2. En los locales donde con arreglo al presente Reglamento puedan instalarse las máquinas de tipo "C".

1.1.3. En los salones recreativos y recintos feriales a que se refiere el artículo siguiente.

1.1.4. En el interior de las salas de bingo legalmente autorizadas.

1.2. La instalación de estas máquinas en locales distintos de los mencionados en el apartado anterior requerirá la comunicación previa al Gobernador Civil. En la solicitud se especificará el local, número y tipo de máquinas que se pretendan instalar.

1.3. No obstante lo dispuesto en el apartado 1.1, las máquinas tipo "B" no podrán instalarse en los locales públicos que exclusiva y preferentemente sean frecuentados por menores de edad.

1.4. El Gobernador Civil, mediante resolución motivada y previa audiencia del titular del establecimiento, podrá decidir la retirada de todas o alguna de las máquinas, cuando lo aconsejen las circunstancias de las máquinas o del local.

1.5. Cambio de instalación. — Las máquinas podrán ser trasladadas libremente de sus emplazamientos por sus titulares o propietarios dentro de la provincia en que se expidió el permiso de explotación. Cuando el nuevo local de instalación corresponda a provincia distinta se comunicará la baja en impreso normalizado al Gobernador Civil de la provincia donde la máquina estuviere instalada y al de la provincia donde la máquina vaya a instalarse.

2. De las máquinas de tipo "C".—2.1. Las máquinas de tipo "C" sólo podrán ser instaladas: en los Casinos de Juego regulados por el Reglamento de 9 de enero de 1979, que se encuentren en posesión de la correspondiente autorización de apertura y funcionamiento.

En los buques a que se refiere el artículo 4.º, apartado 4, del Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, conforme a su redacción por Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre, y que sean previamente autorizados por la Comisión Nacional del Juego.

2.2. Los cambios de local de instalación de las máquinas del tipo "C" requerirán siempre su comunicación previa a los Gobiernos Civiles afectados.

Art. 16. *Salones recreativos y recintos feriales.*—1. Se entiende por salones recreativos los locales dedicados exclusivamente a la instalación de máquinas de los tipos "A" y "B" y, en todo caso, aquellos donde se encuentren instaladas más de tres máquinas.

2. La instalación de apertura de salones recreativos se comunicará al Gobierno Civil con los requisitos exigidos en el artículo 69 de la Ley de Procedimiento Administrativo.

vo, indicando además, la localización del salón, su superficie y accesos y el número aproximado de máquinas o elementos de juego que pretendan instalarse. A la comunicación se acompañará inexcusablemente la licencia municipal de apertura y un plano del local, a escala 1:100, en el que se especificará, en su caso, la zona reservada para la instalación de máquinas de todo tipo.

3. El Gobernador Civil podrá prohibir el funcionamiento del salón, mediante resolución motivada, valorando discrecionalmente la conveniencia de la instalación, por su incidencia en el medio social o por sus posibles repercusiones en el orden público.

4. En los salones recreativos podrá instalarse un servicio de bar, pero en ningún caso podrán servirse bebidas alcohólicas. La infracción de esta prohibición determinará la revocación de la autorización y el cierre del local.

5. Cuando en los salones recreativos se instalen máquinas de tipo "B" deberán situarse en lugar específico a ellas destinadas y separado del correspondiente a las de tipo "A", con carteles visibles en los que se haga constar la prohibición de su uso por los menores de edad. Los titulares del local vigilarán y serán responsables del cumplimiento de aquella limitación.

6. En los recintos feriales únicamente podrán instalarse máquinas de tipo "B" en espacios cerrados o acotados, cuyo acceso será expresamente prohibido a los menores de edad.

Art. 17. *Condiciones técnicas y mínimas de instalación de las máquinas tipo "C".*

Las salas de instalación de las máquinas tipo "C", se ajustarán a las exigencias mínimas del Anexo 6.

CAPITULO V

Documentación de la máquina

Art. 18. *Documentación incorporada a las máquinas.* — Todas las máquinas que se encuentren en explotación deberán llevar necesariamente incorporadas:

1. En su interior, en sitio accesible, la placa del fabricante o importador.

2. En su exterior, en la parte frontal, y en lugar fácilmente visible, el permiso de explotación, debidamente protegido para evitar su deterioro.

3. En su exterior, y en lugar claramente legible para el jugador, las instrucciones en castellano para el funcionamiento de la máquina y, en su caso, descripción de las combinaciones ganadoras y del plan de ganancias.

4. En su exterior, el nombre del fabricante titular de la inscripción en el Registro de Modelos y número de este Registro o, en su caso, el nombre y país del fabricante y número y año de la licencia de importación.

Art. 19. *Documentación a conservar en el local.*—1. Para las máquinas "A" y "B". — Deberá hallarse en todo momento, en el local de su instalación, documento escrito en modelo oficial, en el que figure nombre, domicilio y número de la Empresa operadora, nombre del establecimiento donde esté instalada la máquina, nombre de la máquina y número del permiso de explotación y fecha de instalación. Este escrito deberá estar firmado y sellado por la Empresa operadora.

2. Para las máquinas tipo "C".—Los Casinos de Juego, o los buques de las Empresas navieras están obligados a llevar por cada máquina instalada, un libro diligenciado por el Gobierno Civil en el que se especificarán los datos reflejados en la ficha anexa y la fecha de su instalación, con espacios rayados en blanco para ir reflejando por días las cifras de los contadores, las observaciones o incidencias que tengan lugar, con diligencia suscrita por el encargado de la máquina y un responsable del Casino. Podrá eximirse de esta obligación en los casos previstos en el apartado 3.3. del anexo 3, si el sistema informático recogiese de modo fehaciente aquellos datos.

3. Los documentos a que se refieren los párrafos anteriores deberán ser exhibidos en todo momento a petición de los Agentes de la autoridad que lo requieran.

Art. 20. *Documentación en poder del titular.* — 1. La Empresa Operadora de máquinas deberá tener en su poder en todo momento:

1.1. El certificado de fabricación de la máquina o, en su caso del documento de transferencia.

1.2. El original del permiso de explotación.

2. Aquellos documentos deberán ser exhibidos a requerimiento de los Agentes de la Autoridad.

TITULO IV

Régimen sancionador

Art. 21. 1. Son infracciones muy graves.—1.1. La importación de máquinas, con infracción de lo dispuesto en el artículo 11.

1.2. Su importación, fabricación, distribución, venta, instalación o explotación, en cualquier forma, cuando los modelos no se hallen previamente inscritos en el Registro, lo estén en forma distinta o correspondan a inscripciones canceladas o cuando aquellas actividades se realicen por personas distintas de las autorizadas.

1.3. La carencia de las placas a que se refieren los artículos 5.º y 18 o su alteración o inexactitud.

1.4. La explotación, en cualquier forma, de máquinas que carezcan del correspondiente permiso.

1.5. La explotación por persona que no esté inscrita como Empresa Operadora o que no pertenezca a las autorizadas para la instalación de máquinas "C" o explote estas últimas en local distinto de los autorizados.

1.6. La explotación fuera del Archipiélago Canario, cuando se trate de Empresas Operadoras que tengan autorizada la importación exclusivamente para aquel ámbito territorial.

1.7. La carencia del documento acreditativo del permiso de explotación, o la tenencia de uno caducado.

1.8. La fabricación por quien no figure inscrito en el Registro Especial de Fabricantes.

1.9. La tenencia o explotación de máquinas que infrinjan los límites de apuestas del permiso de explotación o del precio de la partida y/o de la ganancia máxima por partida.

1.10. La solicitud y obtención con falsedad del permiso de Explotación por Empresa Operadora que carezca de la correspondiente autorización, o cuando haya caducado ésta sin solicitar renovación.

1.11. La negativa a exhibir a los Agentes de la autoridad los documentos a que se refieren los artículos 18 al 20.

1.12. La negativa a abrir la máquina a los Agentes de la autoridad para la comprobación de los requisitos exigidos por el presente Reglamento.

1.13. No impedir el uso de las máquinas "C" a los menores de edad.

1.14. La comisión de tres faltas graves en el período de un año o de cinco graves en tres años.

2. Son infracciones graves.—2.1. La explotación en cualquier forma de máquinas de los tipos "A" en locales distintos de los previstos en este Reglamento.

2.2. Utilizar máquinas de tipo "A" como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar.

2.3. La no colocación de las placas a que se refieren los artículos 5.º y 18.

2.4. La consignación en el permiso de explotación de datos falsos o no coincidentes con la realidad.

2.5. La utilización de máquinas "B" cuyo precio por partida sea superior al consignado en el permiso de explotación.

2.6. La no colocación del permiso de explotación o su colocación de manera que dificulte su visibilidad desde el exterior o la falta de protección suficiente, para impedir su deterioro o manipulación.

2.7. El incumplimiento de las prohibiciones establecidas en el artículo 7.º

2.8. El incumplimiento de la resolución del Gobernador Civil, a que se refiere el artículo 15.1.4.

2.9. El incumplimiento por la Empresa Operadora de los requisitos establecidos en el artículo 20.

2.10. La falta de entrega por la Empresa Operadora al titular del establecimiento, del documento a que se refiere el artículo 19.1.

2.11. La falta de exigencia a la Empresa Operadora por el titular del establecimiento o la inexistencia en éste del documento a que se refiere el artículo 19.1.

2.12. La inobservancia de los requisitos exigidos para la instalación de máquinas "B" en salones recreativos y recintos feriales.

2.13. La negligencia en la corrección de los defectos de las máquinas del tipo "C", cuando por avería u otra causa se vulneren los requisitos o límites del artículo 8.º, en relación con el anexo 3.

2.14. La carencia en el establecimiento donde se halle instalada la máquina "C" de su libro registro, la falta de datos en el mismo, o la existencia de unos que no coincidan con la realidad.

2.15. La ausencia o el defectuoso funcionamiento del servicio de control de admisión previsto para los locales de máquinas "C".

2.16. La realización de transferencias o entrega por cual-

quier título a cambio de instalaciones, de máquinas de tipo "C", sin ajustarse a los requisitos exigidos en este Reglamento.

2.17. La inobservancia de las condiciones técnicas de las salas donde se instalen máquinas del tipo "C" o de los requisitos exigidos en el artículo 17, en relación con el anexo 6.

2.18. La obtención del permiso de Empresa operadora en base a la aportación de datos falsos.

2.19. No impedir el uso de las máquinas "B" a los menores de edad.

2.20. La reincidencia en faltas leves

3. Son infracciones leves. — Todas las inobservancias por acción u omisión de los preceptos del presente Reglamento y de las normas e instrucciones que lo desarrollen, interpreten o complementen, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave y no hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor, o perjuicio a los intereses del Tesoro, en cuyo caso se reputarán como graves o muy graves.

Art. 22. Sanciones. — 1. Las infracciones serán sancionadas con arreglo a la siguiente escala:

1.1. Infracciones leves. — Con multas hasta 10.000, 25.000 ó 100.000 pesetas, según se trate, respectivamente, de máquinas tipo "A", "B" o "C".

1.2. Infracciones graves. — Con multas de hasta 50.000, 100.000 ó 500.000 pesetas, según se trate, respectivamente, de máquinas tipo "A", "B" o "C".

1.3. Infracciones muy graves. — Con multas hasta 500.000, 1.000.000 ó 5.000.000 de pesetas, según se trate, respectivamente, de máquinas tipo "A", "B" o "C".

2. En atención a la intencionalidad u otras circunstancias agravantes, la autoridad gubernativa podrá imponer, además las siguientes sanciones:

2.1. Si el infractor es un fabricante, prohibición de venta de sus máquinas por un período de hasta seis meses, en las infracciones graves y en las muy graves por un período de seis meses a un año o, alternativamente, con la cancelación de su inscripción en el correspondiente Registro y cese de sus actividades.

2.2. Si el infractor es una Empresa Operadora, suspensión de su licencia y prohibición de explotación de las máquinas de que sea titular por un período de hasta seis meses, en las infracciones graves y en las muy graves, por un período de seis meses a un año o, alternativamente, con la cancelación de su inscripción en el Registro y cese de sus actividades.

2.3. Si el infractor es el titular del local donde se hallen instaladas las máquinas, prohibición de explotar máquinas por un período de hasta seis meses, en las infracciones graves y en las muy graves por un período de seis meses a un año. Si se tratase de un local que precisase comunicación al Gobierno Civil y autorización específica, para la explotación, podrá, alternativamente, acordarse el cese de sus actividades.

3. Las sanciones de cancelación de la inscripción en el Registro y de revocación de la autorización otorgada o cese de actividades previstos en el apartado 2, podrán imponerse acumulativamente con las de multa, pero se impondrán necesariamente en caso de comisión reiterada de faltas muy graves o cuando, cometida una infracción muy grave, se hubiera impuesto una sanción de prohibición o suspensión temporal.

Las sanciones de cancelación de la inscripción en el Registro y de revocación de la autorización o cese de actividades, inhabilitarán a la persona o Entidad sancionadora para solicitarlas de nuevo durante un período de un año.

4. Presunciones "irius tantum". — 4.1. Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del establecimiento donde se hallen instaladas, si no se demuestra titularidad distinta.

4.2. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables a su titular, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

4.3. Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales serán imputables a sus titulares.

4.4. Las infracciones derivadas del mayor precio de la partida serán imputables, por separado, al titular de la máquina y al dueño del local.

Art. 23. Facultades de la Administración. — 1. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la Administración, podrá, como medidas provisionales y conforme a lo previsto en el artículo 72 de la Ley de Procedimiento Administrativo, incautar o precintar, previamente a la iniciación del correspondiente expediente sancionador:

1.1. Las máquinas de fabricación extranjera que no se

encuentren amparadas por la oportuna licencia de importación.

1.2. Las máquinas fabricadas en España por industrias no autorizadas específicamente para ello.

1.3. Las máquinas de tipo "B" cuyo precio premio máximo o ganancia máxima por partida superen los límites establecidos.

1.4. Las máquinas de tipo "C", aunque no reúnan la totalidad de los requisitos exigidos para ellas y que no se hallen inscritas en el Registro de Modelos.

1.5. Las máquinas de tipo "C" que se hallen en los locales distintos de los autorizados con arreglo al Reglamento.

1.6. Las máquinas de tipo "C" cuyo precio por partida o premio superen los límites establecidos.

1.7. Las máquinas de tipo "A" que otorguen premios en dinero o en objetos.

2. En el acta que se levante por la presunta infracción se hará constar, en su caso, el precinto o incautación de la máquina.

Art. 24. Competencia y procedimiento. — 1. Las sanciones por infracciones leves y graves se impondrán por los Gobernadores Civiles; las correspondientes a infracciones muy graves por el Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, salvo cuando se trate de multas de cuantía superior a dos millones de pesetas, en que se propondrán por el Ministro del Interior al Consejo de Ministros.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, las sanciones adicionales no pecuniarias sólo podrán imponerse por el Ministro del Interior, a propuesta del Gobernador Civil correspondiente, cuando se trate de infracciones graves y, previo informe de la Comisión Nacional del Juego y a propuesta de ésta, cuando se trate de infracciones muy graves. En consecuencia el Gobernador Civil, una vez tramitado el expediente, impondrá la sanción de multa y elevará al Ministro del Interior la propuesta de sanción adicional.

3. Las sanciones por infracciones leves se impondrán sumariamente, con audiencia al interesado. Las sanciones por infracciones graves y muy graves se impondrán con sujeción a los trámites previstos en la Ley de Procedimiento Administrativo.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. — 1. Los modelos de las máquinas inscritas con arreglo a las prescripciones del Reglamento Provisional de 3 de abril de 1979 conservarán su numeración.

2. Las máquinas existentes en la actualidad, que correspondan a modelos amparados por las normas del Reglamento Provisional, deberán ajustarse obligatoriamente a los requisitos exigidos en el presente Reglamento, antes del 1 de enero de 1982.

3. Las máquinas de tipo "B" correspondientes a modelos inscritos con anterioridad a la entrada en vigor del presente Reglamento que pretendan ajustarse a sus límites en cuanto al precio de la partida y/o cuantía de los premios, deberán necesariamente cumplir el resto de los requisitos exigidos.

Segunda. — Los propietarios de las máquinas existentes en la actualidad que carezcan de placa identificativa deberán colocar dicha placa, que contendrá, como mínimo, el nombre comercial del modelo, el número del Registro de Modelos y el número de serie y si careciese de éste, se formará por el número de la Empresa Operadora propietaria de la máquina, seguido de guión y número que, empezando por el uno en la primera máquina, irá siendo correlativo en las siguientes, del mismo propietario que se encuentren en esta situación.

Tercera. — 1. Las máquinas existentes en la actualidad, cualquiera que sea la situación en que se encuentren y siempre que correspondan a modelos inscritos en el Registro, y se ajusten a las prescripciones de este Reglamento, deberán solicitar el permiso de explotación, en los siguientes plazos:

1.1. Máquinas del tipo "A", comprendidas en los prototipos A-001 al A-019, ambos inclusive, en el período comprendido entre el 1 de septiembre de 1981 y el 10 de octubre de 1981.

1.2. Máquinas comprendidas en los prototipos A-020 al A-024, en el período comprendido entre el 12 de octubre de 1981 y el 15 de noviembre de 1981.

1.3. Máquinas de los tipos "B" y "C", en el período comprendido entre el 16 de noviembre y el 15 de diciembre de 1981.

2. Para poder solicitar el correspondiente permiso de explotación, será requisito inexcusable que las máquinas estén provistas de la placa a que se refiere la disposición transitoria segunda.

Cuarta. — Lo dispuesto en el presente Real Decreto se entiende sin perjuicio de los derechos adquiridos por las Empresas Operadoras de máquinas recreativas tipo-C, inscritas en el Registro del Ministerio del Interior, al amparo del Reglamento anterior.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. — La intervención Administrativa del Ministerio del Interior, establecida en este Reglamento, se entiende sin perjuicio de las competencias que los Ministerios de Hacienda, Industria y Energía o Cultura puedan ostentar sobre las máquinas recreativas y de azar, por razones tributarias, de seguridad técnica, propiedad intelectual o legislación cinematográfica, así como cualquier otra que pueda corresponder a otros Ministerios u Organismos.

Segunda. — Las competencias atribuidas en el presente Reglamento a la Administración del Estado serán ejercidas por los órganos correspondientes de las Comunidades autónomas, si se confiere a estas últimas en sus Estatutos competencia exclusiva en materia de juego.

Tercera. — El Ministerio del Interior dictará cuantas normas sean precisas para el desarrollo del presente Reglamento.

Cuarta. — Queda derogado el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar, de 3 de abril de 1979 y demás disposiciones complementarias del mismo.

ANEXO 1

Requisitos para solicitar la inscripción en el Registro de modelos

1. Para todo tipo de máquinas.

—Fotografía nítida del exterior de la máquina.

—Nombre comercial del modelo.

—Nombre del fabricante y número del Registro Especial de Fabricantes de Material de Juego, para las máquinas fabricadas en España o nombre del importador y número y fecha de la licencia de importación.

—Dimensiones de la máquina.

—Breve descripción del juego.

2. Para las máquinas tipo "B" y "C".

—Coste de la partida, especificando en su caso, el número de unidades monetarias que es posible introducir por partida y su valor.

—Plan de ganancias y cuantía de los premios.

—Premios por Jackpot o Super Jackpot, en su caso.

—Porcentaje de devolución de premios, especificando el número de jugadas a realizar para el cálculo del tanto por ciento. En su caso, se indicará, si la máquina dispone de mecanismo para aumentar el porcentaje de devolución, con indicación de dicho porcentaje.

—Suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo, planos de la máquina y de su esquema eléctrico interior, con Memoria descriptiva en la que se detallará, al menos, el sistema de funcionamiento interno de la máquina y del juego, cálculo estadístico del porcentaje de devolución y plan de ganancias en su caso, se describirán los requisitos del artículo 8.º, en relación con el anexo 3.

3. Para las máquinas "B" y "C", se acompañarán, también, por triplicado.

—Fotografías del interior y exterior, desde diversos ángulos.

ANEXO 2

Requisitos de la solicitud de inscripción de Empresa operadora

En la solicitud constarán, además de los requisitos establecidos por el artículo 69 de la Ley de Procedimiento Administrativo, los siguientes:

1. Número del documento nacional de identidad, o su equivalente, si se trata de extranjeros, incluso de los miembros del Consejo de Administración o, en su caso, de los Administradores o socios partícipes, para las Sociedades.

2. Cifra del capital social, medios técnicos de que disponga, en su caso, con especificación de locales, talleres, o almacenes destinados a la explotación, reparación, conservación, y, en general, manipulación o resguardo de las máquinas que posea, indicando su dirección.

3. Se acompañará certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, respecto de todas las personas mencionadas en este precepto.

4. En el caso de las Empresas Operadoras de máquinas de tipo "C", se indicarán, también, los datos personales ya indicados de los socios o promotores, con mención de su cuota

de participación y se acompañará, cuando proceda, copia o testimonio de la escritura de constitución y de sus Estatutos.

ANEXO 3

Caracteres generales de las máquinas

1. *Máquinas tipo "A".*—Son 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 premio, de ninguna clase, salvo, en su caso, el único aliciente adicional de la devolución del importe del precio de la partida, o la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales. En ellas el precio no tiene un límite y nunca podrán utilizarse como motivo para la realización de apuestas o juegos de azar.

2. *Máquinas tipo "B".*—2.1. Son las que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico o especie, siempre que, además, reúnan todos y cada o de los siguientes requisitos:

—El valor máximo de la partida será de veinticinco pesetas.

—La máquina no puede entregar al jugador por partida premios o ganancias de más de quinientas pesetas.

—El mecanismo de la máquina debe estar diseñado y calculado de tal forma que devuelva un porcentaje de premios no inferior al 65 por 100 del valor de las apuestas efectuadas.

—Todas las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, que quedarán recogidos en un cajetín o recipiente similar, a disposición del jugador. Nunca podrán quedar reflejados los premios en forma de puntos o créditos a favor del jugador. Consistirán necesariamente en moneda metálica de curso legal, u objetos, en el supuesto de las grúas mecánicas.

—Todas las máquinas deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida introducir monedas, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de las suficientes para efectuar, en su caso, el pago del premio máximo.

2.2. Quedan excluidas como máquinas "B" y, por tanto, prohibidas:

2.2.1. Aquellas en las que el premio se obtenga mediante la combinación de figuras insertas en tambores, rodillos o discos giratorios, de más de 40 milímetros de diámetro, sean éstos internos o externos y posean o no mecanismo de retención del movimiento de aquella.

2.2.2. Aquellas en las que las palancas o brazos de funcionamiento tengan una longitud superior a diez centímetros o se manejen mediante movimiento en arco y, en general, aquellas en que el desplazamiento de las palancas sea superior a diez centímetros.

2.2.3. Las dotadas de mecanismos que permitan al jugador practicar el doble o nada, acumular o multiplicar premios, retener total o parcialmente alguna jugada por otra posterior, o conceder créditos en forma de posibilidad de obtener una o más partidas gratuitas. Sin embargo podrán disponer de dispositivos o mecanismos en los que tras un determinado número de partidas o al alcanzar una cierta puntuación, en una o sucesivas partidas, las combinaciones ganadoras otorguen el máximo establecido aunque en el plan de ganancias figuren con premios inferiores.

2.2.4. Las máquinas que otorguen total o parcialmente los premios en forma de fichas canjeables, puntos o créditos o, en general, de modo distinto al previsto en el apartado 2.1. de este anexo.

2.2.5. Aquellas en las que el desarrollo del juego se realice mediante pantalla de televisión.

3. *Máquinas tipo "C".*—3.1. Son las que a cambio de una o varias monedas o billetes de banco, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que depende siempre del azar y, también, las máquinas del grupo "B" cuyas características de funcionamiento no se ajusten a los límites establecidos en el número 2 de este anexo, pero cumplan los requisitos establecidos en éste. En cualquier caso, las máquinas de tipo "C" deberán reunir estos requisitos.

3.1.1. El valor máximo unitario de la apuesta o partida será el que venga marcado por la inserción de una moneda que represente al valor máximo de las de curso legal. No obstante, podrán inscribirse las máquinas de apuestas múltiples, que permitan la inserción de varias monedas para la realización de una sola partida, dando lugar, bien a la opción de tantas combinaciones ganadoras cuantas monedas se inserten (máquinas de apuesta múltiple en sentido estricto) o bien a la multiplicación del premio unitario por el número de monedas insertadas (máquinas multiplicadoras). En ningún caso podrán ser inscritas las máquinas de apuesta

múltiple que admitan la inserción para una sola partida de un número de monedas cuyo valor total exceda de trescientas pesetas.

3.1.2. El premio o ganancia de mayor valor que la máquina puede entregar al jugador por cada moneda jugada será el equivalente al importe de 400 veces el valor de ésta. Esto no obstante, podrán inscribirse las denominadas máquinas progresivas, en las cuales el premio máximo o "super jackpot" se incrementa de forma continua en una función predeterminada del número de monedas insertadas en la máquina, en ningún caso el importe del "Super Jackpot" podrá exceder del valor equivalente a multiplicar por 10.000 el importe máximo de la apuesta o partida.

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

3.1.4. El mecanismo de la máquina deberá estar diseñado y calculado de tal forma que devuelva a los jugadores, durante la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posible, un porcentaje de premios no inferior a los del valor de las apuestas efectivas, en esta forma:

—Si la máquina funciona con monedas de cinco pesetas, el 75 por 100.

—Si la máquina funciona con monedas de 25 pesetas, el 80 por 100.

—Si la máquina funciona con monedas de 50 pesetas, o billetes de valor superior, el 85 por 100.

3.1.5. Todas las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, que quedarán recogidos en un cajetín o recipiente similar, a disposición del ganador. Los premios han de consistir necesariamente en monedas de curso legal. Esto no obstante, podrán inscribirse las máquinas cuyos premios máximos ("Jackpots" o "Super Jackpots"), deban ser pagados manualmente al jugador por un empleado del local, si el volumen de las monedas constitutivas del premio excede de la capacidad del depósito de reserva de pagos.

3.2. Salvo autorización expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo correspondiente en el Registro, todas las máquinas del grupo "C" estarán dotadas de los siguientes dispositivos o mecanismos:

3.2.1. Dos contenedores internos de monedas:

3.2.1.1. El depósito de reserva de pagos, que tiene como destino retener las monedas mediante las cuales la máquina paga en forma automática los premios, siempre que proceda.

3.2.1.2. El depósito de ganancias, que tiene como destino retener las monedas que no son empleadas por la máquina para el pago automático de premios y que debe hallarse alojado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo con el canal de alimentación.

3.2.2. Las máquinas que proporcionan algún premio que no pueda ser pagado automáticamente deberán disponer:

3.2.2.1. De un avisador luminoso o acústico que se ponga en funcionamiento de manera automática cuando el jugador obtenga un premio que haya de ser pagado manualmente.

3.2.2.2. De un mecanismo de bloque, que, en el caso previsto en el apartado anterior, impida a cualquier jugador seguir utilizando la máquina, hasta tanto el premio extraordinario haya sido pagado manualmente y la máquina desbloqueada por el operario correspondiente.

3.2.3. Un mecanismo avisador luminoso o acústico, situado en la parte superior de la máquina, que entre automáticamente en funcionamiento cuando la máquina sea abierta para efectuar en ella reparaciones momentáneas, relleno de depósito o por cualquier otra circunstancia.

3.2.4. Un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal de servicio en la sala.

3.2.5. Un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina.

3.2.6. Los siguientes contadores automáticos, que deberán estar alojados en un compartimento precintado.

3.2.6.1. Uno que de forma continua y automática registra el número total de monedas que van siendo introducidas por los jugadores en la máquina.

3.2.6.2. Otro que, asimismo de forma continua y automática, registra el número total de monedas que han de ser directamente pagadas por la máquina por la consecución de premios ordinarios.

3.2.6.3. Un contador que de forma automática registra el número total de monedas que han de ser pagadas en forma manual por la consecución de premios extraordinarios.

3.2.6.4. Un contador que de forma continua y automática registra el número de monedas que van introduciéndose en el depósito de ganancias.

3.2.7. Un tablero frontal en el que, en forma gráfica o en lengua castellana, deban hallarse descritas con toda claridad:

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

3.2.7.2. La indicación del tipo o valor de la moneda que la máquina acepta.

3.2.7.3. La descripción de las combinaciones ganadoras.

3.2.7.4. El importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresado en pesetas o en número de monedas a devolver y que habrá de quedar iluminado o señalado de forma enérgica cada vez que la combinación se produzca.

3.2.8. Los siguientes dispositivos de seguridad:

3.2.8.1. Uno que desconecte la máquina automáticamente si, por algún motivo inopinado, los rodillos no giran libremente o su ángulo de giro en cada partida es inferior a 90°.

3.2.8.2. Otro que desconecte la máquina automáticamente, si el paso de la moneda por su conducto no se produce en caída libre o si el interruptor de entrada de monedas es activado por un tiempo superior a quinientos milisegundos.

3.2.8.3. Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente, si el interruptor contador del depósito de reserva de pagos mantiene por un período superior a quinientos milisegundos.

3.2.8.4. Un dispositivo que desconecte la máquina si el motor que acciona el mecanismo de pago automático de premios no se detiene después de un período de funcionamiento de cinco segundos.

3.2.8.5. Un dispositivo que en forma de aleatoria modifique las velocidades de giro de al menos dos rodillos o tambores, y forzosamente el primero de ellos para evitar repeticiones estadísticas.

3.2.8.6. Un dispositivo que impida al jugador introducir en cada partida un número de monedas superior al que constituye la apuesta máxima o que devuelva automáticamente las monedas depositadas en exceso.

3.2.8.7. Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total o normal de los carretes y/o el ciclo de pago del premio obtenido, cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

3.3. No será preceptiva la instalación en las máquinas del dispositivo previsto en el punto 3.2.3., ni de los contadores previstos en el punto 3.2.6. del número 2 anterior, siempre que el establecimiento disponga de un sistema informativo central, autorizado por la Comisión Nacional del Juego y conectado a las máquinas, en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores mencionados desempeñen.

3.4. Las máquinas a que se refiere este número 3 podrán disponer de un dispositivo, o sustituir algunos de sus elementos para permitir un aumento en el porcentaje de devolución a favor del jugador, si lo autoriza previamente la Comisión Nacional del Juego.

ANEXO 4

1. Máquinas tipo "A".—1.1. Máquinas mecánicas o simplemente manuales.

1.2. Máquinas electromecánicas o electrónicas, como los "flippers" o "pin bacs", balanceadores, tiros electromecánicos o cualquier otra, en que el funcionamiento del juego precisa de impulsos eléctricos accionados por el jugador o automáticamente por la máquina.

1.3. Máquinas de video, en las que el desarrollo del juego se realiza a través de una pantalla de televisión como los video-deportes, luchas espaciales, etc.

2. Máquinas tipo "B".—2.1. Las grúas mecánicas, en las que el jugador dirige, mediante pulsadores, una grúa, pinza, brazo o sistema análogo, para asir o empujar el premio haciéndole salir al exterior.

2.2. Las "cascadas", en las que se intenta que la moneda introducida empuje y haga caer al exterior otras monedas situadas en bandejas oscilantes o giratorias.

2.3. Las de "bolas-pasillos" en las que impulsando una o varias bolas se intenta su introducción en determinados huecos, pasillos, agujeros, etc., a fin de lograr alguna de las combinaciones ganadoras.

2.4. Las boleras o "bolerines", en las que al hacer rodar una moneda, se tratará de que choque en el bolo marcado con premio.

3. Máquinas tipo "C".—3.1. Las denominadas "Slot machine" o "rodillos", consistentes en una consola que aloja tres o más tamboretas cilíndricas, discos o rodillos, marcados cada uno de ellos con un determinado número de símbolos, dispuestos vertical u horizontalmente. A la iniciación de la partida, bien mediante la simple inserción de la moneda, la presión de un botón, el empuje o la tracción de una palanca u otro mecanismo similar, los tambores giran libremente mediante un impulso electromagnético o de otro tipo, produciéndose su parada al azar. A su detención, el premio

se determina mediante la alineación horizontal de determinados símbolos.

3.2. Las que simulen la realización de juegos de azar típicos.

3.3. Las de premio, o de azar, en las que el juego se desarrolle a través de una pantalla de televisión.

ANEXO 5

Requisitos para la solicitud de permisos de explotación

1. *Del escrito de solicitud.*—1.1. Nombre comercial del modelo y número de Registro.

1.2. Nombre del fabricante o marca comercial y número de su inscripción en el Registro a que se refiere el artículo 9.º del presente Reglamento, o, en su caso, nombre del importador y número y año de la licencia de importación.

1.3. Nombre del propietario y número de su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras.

1.4. Número de serie de la máquina.

1.5. Para las máquinas "B" y "C", precio máximo de cada partida, valor unitario de cada moneda a introducir y número máximo de monedas que se pueden introducir por partida.

2. Máquinas tipo "C".—2.1. Los permisos de explotación para las máquinas tipo "C" únicamente podrán ser solicitados:

2.1.1. Por las sociedades titulares de una autorización de apertura y funcionamiento de un Casino de Juego, de los regulados por Orden de 9 de enero de 1979.

2.1.2. Por las Empresas navieras a que se refiere el artículo 4.º; apartado 4, del Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre.

2.1.3. Por la Empresa Operadora legalmente inscrita en el Registro correspondiente y respecto del Casino de Juego o Empresa naviera para los que tiene autorización.

2.2. La solicitud del permiso de explotación se presentará por el titular de la máquina ante el Gobierno Civil donde radique el Casino de Juego o, en su caso, el domicilio social de la Empresa Naviera.

ANEXO 6

Condiciones técnicas y mínimas de instalación de las máquinas tipo "C"

1. Las máquinas deberán situarse de manera que su ruido no perturbe la normal práctica de los restantes juegos; si los hubiese.

2. Las paredes y el suelo de la sala deberán estar recu-

biertos de material ignífugo, que, además, favorezca la insonorización.

3. La sala dispondrá de puertas de emergencia proporcionadas a su aforo máximo previsible y estarán dotadas de mecanismos que impidan su apertura desde el exterior. En este sentido, por cada cien máquinas instaladas existirá una puerta de emergencia en el lado opuesto a la puerta de acceso con una anchura mínima de dos metros. En el caso de que por el aforo existan tres o más puertas de emergencia, una de ellas estará situada a una distancia no inferior a cinco metros de la puerta de acceso y de la más cercana de las de emergencia.

4. No existirán en la sala enchufes ni tomas de corriente al alcance del público, salvo de los precisos para la conexión de las máquinas, que deberán hallarse provistos de tomas de tierra y debidamente asegurados para evitar su manipulación.

5. Si las máquinas se colocan en hilera, unas junto a otras, la distancia de separación entre frontales de cada hilera, no podrá bajar de 1,50 metros de anchura ni de 0,20 metros entre los laterales.

6. La densidad máxima de máquinas en la sala o galería no podrá ser superior a dos metros cuadrados por máquina instalada. En todo caso, la resistencia del forjado estará calculada para soportar el número de máquinas previsto para instalar, así como el aforo de personas y demás elementos de la sala.

7. El acceso a la sala o galería de máquinas deberá estar concebido en tal forma que los clientes que se encuentren en la sala principal de juegos puedan penetrar libremente en aquella. Los clientes de la sala de máquinas deberán en cambio, pasar el servicio de admisión del Casino para penetrar en la sala principal.

8. A la entrada de la sala o galería de máquinas existirá un servicio de control que, cuando proceda, requerirá la presentación del documento nacional de identidad, permiso de conducción, pasaporte o documento equivalente en caso de extranjeros, para impedir la entrada a los menores de dieciocho años.

9. En el exterior de la sala deberá existir una caja para efectuar los cambios de billetes o fichas por monedas, con la dotación de moneda metálica suficiente para permitir el funcionamiento de las máquinas durante toda la sesión. Podrá existir, asimismo, un servicio de bar.

10. La apertura de los depósitos de ganancias de las máquinas deberá efectuarse salvo caso de necesidad que se reflejará en el libro control de la máquina, durante las horas en que la sala se halle cerrada al público.

2903

Administración Municipal

ENTIDADES LOCALES MENORES

JUNTA VECINAL DE SAN MARTIN DEL MONTE

Anuncio de subasta

Debidamente autorizada por ICONA, se hace saber que desde el día siguiente al que aparezca este anuncio en el BOLETIN OFICIAL de la provincia, y durante los veinte días hábiles siguientes, se admiten proposiciones para la subasta de la caza menor del monte núm. 332 del C. U. P. "Corral y Agregados", con una superficie de 834 Has. (más tierras de labor a parte) y bajo las condiciones siguientes:

Tipo de licitación. — Base 150.000 pesetas e índice 300.000 pesetas cada anualidad.

Duración del contrato. — Desde la apertura de la caza en octubre de 1981, hasta el cierre de la media veda en 1987.

Foma de pago. — El precio de la adjudicación se abonará antes de la expedición de la licencia por el ICONA.

Garantías. — La provisional el 6 por 100 del precio base y la definitiva el

10 por 100 del precio de adjudicación.

Pliego de condiciones. — Se halla de manifiesto en la Junta Vecinal de San Martín del Monte y Ayuntamiento de Villameriel los martes y viernes de 11 a las 15 horas, donde podrá ser examinado por los interesados.

Presentación de plicas. — Con arreglo al modelo inserto al final y se presentarán en la Junta Vecinal de San Martín del Monte hasta las veinte horas del día en que termine el plazo de presentación.

Apertura de plicas. — Tendrá lugar en el local de la Junta Vecinal de San Martín del Monte, el martes o viernes siguiente al que se cumplan los veinte días hábiles de presentación y hora de las trece.

Si quedara desierta la primera subasta, se celebrará la segunda, el octavo día hábil siguiente (martes o viernes) al de la primera, a la misma hora, lugar y condiciones.

Modelo de proposición

D., mayor de edad, que habita en (...), con D. N. de I. núm., expedido en, en nombre propio (o en representación de ...), enterado del anuncio publicado en el BOLETIN OFICIAL de la provincia, número ... del día ..., y de las condiciones que se exigen para tomar parte en la subasta anunciada por esa Junta Vecinal de San Martín del Monte, para el aprove-

chamiento de la caza menor del monte "Corral y Agregados", ofrece por el remate la cantidad de pesetas (en letra).

Lugar, fecha y firma.

San Martín del monte a 18 de agosto de 1981. — El Presidente, Severino Martín:

2912

Documentos expuestos

PRESUPUESTOS MUNICIPALES DE INVERSIONES APROBADOS PARA EL EJERCICIO DE 1981

Se exponen al público en las Secretarías municipales de los Ayuntamientos que se relacionan, los Presupuestos de Inversiones, para el próximo ejercicio de 1981, por término de quince días hábiles, durante cuyo plazo podrán presentar reclamaciones en los Ayuntamientos respectivos, para ante la Delegación de Hacienda, los habitantes de los términos municipales y demás Entidades enumeradas en el artículo 683 de la Ley de Régimen Local, por motivos expresados en el artículo 684 del citado Cuerpo legal.

Ayuntamientos que se citan

Olmos de Ojeda

2940

IMPRENTA PROVINCIAL. — PALENCIA