HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE ETA IKERKETA SAILA

LEHIAKETA Arrigorriagan ikastetxe bat eraikitzeko lanen zuzendaritza eta proiektuaren idazketa kontratatzeko. 1385

IRAGARPENA, Hezkuntza Bereziko ikastetxe batzutan jangelako laguntzailearen zerbitzuen esleipenari publizitatea emateko dena (Esp. zk. V/003/96). 1386

OSASUN SAILA
(Osakidetza)

LEHIAKETA PUBLIKOA, obrak kontratatzeko. 1387

LEHIAKETA PUBLIKOA, hornigaiak eskuratzeko. 1388

LEHIAKETA PUBLIKOA, hornigaiak eskuratzeko. 1389

LEHIAKETA PUBLIKOA, hornigaiak eskuratzeko. 1390

LEHIAKETA PUBLIKOA, hornigaiak eskuratzeko. 1390

LEHIAKETA PUBLIKOA, hornigaiak eskuratzeko. 1391

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

CONCURSO para la contratación de trabajos de redacción de proyecto y dirección de obra de construcción de un centro en Arrigorriaga. 1385

ANUNCIO por el que se da publicidad a la adjudicación de los servicios de ayudante de comedor en centros de Educación Especial (Exp. n.° V/003/96). 1386

DEPARTAMENTO DE SANIDAD
(Servicio vasco de salud)

CONCURSO PÚBLICO para la contratación de Obras. 1387

CONCURSO PÚBLICO para la adquisición de suministros. 1388

CONCURSO PÚBLICO para la adquisición de suministros. 1389

CONCURSO PÚBLICO para la adquisición de suministros. 1390

CONCURSO PÚBLICO para la adquisición de suministros. 1390

CONCURSO PÚBLICO para la adquisición de suministros. 1391

Xedapen Orokorrak

HERRIZAINGO SAILA

Zk-430

308/1996 DEKRETUA, abenduaren 24koa; zeinaren bitartez onartu egiten baita Euskal Autonomi Elkarteko joko-makimen, makina laguntzaileen eta jokorako beste instalazio eta sistema batzuen araudia.

Euskal Autonomi Elkartean jokoa arautzen duen azaroaren 8ko 4/1991 Legean xedatutakoa garatuaz ematen da oraingo dekretu hau, hots, Euskal Autonomi Elkarteko joko-makinen, makina laguntzaileen eta jokorako beste instalazio eta sistemaren araudia onartzen duena.

Urteetan zehar makina-subsektoreak izan duen bilakaera eta garapena ikusitakoan, aipatu araudia ez da hauxe baino: subsektore horri erregulazioa bat emateko premiak sortutako zerbait. Ekainaren 30eko 179/1992 Dekretua indarrean jarri zenez geroztik, «B» motako makinen arloan harturiko -egoeraren arabera- planifikazio- eta arautze-neurrien ondoren, oraingo honetan egoera sozialera egokiturikoa eta iraunkorra izan nahi duen lanabes arautzaile bat agertzen da. Aipatzekoa da, alderdi desberdinak erregulatzen zituzten arauak testu batean apailatu direla, hala arauak sakabanaturik ez

Disposiciones Generales

DEPARTAMENTO DE INTERIOR

N°-430

DECRETO 308/1996, de 24 de diciembre, por el que se aprueba el reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

El presente Decreto por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego se dicta en desarrollo de lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

El citado Reglamento surge ante la necesidad de dar una regulación adecuada al subsector de máquinas, una vez comprobado su devenir y desarrollo a lo largo de los años. Las medidas coyunturales de regularización y planificación en el campo de las máquinas de tipo «B», adoptadas con la entrada en vigor del Decreto 179/1992 de 30 de junio, dejan paso a un instrumento normativo con vocación de permanencia y adaptado a la realidad social actual. Por otra parte, las normas que regulaban diferentes aspectos han sido refundidas en un solo texto para acabar con la dispersión normativa que,

daitezen egon, bada hau traba da-eta arauak aplikatzerakoan.

Araudian agertzen den erregulazioari dagokionez, joko-makinen kontzeptua eta ezaugarriak zehazten dira; eta, bestalde, zehaztu egin da Euskal Autonomi Elkarteko Jokoen Katalogoko jokoak garatzea posible egiten dituzten joko-instalazio eta joko-sistemen kontzeptua. «A», «B» eta «C» makinak ez bezalako joko-elementu gisa arautu dira makina laguntzaileak, hain zuzen ere, honek posible egiten duelarik ondoko hau: erabiltzaileak parte hartzea Jokoen Katalogoan agertzen diren joko motetan, hala nola loterietan, boletoetan, apostuetan, ausazko konbinazioetan eta lege arauemailearen markoan sartzen diren beste modalitate batzutan. Guzti honek beharrezko egiten du arau batzuek finkatzea, euren arabera jokoen funtzionamendurako arauak errespetatzen direla bermatuaz, ustiatu ahal daitezen aipatu makinak

Makinak baimentzerakoan bat egiten duten alderdi guztiak zehatz-mehatz erregulatu dira: fabrikazio-erregimena, merkaturatzea eta homologazioa; instalatzeko baldintzak; baimenen jabe diren enpresa operatzaileak, eta jarduera hau burutzeko beharrezko diren profesionaltasuna eta kaudimena posible egiteko fidantzen erregimena. Halaber, izapideak egiteko prozedurak razionalizatu egin dira, geroago garatuko den agindu baten gauzatu beharko direnak, hala baimena duten titularrek segurtasun juridikoa eta funtzionamenduko arauak izan ditzaten, eta hauekin era koherente eta planifikatuan euren enpresa-jarduera burutu ahal izan dezaten.

Era berean, araudiko aldibaterako eta gehigarri diren xedapenek ondoko hau ere erasotzen dute: Europako Batasuneko estatuetatiko makinak merkaturatzeko aukera, eta bai Europako Espazio Ekonomikotikoak ere, aipatu eremuotan egindako entseiu edo frogetan oinarriturik Autonomi Elkarte honetan homologatzeko betekizunak zehaztuaz.

Halaber, xedapenak indarrean jartzen direnerako, existitzen diren makinentzako egokitzapen-epeak eta jarraibideak finkatzen dituzte xedapenok eurok.

Azkenik, uztailaren 7ko 1168/1995 Errege Dekretuan, 1983ko martxoaren 28ko EEEren Kontseiluaren 83/189 Zuzentarauan eta bere aldakuntzetan aurreikusten diren arau eta arautegi teknikoei buruzko «informazioa» deritzon prozedura izan du xedapen honek.

Ondorioz, Herrizaingo sailburuaren proposamenez, eta Jokoaren Euskal Kontseiluak egin duelarik, eta 1996ko abenduaren 24an Jaurlaritzaren Kontseiluak eztabaidatu eta onartu ondoren,

XEDATU DUT:

Atal bakarra.– Euskal Autonomi Elkarteko joko-makimen, makina laguntzaileen eta jokorako beste instalazio eta sistema batzuen araudia onartu egiten da, berorren testua ondoko hau delarik:

en alguna medida, dificultaba la aplicación de las normas.

En lo que se refiere a la regulación contenida en el Reglamento, se definen el concepto y las características de las máquinas de juego, y se ha procedido a acotar el concepto de los sistemas e instalaciones de juego que posibiliten el desarrollo de los juegos contemplados en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Debe reseñarse que se han regulado las máquinas auxiliares como elementos de juego diferenciados de las máquinas de tipo «A», «B» y «C», que permiten al usuario participar en modalidades de juegos contempladas en el Catálogo de Juegos, tales como loterías, boletos, apuestas, combinaciones aleatorias y otras modalidades que tengan cabida en el marco normativo de la Ley Reguladora. Ello hace necesario fijar unas normas bajo las cuales dichas máquinas puedan explotarse garantizando que se respetan las normas de funcionamiento de los juegos.

De modo exhaustivo se ha procedido a regular todos los aspectos confluyentes en la autorización de máquinas: su régimen de fabricación, comercialización y homologación; las condiciones de instalación; las empresas operadoras titulares de dichas autorizaciones, y el régimen de fianzas que posibilite una solvencia y profesionalidad necesaria para ejercer esta actividad. Asimismo, se han racionalizado los procedimientos de tramitación, que deberán ser concretados en una Orden de desarrollo posterior, a fin de que los titulares de autorizaciones tengan las normas de funcionamiento y la seguridad jurídica necesaria que les permita ejercer su actividad empresarial de forma coherente y planificada.

Igualmente, las Disposiciones Adicionales y Transitorias del Reglamento contemplan la posibilidad de comercializar máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea, así como de los pertenecientes al Espacio Económico Europeo, arbitrando los requisitos bajo los cuales puedan ser homologadas en esta Comunidad Autónoma en base a pruebas o ensayos realizados en dichos ámbitos territoriales.

Asimismo, dichas Disposiciones fijan pautas y conceden plazos de adaptación de las máquinas existentes a su entrada en vigor.

Finalmente, la presente disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 83/189/CEE, del Consejo, de 28 de marzo de 1983, y sus modificaciones, así como en el Real Decreto 1168/1995, de 7 de julio.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión de 24 de diciembre de 1996,

DISPONGO:

Artículo único.– Se aprueba el Reglamento de máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco, cuyo texto se inserta a continuación.

XEDAPEN INDARGABETZAILEA

1.– Dekretu honek indarra har dezanean, ondorengo xedapenak indargabeturik geratuko dira:

a) Jolaserako eta azarezko makinen ustiapenari dagozkion alderdiak behin-behinean arautzen dituen Herrizaingo sailburuaren 1991ko uztailaren 12ko Agindua.

b) Enpresa operatzaileak erregistroan inskribatzea arautzen duen ekainaren 30eko 179/1992 Dekretua; eta, bestalde, enpresa operatzaileon eta «B» motako saridun jolaserako makinentzako ustiatzeko baimenen egokitzapena, azaroaren 8ko 4/1991 Legera.

c) «B» motako joko-makinen instalazio-boletinaren baimen-erregimena arautzen duen Herrizaingo sailburuaren 1994ko azaroaren 23ko Agindua.

2.– Halaber, dekretu honetan aurreikusitakoaren kontra egon eta maila bereko edo beheragoko diren xedapen guztiak indargabeturik geratzen dira.

AZKEN XEDAPENAK

Lehengoa.– Oraingo dekretu hau gara eta exekuta dadin, Herrizaingo sailburuari ahalmenak ematen zaizkio beharrezko xedapenak emateko. Indarra hartzen duenetik aitzina hilabeteko epearen barruan, eransten den araudiak aipatzen dituen makinen izapideak egiteko prozedura administratiboak garatuko ditu Herrizaingo sailburuak.

Bigarrena.– Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitara dadin egunaren biharamunean hartuko du indarra dekretu honek.

Vitoria-Gasteizen, 1996ko abenduaren 24an.

Lehendakaria,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

Herrizaingo sailburua.
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1.– A la entrada en vigor del presente Decreto quedan derogadas las siguientes disposiciones:

a) Orden de 12 de julio de 1991, del Consejero de Interior, por la que se regulan provisionalmente aspectos relativos a la explotación de máquinas recreativas y de azar.

b) Decreto 179/1992, de 30 de junio, sobre regulación de la inscripción en el registro de Empresas Operadoras, adecuación de las mismas y de los permisos de explotación para máquinas recreativas con premio tipo «B» a la Ley 4/1991, de 8 de noviembre.

c) Orden de 23 de noviembre de 1994, del Consejero de Interior, por la que se regula el régimen de autorización del boletín de instalación de las máquinas de juego de tipo «B».

2.– Asimismo, quedan derogadas todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.– Se faculta al Consejero de Interior para dictar las disposiciones necesarias en desarrollo y ejecución del presente Decreto. En el plazo de un mes desde su entrada en vigor, el Consejero de Interior desarrollará los procedimientos administrativos de tramitación de máquinas a que se refiere el Reglamento que se adjunta.

Segunda.– El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco.

Dado en Vitoria-Gasteiz, a 24 de diciembre de 1996.

El Lehendakari,
JOSÉ ANTONIO ARDANZA GARRO.

El Consejero de Interior,
JUAN MARÍA ATUTXA MENDIOLA.

ERANSKINA

EUSKAL AUTONOMI ELKARTEKO JOKO-MAKINEN, MAKINA LAGUNTZAILEEN ETA JOKORAKO BESTE INSTALAZIO ETA SISTEMA BATZUEN ARAUDIA.

AURKIBIDEA

I. ATALBURUA.– XEDAPEN OROKORRAK.

II. ATALBURUA.– SAILKAPENA ETA EZAUGARRIAK.

1. sekzioa: – Xedapen orokorrak.
2. sekzioa – «A» motako makinak.
3. sekzioa: – «B» motako makinak.
4. sekzioa: – «C» motako makinak.
5. sekzioa: – Makina laguntzaileak.
6. sekzioa: – Xedapen gehigarriak.

ANEXO

REGLAMENTO DE MÁQUINAS DE JUEGO, MÁQUINAS AUXILIARES Y OTROS SISTEMAS E INSTALACIONES DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PAÍS VASCO

ÍNDICE

CAPITULO I.– DISPOSICIONES GENERALES

CAPITULO II.– CLASIFICACION Y CARACTERISTICAS

Sección 1.ª: – Disposiciones Generales.
Sección 2.ª: – Máquinas de tipo «A».
Sección 3.ª: – Máquinas de tipo «B».
Sección 4.ª: – Máquinas de tipo «C».
Sección 5.ª: – Máquinas auxiliares.
Sección 6.ª: - Dispositivos adicionales.

III. ATALBURUA.– FABRIKAZIOA, MERKATURATZEA ETA INPORTAZIOA.

IV. ATALBURUA.– HOMOLOGAZIOA ETA INSKRIPZIOA.

V. ATALBURUA.– BAIMEN-ERREGIMENA, INSTALATZEA ETA USTIAPENA.

1. sekzioa: makinen identifikazioa.
2. sekzioa: enpresa operatzaileak eta makina laguntzaileedun enpresak.
3. sekzioa: ustiatzeko baimenak.
4. sekzioa: baimendutako lekuak.
5. sekzioa: instalatzeko baimena.
6. sekzioa: funtzionamendua eta laguntza teknikoa.
7. sekzioa: galarazpenak.

VI. ATALBURUA.– ERREGISTROAREN EGITURA ETA FIDANTZAREN ERREGIMENA.

VII. ATALBURUA - BAIMENEN IRAUNGIPENA.

VIII. ATALBURUA.– IZAPIDEAK ETA KONTROL ADMINISTRATIBOA.

1. sekzioa: - Izapide administratiboak
2. sekzioa: - Ikuskaritza.

IX. ATALBURUA - ZEHAPEN-ERREGIMENA.

Xedapen gehigarriak.
Aldibaterako xedapenak.

I. ATALBURUA: XEDAPEN OROKORRA

1. atala.– Helburua eta aplikazio-eremua.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legean aurreikusitako erregulazioa da araudi honen xedea, hots, joko-makinei, makina laguntzaileei eta jokorako beste instalazio eta sistema batzuei buruzkoa; eta, berariaz, erabilera publikoaren, ustiapen komertzialaren, instalatzearen, merkatutzearen, inportazioaren eta fabrikazioaren jarduerei buruzkoa, eta bai aurrekoekin lotura duten jarduerei buruzkoa ere. Erregulazioak Euskal Autonomi Elkartean izango luke eragina.

2. atala.– Definizioak.

1.– Joko-makinen ezaugarriak ondoren zehazten dira. Eskuzkoak edo automatikoak izan daitezke. Diruaren edo ordaintzeko beste bitarteko baten truke erabiltzaileak makina usatu dezake denbora baten; eta, ebentualki, eskudirutan edo espezietan sariak, zerbitzuak edo hauen ordez trukatu daitekeen beste edozein gai jasotzeko posibilitate izan dezake erabiltzaileak, berehalakoan edo era diferituan.

2.– Makina laguntzaileak eskuzkoak edo automatikoak izan daitezke; eta diruaren edo ordaintzeko beste bitarteko baten truke, erabiltzaileak partehar dezake beste joko modalitate batzutan, hain zuzen ere Euskal Autonomi Elkarteko Jokoen Katalogoan agertzen direnetan.

3.– Jokoaren inguruko jardueraren bitartez, irabaziak lortu nahi duen ezein pertsona fisiko edo juridiko baten antolamendu eta kudeaketa markoan, aipaturiko katalogoan agertzen den edozein jokotan erabiltzaileak parte hartze ahalbidetzen dutenak dira, joko-instalazio eta sistemak. Hauek, besteak beste, izan daitezke: tresnak, elementuak, lanabesak, mekanismoak edo dispositiboak, barne harturik sare informatikoak, telemati-

CAPITULO III.– FABRICACION, COMERCIALIZACION E IMPORTACION.

CAPITULO IV.– HOMOLOGACION E INSCRIPCION.

CAPITULO V.– RÉGIMEN DE AUTORIZACION, INSTALACION Y EXPLOTACION.

Sección 1.ª: Identificación de las máquinas.
Sección 2.ª: Empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares.
Sección 3.ª: Permisos de explotación.
Sección 4.ª: Lugares autorizados.
Sección 5.ª: Autorización de instalación.
Sección 6.ª: Funcionamiento y asistencia técnica.
Sección 7.ª: Prohibiciones.

CAPITULO VI.– RÉGIMEN DE LA FIANZA Y ESTRUCTURA DEL REGISTRO.

CAPITULO VII.– EXTINCION DE LAS AUTORIZACIONES.

CAPITULO VIII.– TRAMITACION Y CONTROL ADMINISTRATIVO.

Sección 1.ª: - Tramitación administrativa.
Sección 2.ª: - Inspección.

CAPITULO IX.– RÉGIMEN SANCIONADOR.

Disposiciones adicionales
Disposiciones transitorias

CAPÍTULO I: DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.– Objeto y ámbito de aplicación.

Es objeto del presente Reglamento la regulación prevista en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, relativa a las máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego, y específicamente las actividades de fabricación, importación, comercialización, instalación, explotación comercial, uso público y otras actividades conexas a las citadas, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 2.– Definiciones.

1.– Son máquinas de juego aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, la posibilidad de obtener premios en metálico, en especie, servicios o en cualquier otro producto canjeable por éstos, bien sea de forma inmediata o diferida.

2.– Son máquinas auxiliares aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario participar en otras modalidades de juego de las incluidas en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

3.– Son sistemas e instalaciones de juego aquellos otros aparatos, elementos, instrumentos, mecanismos o dispositivos, incluyendo los que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, que permitan al usuario, bien de forma principal o accesoria, participar en cualquier modalidad de juego de las incluidas en el citado Catálogo, en el marco de organización y gestión

koak, satelite bidezkoak edo distantzian konexioa egiteko edo komunikatzeko edozein bitarteko erabiltzen dituztenak.

3. atala.– Derrigorrezko baimena.

Aurreko atalean aipaturiko joko-makinen, makina laguntzaileen eta jokorako beste instalazio eta sistema batzuen erabilera publikoak, ustiapen komertzialak, instalatzeak, merkaturatzeak, inportazioak, fabrikazioak, eta bai horiekin loturiko jarduerek ere, Euskal Autonomi Elkarteko leku, barruti edo lokaletan, aldez aurretik Eusko Jaurlaritzako Herrizaingo Sailaren Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena izan beharko dute, hala bat eginez araudi honetan ezarritako prozedurekin eta garapeneko arauekin.

4. atala.– Bazter geratzen direnak.

Araudi honetako xedapenak ez zaizkie aplikatuko ondoko hauei:

a) Esportaziorako soilik diren jokorako instalazio eta sistemak eta makinak.

b) Salmenta helburu bakartzat duten instalazio, sistema eta makinak; betiere eskainitako produktu edo bere osagarriren bat lortu ahal izateko, ez badago inolako azare, joko edo apusturik.

II. ATALBURUA: SAILKAPENA ETA EZAUGARRIAK

1. SEKZIOA: XEDAPEN OROKORRAK

5. atala.– Sailkapena.

Erregimen juridikoaren ondorioetarako, ondoko sailkapen hau ezartzen da:

a) Joko-makinak.

– «A» motakoa edo jolaserakoa.
– «B» motakoa edo jolaserakoa sariekin.
– «C» motakoa edo azarezkoa.

b) Makina laguntzaileak.

– Boleto eta loteriena.
– Ausazko konbinaziotarakoa.
– Apustuak gurutzatzekoa.
– Jokoaren beste modalitate batzuena.

c) Jokorako instalazio eta sistemak.

2. SEKZIOA: «A» MOTAKO MAKINAK

6. atala.– Definizioa.

1.– «A» motako edo jolaserako makinak dira, denborapasa hutserako izanik ondoren zehazten direnetiko ezaugarriren bat edo batzuk dituztenak:

a) Ezarritako prezioan denbora batez jokatzeko edo usatzeko aukera eskaintzen dute, joko horren garapena aurretiaz kontrolaturik edo programaturik dagoelarik.

b) Makina hauek eman dezaketen pizgarri osagarri bakarra, partidaren zenbatekoaren itzulketa da, betiere eskudirutan edo zenbatekoaren balioa espezietan edo fitxa trukagarrietan, azken hauek edozein ondasunekin

de una persona física o jurídica que pretenda la obtención de lucro por dicha actividad.

Artículo 3.– Autorización preceptiva.

La fabricación, importación, comercialización, instalación, explotación comercial y uso público de las máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego mencionados en el artículo anterior, así como las actividades conexas con ellas, en locales, recintos o lugares del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, estará sometida a previa autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior del Gobierno Vasco, conforme a los procedimientos establecidos en el presente Reglamento y en la normativa de desarrollo.

Artículo 4.– Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a:

a) Las máquinas, sistemas e instalaciones de juego, dedicados exclusivamente al mercado de exportación.

b) Las máquinas, sistemas e instalaciones cuyo objeto sea la venta o expedición pura, siempre que las mismas se realicen sin que exista ningún tipo de azar, apuesta o juego para la obtención del producto ofertado o como complemento de la misma.

CAPÍTULO II: CLASIFICACIÓN Y CARACTERÍSTICAS

SECCIÓN 1.ª:DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 5.– Clasificación.

A efectos de su régimen jurídico, se establece la siguiente clasificación:

a) Máquinas de juego:

– De tipo «A» o recreativa.
– De tipo «B» o recreativa con premio.
– De tipo «C» o de azar.

b) Máquinas auxiliares:

– De boletos y loterías.
– De combinaciones aleatorias.
– De cruce de apuestas.
– De otras modalidades de juego.

c) Sistemas e instalaciones de juego.

SECCIÓN 2.ª: MÁQUINAS DE TIPO «A»

Artículo 6.– Definición.

1.– Son máquinas de tipo «A» o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

a) A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

b) Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación

trukagarri badira. Bestalde, makina hauek partida bera luzatzea edo hasierako zenbateko berarengatik beste partida batzuk jokatzea ere eskain dezakete.

2.– Errealitate birtualdunak eta simulaziodunak deitzen direnak edo antzekoak ere, hartzen dira «A» motako makinatzat.

3.– Edozelan ere, ez dira hartzen «A» motako makinatzat:

a) Ibilgailuen, animalien edo antzekoen mugimenduak imitatzen dituzten makinak.

b) Musika edo irudiak erreproduzitzea helburu edo zeregintzat duten makinak.

c) Eskuzkoak edo mekanikoak diren kiroletako edo norgehiagotako tresnak edo makinak, hala nola futbolinak, bilarreko mahaiak, mahi-tenisa, dardoak, boloak, saskibaloi-jokoak eta antzekoak.

d) Jokorako funtsezko ez den osagarritzat edo laguntzeko, osagai elektronikoak dituztenak, betiere idazati honetako letretan aipaturikoen artekoak badira.

3. SEKZIOA: «B» MOTAKO MAKINAK

7. atala.– Definizioa.

Saridun «B» motako edo jolaserako saridun makinatzat ondoko ezaugarri hauek dituztenak hartzen dira: araudi honetan ezarritako ezaugarriak eta mugak izanik, prezio baten truke erabiltzaileak denbora mugatu batez usatu, eta, bestalde, ebentualki eskudirutan sari bat eman ditzaketenak.

8. atala.– «B» motako makinak homologatzeko betekizunak.

«B» motako makinak homologatzeko, ondoko betekizun hauek konplitu beharko dituzte:

a) Partidaren prezioa ez da izango 25 pezetatik gorakoa.

b) Makinak eman dezaken sari edo irabazi handiena ez da izango 15.000 pezetatik gorakoa; jokoaren programan ezin daiteke egon -gehienezko balio honetatik gorako batuketa egiten duten sarien artean- inolako erlazio sistematikorik ezta aurretiaz ezarritakorik ere.

c) Partida baten lorturiko sari bat entregatzerakoan, jokoaren programak ez du ezarriko -inola ere- txanpon edo kreditu osagarriak sartu beharreko baldintza.

d) Sarrera-kreditu gisa metatzen den diruaren zenbatzaile espezifikoa bat izango dute. 20 partida baino kreditu-metaketa handiagorik ez da onartuko sarrera-zenbatzaile hauetan. Kreditu hauekin erabiltzaileak aukeran izango duen apustuen gehienezko balio hauxe izango da: partidaren prezioaren doblea, baina ez hortik gorakoa. Bestalde, kreditu hauekin gehienez aldibereko bi partida egin ahal izango dira.

Erreserbako zenbatzaile osagarri bat eduki ahal izango dute, bertan metatuko delarik soberan sartu den dirua, eta erabiltzaileak diru-zenbateko hori edozein unetan errekuperatu ahal izango du. Zenbatzaile bien arteko kreditu-transferentziarako beharrezkoa izango da, erabiltzailearen borondatezko egintza.

de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

2.– Se incluyen como máquinas de tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

3.– En todo caso, se excluyen como máquinas de tipo «A»:

a) Las máquinas que imitan movimientos de animales, vehículos o similares.

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

c) Las máquinas o aparatos de competencia o deporte de naturaleza manual o mecánica, tales como futbolines, mesas de billar, tenis de mesa, dardos, bolos, juegos de baloncesto, y similares.

d) Las incluidas en las letras anteriores de este apartado que cuenten con componentes electrónicos de apoyo o como complemento no esencial al juego.

SECCIÓN 3.ª: MÁQUINAS DE TIPO «B»

Artículo 7.– Definición.

Son máquinas de tipo «B» o recreativas con premio aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

Artículo 8.– Requisitos de homologación de las máquinas de tipo «B».

Para su homologación, las máquinas de tipo «B» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio de cada partida no podrá ser superior a 25 pesetas.

b) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina pueda entregar no será superior a 15.000 pesetas, sin que pueda existir relación sistemática y predeterminada en el programa de juego entre premios cuya suma supere este valor máximo.

c) El programa de juego no podrá condicionar la entrega de cualquier premio obtenido en una partida a la introducción de monedas o créditos adicionales.

d) Dispondrán de un contador específico de acumulación de dinero como créditos de entrada. No se permitirá en estos contadores de entrada una acumulación de créditos superior al equivalente a 20 partidas. El máximo valor de las apuestas a que el usuario pueda optar con estos créditos no será superior a dos veces el precio de la partida. Igualmente, podrán realizarse con estos créditos un máximo de dos partidas simultáneas.

Podrán disponer de un contador adicional de reserva, en el que se acumulará el exceso de dinero introducido, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento por el usuario. La transferencia de créditos entre ambos contadores requerirá, en todo caso, la acción voluntaria del usuario.

e) Erabiltzailearentzako kreditu gisa, metatzen diren sarietarako berariazko zenbatzaile espezifiko bat izanez gero, baimendutako gehienezko saria baino handiago den baliorik ezin izango da metatu delako zenbatzailean; erabiltzaileak edozein unetan errekuperatu dezakeelarik pilaturiko dirua, edo, bestela, apustuak egin ditzake, hauen balioa ez bada partidaren balioa baino lau aldiz handiagoa, azkenik beste aukera bat litzateke: gehienez aldibereko lau partida egin ahal izatea.

f) Makina orok honela beharko da programatu eta ustiatu: sarturiko diruaren %75etik gorako kopurua -eskudiruzko saritan- itzultzeko moduan erabiltzaileari. Maximo gisa, bata bestearen ondoko 20.000 partidako serie orotan lortu beharko da portzentai hau.

g) Partida bakoitzaren iraupena ez da izango 5 segundutik beherakoa, hamar minutuko epean ezin izango dira egin ehun eta hogei partida baino gehiago.

h) Makinek emango dituzten sariak korritzen duen dirutan izango dira, eta makinek eurek entregatuko dituzte.

i) Makinan konbinazio irabazle bat lortzen denean, makinaren aurrekaldeko gainazala argitu egingo da, edo, bestela, saria lortu delakoa nabarmen iragarten duen zeinu bat agertuko da aurrekalde horretan.

j) Horretaz gain, araudi honen 16. eta 17. ataletan aurreikusitako dispositibo osagarriak izan beharko ditu.

k) Jokorako aretoetan, «B» motako makinak euren artean konektatu ahal izango dira, gehienez ere bost konektatu ahal izango dira. Makinak hauek «B» motako gainontzekoetarik klarki diferentziatu beharko dira, eta aurrekaldeko gainazalean «jokorako aretoetako makina berezia» esaldia beharko dute eduki idatzita.

4. SEKZIOA: «C» MOTAKO MAKINAK

9. atala.– Definizioa.

«C» motako edo azarezko makinak ondoko hauek dira: araudi honetan ezarririko ezaugarri eta mugekin, prezio baten truke erabiltzaileak denbora batez usatu eta, ebentualki, eskudiruzko sari bat eman ditzakeenak, sariak lortzea azarearen araberako izanik.

10. atala.– «C» motako makinak homologatzeko betekizunak.

«C» motako makinek ondoko betekizun hauek konplitu beharko dituzte:

a) Apustuaren gehienezko balio 1.000 pezetako izango da. Legez korritzen duen diruaren ordez fitxak erabiltzea baimendu dezake Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak, betiere diruaren funtzio beretarako erabiliez gero eta berme berak badituzte, hots, diruarenak.

b) Sarrera-kredituen metaketaren berarizko zenbatzaile espezifiko bat izango dute. Galarazi egingo da zenbatzaile hauetan: gehienezko apustuaren balioa baino 15 aldiz handiagoa den kreditu-metaketa.

c) Makinak eman dezakeen balio handieneko sari edo irabazia ez da izango ondoren zehazten denetik gorakoa: baimendutako gehienezko apustuaren zenbatekoa baino 3.000 bider handiagoa.

e) En caso de disponer de un contador específico y exclusivo de acumulación de premios como créditos al usuario, no podrá acumularse en dicho contador un valor superior al del premio máximo autorizado, pudiendo el usuario recuperar el dinero acumulado en cualquier momento u optar por efectuar apuestas con los mismos hasta un valor máximo de cuatro veces el precio de la partida o un máximo de cuatro partidas simultáneas.

f) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva al usuario en premios en metálico un importe no inferior al 75 por 100 del dinero introducido. Este porcentaje deberá alcanzarse como máximo en toda serie de 20.000 partidas consecutivas.

g) La duración media de las partidas no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de ciento veinte partidas cada diez minutos.

h) Los premios que otorguen las máquinas han de consistir necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina.

i) Cuando se obtenga una combinación ganadora en la máquina deberá quedar iluminada la superficie frontal de la misma o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención de dicho premio.

j) Deberán incorporar, además, los dispositivos adicionales previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

k) En los salones de juego podrán interconectarse las máquinas de tipo «B» hasta un máximo de cinco. Estas máquinas deberán estar claramente diferenciadas de las demás de tipo «B», debiendo constar en su superficie frontal la expresión «máquina especial para salón de juego».

SECCIÓN 4.ª: MÁQUINAS DE TIPO «C»

Artículo 9.– Definición.

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

Artículo 10.– Requisitos de homologación de las máquinas de tipo «C».

Las máquinas de tipo «C» deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El valor máximo de la apuesta será de 1.000 pesetas. Podrá autorizarse por la Dirección de Juego y Espectáculos la utilización de fichas que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen sus mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

b) Dispondrán de un contador específico y exclusivo de acumulación de créditos de entrada. No se permitirá en estos contadores de entrada una acumulación de créditos superior a 15 veces el valor de la apuesta máxima.

c) El premio o ganancia de mayor valor que la máquina pueda entregar, no podrá exceder del valor equivalente a multiplicar por 3.000 el importe de la apuesta máxima autorizada.

d) Jokaldi bakoitzaren iraupena ez da izango 2,5 segundutik beherakoa.

e) Makina honela egongo da programatua eta ustiatua: konbinazio posible guztietarik ateratzen den jokaldien serie estatistikoetan, egindako apustuen balioaren %80tik gorako portzentai bat itzultzeko moduan.

f) Araudi honen 16. eta 17. atalek zehazten dituzten dispositiboak izan beharko dituzte.

g) Legez korritzen duen dirutan izango dira sariak. Baina makina hauetarako fitxak erabiltzea baimenduz gero, sariak manera berean entregatuko ahal izango dira, fitxek trukagarri izan beharko dutelarik, hain zuzen legez korritzen duen diruaren ordez, salan bertan. Apustuetarako eta sarietarako txartel magnetiko edo elektronikoak erabiliz gero, kasinoaren dependentzietan bakarrik salduko dira, baldin eta hori aurreztik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak baimendu badu.

h) Aurrekaldean taula bat izan beharko dute, berorretan era grafikoan eta idatziz, argi eta garbi eta erabiltzaileak ikusteko moduan ondoko hauek agertu beharko dute:

1.– Joko-arauak, apustu posibleen deskribapenarekin.

2.– Makinak onartzen duen diru motari eta honen balioari buruzko zehaztasunak, edota gauza bera diru horren baliokideari buruz.

3.– Konbinazio irabazle guztien deskribapena.

4.– Konbinazio irabazle bakoitzari dagozkion sarien zenbatekoa; argiro zehaztuaz itzuli beharreko dirua zein txanpon kopurua edo fitxa kopurua. Guzti hau adierazten duen zera argiturik edo seinalaturik agertuko da, konbinazio suertatzen den bakoitzean.

5.– Makina bakoitzerako homologaturik, partidaren gutxienezko prezioa.

i) Mota honetako makina guztiek edukiko dituzte barruan txanponentzako ontzi bi, kontrako berariazko xedapenik ez badago, kasu honetan modeloaren inskripzioan agertuko da datu hori.

1.– Ordainketen erreserba-gordailua, helburutzat ondoko hau izango duena: bidezkoa denetan, sariak ordaintzeko makinak behar duen dirua gordetzea.

2.– Irabazien gordailua, helburutzat ondoko hau izango duena: sariak ordaintzeko makinak ez darabilen dirua gordetzea, diru hori gordetzeko konpartimendua makinatik bereizita egonen da, baina konpartimendu hori betetzeko kanal bat egongo da, makinatik datorrena.

j) Baldin eta sarietarako ordaiketen erreserba-gordailua ez bada sariari dagokion diru-kopurua bezainbestekoa, sariari dagokion ordainketa edozein enplegatuk egin dezake eskutan. Kasu honetan eta erabiltzaileak aipatu saria lortzen duenerako, makinak delako sariaz ohartarazten duen dispositibo bat izango du, argiduna edo akustikoa eta automatikoki piztekoa. Horretaz gain, aurreko kasu bererako, blokeatzeko mekanismo

d) La duración mínima de cada jugada no será inferior a 2'5 segundos.

e) El mecanismo de la máquina estará programado y explotado de forma que devuelva a los usuarios, durante la serie estadística de jugadas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80 por 100 del valor de las apuestas efectuadas.

f) Deberán disponer de los dispositivos a que se refiere los artículos 16 y 17 del presente Reglamento.

g) Los premios han de consistir en dinero de curso legal, si bien, cuando haya sido autorizada la utilización de fichas para estas máquinas, los premios podrán ser entregados del mismo modo, debiendo ser canjeables las fichas por dinero de curso legal en la misma sala de juego. En caso de utilizarse tarjetas magnéticas o electrónicas para el importe de las apuestas y pago de premios, serán expedidas únicamente en las dependencias del casino, previa autorización de las mismas por la Dirección de Juego y Espectáculos.

h) Deberán disponer de un tablero frontal en el que, en forma gráfica y por escrito, consten con toda claridad y de forma visible para el usuario:

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

2.– La indicación del tipo y valor del dinero o su equivalente que acepta la máquina.

3.– La descripción de todas las combinaciones ganadoras.

4.– El importe de los premios correspondientes a cada combinación ganadora, expresado en dinero o en número de monedas o fichas a devolver, y que habrá de quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que la combinación se produzca.

5.– El precio mínimo de la partida homologado para cada máquina.

i) Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de este tipo estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:

1.– El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero mediante el cual la máquina paga los premios, siempre que proceda.

2.– El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero que no es empleado por la máquina para el pago de premios, y que deberá hallarse alojado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo el del canal de alimentación.

j) Si el volumen del dinero constitutivo del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pago de premios, éstos podrán ser pagados manualmente al usuario por un empleado de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto ante-

bat izango du, erabiltzaile batek ere ez erabiltzeko makina, harik eta saria ordaindu eta salan zerbitzuan den pertsonalak makina desblokeatu arte.

k) Erabiltzailearentzako kreditu gisa sariak metatzea ahalbidetzeko zenbagailua espezifikoak dituzten makinetan, erabiltzaileak posible izango du -edozein unetan- metaturiko kredituak itzultzearen aukera egitea.

l) Irekitzen diren kasu orotan automatikoki funtzionatuko duen ohartarazteko dispositibo bat izango dute, argiduna eta akustikoa, eta goikaldean ezarrita eukiko dutena.

m) Halaber, argiduna edo akustikoa izan daitekeen ohartarazteko mekanismo bat izango dute, hala erabiltzaileak salan zerbitzuan den pertsonalaren arreta erakartzeko

n) Horretaz gain, gordailaturiko dirua makinak onartua duela eta, egoki denean, apustua aktualizatua izan dela, adierazten dituen indikatzaile argidun bat izan beharko dute.

o) Ez da izango beharrezko, araudi honen 16 atalean aurreikusiriko zenbagailuak instalatzea makinetan, betiere makinekin konektaturiko sistema informatiko zentral bat badauka establezimenduak, hain zuzen ere aldez aurretik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena daukana. Sistema honetan erregistratu egingo lirateke, besteak beste, atal honetan aipatu diren makinetako zenbagailu indibidualetako eragiketa berberak.

11. atala.– Elkarren artean konektaturiko makinak.

1.– Eskudirutan eta, gehigarri gisa, espezietan sari bereziak eman ahal izateko «C» motako makinak elkarren artean konektatu ahal izango dira. Zirkunstantzia hau makinetan zehazturik egongo da eta, gainera, erabiltzaileek ikus dezaketen leku baten. Elkarren artean konektaturiko makinen bitartez, kontzeptu guztiengatik lortu daitekeen sariaren gehienezko zenbatekoa hauxe izango da: sekula ere ez, elkarren artean konektaturiko hamabost makinaren gehienezko sarien batuketatik gorakoa.

2.– Zirkunstantzia hau ikusteko moduko leku baten zehaztuko da, elkarren artean loturik dauden makinetan. Halaber, elkarren artean konektaturiko makina guztiek -une bakoitzean- metaturiko zenbatekoa erabiltzaileak ikusteko moduan egongo da beti.

3.– Elkarren arteko konexio hauek egiteko, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren aurretiazko baimena beharko da. Horretarako eskatzaileak ondoko hauek zehaztu beharko ditu: elkarren artean konektatuko diren makinak zenbat diren, kokapena, modeloa eta makinen ustiatzeko baimenaren zenbakia, nola egingo den konexioa, eta lortuko diren sari-motak eta hauen zenbatekoak.

4.– Ausazkotasuna sortzen duen elementua bakarra eta makina guztientzako komuna denean, makinak elkarren artean konektatzea baimendu egingo da, nahiz eta elementu hori kanpokoa eta makinetarik bereizita dagoena izan.

5.– Interkonexioaren betekizunak konplitzen direla, egiaztatzea ahalbidetzen duen mekanismo espezifiko bat edo sarrera bat izango dute elkarren artean konektaturiko makinek.

riormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el personal al servicio de la sala.

k) En aquellas máquinas que dispongan de contadores específicos que permitan la acumulación de premios como créditos al usuario, éste podrá optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

l) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas por cualquier circunstancia.

m) Dispondrán asimismo de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al usuario llamar la atención del personal al servicio de la sala.

n) Deberán tener, además, un indicador luminoso de que el dinero depositado ha sido aceptado por la máquina y, en su caso, de que la apuesta ha sido actualizada.

o) No será preceptiva la instalación en las máquinas de los contadores previstos en el artículo 16 de este Reglamento siempre que el establecimiento disponga de un sistema informático central conectado a las máquinas, previamente autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que los contadores individuales de máquinas mencionados en este artículo.

Artículo 11.– Máquinas interconectadas.

1.– Las máquinas «C» podrán interconectarse con la finalidad de poder otorgar premios especiales en metálico y, adicionalmente, en especie. Dicha circunstancia deberá estar indicada en las máquinas y ser visible a los usuarios. El importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos de un total de quince máquinas interconectadas.

2.– En cada máquina interconectada se hará constar de forma claramente visible esta circunstancia. Igualmente, deberá ser visible para cada usuario el importe acumulado en cada momento por el conjunto de máquinas interconectadas.

3.– La realización de estas interconexiones precisará autorización previa de la Dirección de Juego y Espectáculos. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas a interconectar, su ubicación, el modelo y número de permiso de explotación de las mismas, la forma en que se realizará la conexión, y los tipos y la cuantía de los premios a obtener.

4.– Podrá autorizarse la interconexión de máquinas en la que el elemento generador de aleatoriedad sea único y común para todo el grupo de máquinas, aunque el mismo sea externo y separado de las mismas.

5.– Las máquinas interconectadas dispondrán de una entrada o mecanismo específico que permita verificar el cumplimiento de los requisitos de la interconexión.

5. SEKZIOA: MAKINA LAGUNTZAILEAK

12. atala.– Boletoen eta loterien makinak.

1.– Boletoen eta loterien makinak ondoren zehazten diren ezagaurriak dituzten makina laguntzaileak dira: araudi honetan ezarririko betekizunak konplituaz; prezio baten truke, erabiltzaileari boletoak, kupoiak, bileteak edo antzeko joko-euskarriak ematen dizkiote, edo aurrekoak balioztatu, erregistratu edo kunplimentatu egiten dituzte. Hala, aipatutakoen bitartez, ebentualki, eskudirutan edo espezietan sari bat lortu daiteke, berehalakoan edo era diferituan, betiere bat eginez kasu bakoitzeko jokoaren ezaugarriekin.

2.– Homologatuak izateko, ondoko betekizun hauek konplitu beharko dituzte.

a) Makinak entrega ditzakeen boleto, kupoi edo balio bereko joko-esuskarrien bitartez, lortzeko diren sariak eta egin daitezkeen apostuak, kasu bakoitzeko jokoaren arauek finkatuko dituzte.

b) Erabiltzaileak sartzen duen diru-metaketaren zenbagailu espezifiko bat izango dute

c) Araudi honen 16. eta 17. atalen aurreikusten dituzten dispositiboak ere izan beharko dituzte.

13. atala.– Ausazko konbinaziotarako makinak.

1.– Ausazko konbinaziotarako makinak, ondoko ezaugarri hauek dituzten makina laguntzaileak dira: araudi honetan ezarritako betekizunak konplituaz, promozionatu nahi diren produktu edo zerbitzuak erostearen truke, zozketa baten edo joko osagarri baten bitartez, eskudirutan edo espezietan sari bat lortzeko posibilitatea ematen diote erabiltzaileari.

2.– Homologatuak ahal izateko, ondoko betekizun hauek konplitu beharko dituzte:

a) Jokoan edo zozketan ezin izango da partehartu diruaren truke, ezpabere ze -kontraprestazio gisa- transakzio komertzialaren truke.

b) Makinak entrega ditzakeen sariak edo irabaziak, makinari dagokion baimenean ezarriko dira.

c) Sariak, osorik edo euren parte bat, fitxatan, puntutan edo erabiltzailearen aldeko kreditutan entregatu ahal izango dira, eta ondasunekin trukatu ahal izango dira.

d) Araudi honen 16. eta 17. atalek aurreikusten dituzten dispositiboak ere izan beharko dituzte.

14. atala.– Apustuak gurutzatzeko makinak.

1.– Apustuak gurutzatzeko makinak, ondoko ezaugarri hauek dituzten makina laguntzaileak dira: araudi honetan ezarritako betekizunak konplituaz, kirol gertaera edo antzeko baten emaitzei buruzko apustuak egitea ahalbidetzen dute, edo hauek balioztatzea edo erregistratzea. Hala, ebentualki, eskudirutan edo espezietan sari bat lortzeko, betiere kasu bakoitzeko jokoaren ezaugarriekin bat eginez.

2.– Homologatu ahal izateko, ondoko betekizun hauek konplitu beharko dituzte:

SECCIÓN 5.ª: MÁQUINAS AUXILIARES

Artículo 12.– Máquinas de boletos y de loterías.

1.– Son máquinas de boletos y de loterías aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, a cambio de un precio previamente establecido, conceden al usuario boletos, cupones, billetes o soportes de juego similares, o bien validan, registran o cumplimentan los mismos, a través de los cuales pueda obtenerse, eventualmente, un premio en metálico o en especie, de forma inmediata o diferida, de acuerdo con las características del juego de que se trate.

2.– Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Las apuestas a realizar y los premios a obtener a través de los boletos, cupones, billetes o soportes de juego equivalentes que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la normativa del juego de que se trate.

b) Dispondrán de un contador específico de acumulación del dinero introducido por el usuario.

c) Deberán incorporar, además, los dispositivos previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

Artículo 13.– Máquinas de combinaciones aleatorias.

1.– Son máquinas de combinaciones aleatorias aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, a cambio de la compra de productos o servicios que se pretendan promocionar, conceden al usuario la posibilidad de obtener un premio en metálico o en especie mediante un sorteo o juego adicional.

2.– Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) La participación en el sorteo o juego no podrá ser a cambio de dinero, sino como contraprestación a cambio de la transacción comercial.

b) Los premios o ganancias que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la autorización correspondiente.

c) Los premios, en su totalidad o en parte, podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del usuario, canjeables por bienes.

d) Deberán incorporar, además, los dispositivos previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

Artículo 14.– Máquinas de cruce de apuestas.

1.– Son máquinas de cruce de apuestas aquellas máquinas auxiliares que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, permiten al usuario realizar apuestas, o bien validar o registrar las mismas, sobre resultados de un acontecimiento deportivo o de otra naturaleza, a fin de obtener, eventualmente, un premio en metálico o en especie, de acuerdo con las características del juego de que se trate.

2.– Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Egingo diren apustu motak eta hauen zenbatekoak, eta bestalde, lor litezkeen sariak, joko bakoitzeko baimenean ezarriko dira.

b) Halaber, araudi honen 16. eta 17. atalek aurreikusten dituzten dispositiboak izan beharko dituzte.

15 atala.– Beste joko-modalitate batzutarako makinak.

Zuzenean edo zeharka, beste joko-modalitate batzuetan erabiliko diren makina laguntzaileak betekizun hauek konplitu beharko dituzte: eurentzako jokoaren araudi espezifikoan ezar daitezenak.

6. SEKZIOA: DISPOSITIBO OSAGARRIAK

16. atala.– Segurtasunerako dispositiboak.

Joko-makinek, «A» motakoak izan ezik, eta makina laguntzaileek ondoko betekizun hauek ere konplitu beharko dituzte:

a) Alde batetik jokoa eta, kasua denean, irabazien plana, edo egindako apustuen zenbatekoa eta zenbakia kontabilizatzea, edo boleto, txartel edo antzekoen entrega, zehazten dituzten dispositibo elektronikoen eta memorien konstrukzioak eta kontzepzioak ezinezkoa egin behar dute aurreko zer guztiok aldatzea.

b) Argindarraren deskonekxioa edo haren hornidura falta litzatekeen kasurako, energia hornidurarako dispositibo autonomo bat jarri beharko da, hala aipatu egoera jazoz gero, memoria gorde eta programari egoera berean berrekiteko.

c) Dirua, fitxak edo ordaintzeko beste bitartekoren bat sartzea eragotziko duen blokeatzeko sistema bat izango dute, hain zuzen ere ondoren zehazten den kasuetarako: sariak pagatzeko gordailua agorturik dagoenerako edo programaturiko sariren bat ordaintzeko edota, halakorik balitz, txartelak, boletoak, ordainagiriak edo antzekoak entregatzeko erreserba nahikorik ez duenerako. Halaber, adierazi egin beharko diote zirkunstantzia hau makina erabiliko duenari.

d) Ondorengo betekizunak konplitzen dituzten kontroleko zenbagailuak izan beharko dituzte:

1.– Administrazioari banan banako irakurketa ahalbidetzea.

2.– Instalaturik daudeneko makina identifikatzea.

3.– Manipulazio ororen kontra seriaturik eta babesturik egotea.

4.– Makina deskonektaturik dagoela ere, metaturiko datuak memorian gordetzea, eta zenbagailua deskonektatu edo matxuratzen denean makinaren erabilera eragoztea.

5.– Egindako apustuen zenbateko eta zenbakiari, saritan itzulitako diruari, eta urte natural bakoitzeko salduriko boleto, txartel edo euskarriei dagozkien datuak biltzea.

6.– «C» motako makinen kasuan, makina erabiliko den aldi osoko datuak bilduko dira.

a) El tipo y cuantía de las apuestas a realizar y los premios a obtener serán los establecidos en la autorización del juego de que se trate.

b) Deberán incorporar, además, los dispositivos previstos en los artículos 16 y 17 de este Reglamento.

Artículo 15.– Máquinas de otras modalidades de juego.

Aquellas máquinas auxiliares que se utilicen, directa o indirectamente, en otras modalidades de juego, deberán reunir los requisitos que en la normativa específica del juego se establezcan para las mismas.

SECCIÓN 6.ª: DISPOSITIVOS ADICIONALES

Artículo 16.– Dispositivos de seguridad.

Las máquinas de juego, con excepción de las de tipo «A», y las máquinas auxiliares deberán reunir, además, los siguientes requisitos:

a) La concepción y construcción de las memorias o dispositivos electrónicos que determinen el juego y, en su caso, el plan de ganancias, o contabilicen el número e importe de las apuestas efectuadas, o la entrega de boletos, billetes, recibos o similares, deberán hacer imposible su alteración.

b) Incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve sus memorias en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.

c) Dispondrán de un mecanismo de bloqueo que impida introducir dinero, fichas u otros medios de pago cuando el depósito utilizado para el pago de premios esté agotado o no disponga de reservas suficientes para efectuar el pago de cualquiera de los premios programados o, en su caso, para la entrega de billetes, boletos, recibos o equivalentes. Asimismo, deberán indicar esta circunstancia al posible usuario de la máquina.

d) Incorporarán contadores de control que cumplan los siguientes requisitos:

1.– Posibilitar su lectura independiente por la Administración.

2.– Identificar la máquina en que se encuentren instalados.

3.– Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

4.– Mantener los datos almacenados en memoria, aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.

5.– Almacenar los datos correspondientes, en su caso, al número e importe de las apuestas efectuadas, al dinero devuelto en forma de premios, y a los boletos, billetes o soportes expedidos para cada año natural.

6.– En el caso de máquinas de tipo «C» el almacenamiento de los datos incluirá toda la vida útil de la máquina.

e) Halaber, ondoko dispositibo hauek izan beharko dituzte:

1.– Makinaren funtzionamendua eta erabilera eragozten dutenak edo automatikoki deskonektatzen dutenak, noiz eta zenbagailuek ez dutenean behar bezala funtzionatzen edo erregistratzen txanponen edo ordaintzeko hauen baliokideen pasoa.

2.– Zenbagailuetan, makina mota bakoitzerako ezarritako balioa baino handiagoa sartzea erabiltzaileari eragotzi eta soberan gordailaturiko dirua automatikoki itzultzen dutenak.

3.– Baimendutako gehienezko baliotik gorako jokoa edo apustua eragozten diotenak erabiltzaileari.

f) Halaber, «B» eta «C» motako makinak ondoko ezaugarri hauek izan beharko dituzte:

1.– Joko-programa biltzen duten zirkuito integratuek honela egon beharko dute estalita, izpi ultramoreentzako opakoa den etiketa batez, zein hondatu edo desegin egingo den, manipulatzen hasiz gero. Aipatu memoriak beste mekanismo babesle batzuek ere izan ditzake, berori osotasunean gordetzeko.

2.– Partida dirauela, energia etengo balitz, makinari partida bukatzea posibilitatu eta, halakorik balitz, lorturiko saria ordainduko lukeena.

3.– Arraboladun edo antzeko dispositibodun makinek beste hauek ere izan beharko dituzte:

a) Edozein motibo dela-eta, arrabolak berez ez balute jiratuko edo jokaldi bakoitzean jiratze angelua 90 gradurik beherako balitz, makina automatikoki deskonektatuko lukeena.

b) Errepikapen estatistikoak alboratzearren, gutxienez arrabol edo danbor biren, eta, derrigorrez, euretariko lehenengoaren jiratzeko abiadurak aleatorioki aldatzen dituen dispositibo bat.

4.– Aginduzko baimenean ezarritako arauetarik kanpo, joko-programak inola ere ez aldatzeko edo ez ordezkatzeko moduan taiutuak egotea.

17. atala.– Beste dispositibo batzuek.

1.– Makina martxan ez denean, elkartutakoen arreta erakartzeko den dispositiborik ezin izango dute eduki instalaturik.

2.– «A» eta «C» motako makinak izan ezik, aurrekaldean argi eta garbi ikusi eta irakurtzeko moduan -gutxienez- 10 cm x 2,5 cm dimentsioa duen testu bat eduki beharko dute, honako hau dioena «adin-txikikoentzako debekatuta», Euskal autonomi Elkarteko hizkuntza ofizial bietan idatzita, bestalde aipatu debekua adierazten duen logotipo bat ere eduki beharko dute.

3.– Partida hasteko edo boleto, txartel edo dena delako euskarriak saltzeko, beharrezkoa izango erabiltzaileak mekanismo espezifiko bati eragitea. Bost minutu igaro eta halakorik egiten ez badu, makinak automatikoki funtzionatu beharko du.

4.– Aurrekaldean, erabiltzailearentzako argi eta garbi eta ikusteko moduan ondoko hauek egon beharko

e) Dispondrán, igualmente, de los siguientes dispositivos:

1.– Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando los contadores no funcionen o no registren correctamente el paso de monedas o, en su caso, medios de pago equivalentes.

2.– Los que impidan al usuario introducir en los contadores de entrada un valor superior al establecido para cada tipo de máquina y que devuelvan automáticamente el dinero depositadas en exceso.

3.– Los que impidan al usuario apostar o jugar un valor superior al máximo permitido.

f) Las máquinas de tipo «B» y «C» deberán reunir, además, las siguientes características:

1.– Los circuitos integrados que almacenen el programa de juego deberán estar cubiertos por una etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta, que deberá destruirse o deteriorarse irreversiblemente si se intentase su manipulación. Dicha memoria podrá contar también con otros mecanismos protectores que garanticen su integridad.

2.– Contar con un dispositivo que permita a la máquina completar la partida y, en su caso, el pago del premio obtenido, si se produjese una interrupción de energía durante la partida.

3.– Las máquinas de rodillos o dispositivos similares deberán, además, disponer de:

a) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no girasen libremente o su ángulo de giro en cada jugada fuera inferior a 90 grados.

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

4.– Estar configuradas de manera que no se puedan sustituir o alterar los programas de juego al margen de las normas establecidas en la autorización preceptiva.

Artículo 17.– Otros Dispositivos.

1.– No podrán tener instalados dispositivos que tengan por objeto actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se esté utilizando.

2.– Con excepción de las máquinas de tipo «A» y «C», deberán disponer en la parte frontal, de forma destacada y claramente legible, un texto con una dimensión mínima de 10 cm x 2,5 cm que recoja la leyenda «prohibido a menores de edad», escrito en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco y un logotipo indicando dicha prohibición.

3.– Para el comienzo de la partida o de la expedición de boletos, billetes o soportes de que se trate, se requerirá que el usuario accione un mecanismo específico. Si transcurridos cinco segundos no lo hiciese, la máquina deberá funcionar automáticamente.

4.– En la parte frontal deberán constar con claridad y de forma visible para el usuario el precio de la partida

dute zehazturik: apustu posibleen eta partidaren prezioa, diru-mota edo onartzen den ordaintzeko bitartekoa, jokoaren arauak, konbinazio irabazle posible guztien deskribapena eta konbinazio horietako bakoitzari dagokion sariaren zenbatekoa, barne direla sariok lortzeko probabilitateak.

5.– Balioztatzeko sistemaren baten bitartez, egindako apustuaren edo jokaldiaren balioa eta hauen integrazioa sistema informatikoan baieztatu egin beharko ditu makinak, eta honek emango dizkio erabiltzaileari jokoan parte hartzeko eskubidea eta sariak lortzeko probabilitatea izatea.

6.– Sariak, boletoak, txartelak, ordainagiriak edo baliokideak kanpora jaurtitzeko mekanismo bat izan beharko dute. Emandako sarien zenbatekoa entrega dezanean, erreteilu edo antzeko zeozertan agertuko dira bilduta, eskueran. Edozelan ere, jaulkipen automatikoa aurreikusiko da, 10 segunduko gehienezko epearen barruan erabiltzaileak joko-egitadarik egingo ez balu.

7.– Aldez urretik finkaturiko apustu, jokaldi edo zenbait partidarako, funtzionamendua ahalbidetuko duen mekanismo, dispositibo elektroniko edo antzeko zerbait ezartzea aurreikusi daiteke, hain zuzen ere makinari.

III. ATALBURUA: FABRIKAZIOA, INPORTAZIOA ETA MERKATURATZEA

18.atala.– Arau orokorrak.

Euskal Autonomi Elkartean egoitza soziala izanik araudi honek barne hartzen dituen fabrikatzaileek, inportatzaileek eta komertziatzaileek obligazioa dute euren jardueretan darabiltzaten makina-modeloen erregistroa izatea, zein Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren esku egonen baita.

19. atala.– Fabrikazioa, inportazioa eta merkaturatzea.

1.– Fabrikazioa, inportazioa eta merkaturatzea honako pertsona hauek bakarrik egin ahal izango dute: Euskal Autonomi Elkarteko Jokoaren Erregistroaren Enpresa Komertziatzaile, Inportatzaile eta Fabrikatzaileen Sekzioan inskribaturikoak.

2.– Joko-makinen komertziatzaile gisa inskribatzeak honako honetarako bakarrik ematen du baimena: makinaria fabrikatzeko, dokumentazio teknikoa eskura izateko, salmentarako eta gordetzeko zerbitzua edukitzeko, eta bai makinen mantenimenduko oinarrizko zereginetarako.

20. atala.– Fabrikazio-ziurtagiria.

1.– Makina inportatu edo fabrikatzen duenak eman behar duen dokumentua da eta honako datu hauek batu beharko ditu:

a) Inportatzailearen edo fabrikatzailearen identifikazioa, eta horixe direlakoaren inskripzioaren zenbakia barne dela.

b) Dagokion sekzioan modeloaren inskripzio-zenbakia, modeloa, seriearen zenbakia eta fabrikazio- edo erregistro-zenbakia.

y de las apuestas posibles, el tipo de dinero o medio de pago admitido, las reglas del juego, la descripción de todas las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas, incluyendo la probabilidad de obtención de éstos.

5.– La máquina deberá, mediante algún sistema de validación, confirmar la validez de la jugada o apuesta efectuada y su integración en el sistema informático que otorgue al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios.

6.– Deberán disponer de un mecanismo de expulsión al exterior de los premios, boletos, billetes, recibos o equivalentes. Cuando la máquina entregue el importe de los premios otorgados, éstos deberán quedar recogidos a su disposición en una bandeja o recipiente similar. En cualquier caso, se preverá su expulsión automática si no existe acción de juego por parte del usuario en el tiempo máximo de 10 segundos.

7.– Podrá preverse la incorporación a la máquina de un mecanismo o dispositivo electrónico o similar, que permita el funcionamiento de la máquina por un número predeterminado de partidas, jugadas o apuestas.

CAPÍTULO III: FABRICACIÓN, IMPORTACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

Artículo 18.– Normas generales.

Los fabricantes, importadores y comercializadores a que se refiere este Reglamento y con domicilio social en la Comunidad Autónoma del País Vasco, estarán obligados a llevar un registro de los modelos de máquinas objeto de sus actividades, a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 19.– Fabricación, Importación y Comercialización.

1.– La fabricación, importación y comercialización únicamente podrá realizarse por personas inscritas en la correspondiente Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras del Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma de País Vasco.

2.– La inscripción como comercializadores de máquinas de juego únicamente autorizará para el servicio de depósito, venta y disposición de la documentación técnica y de fabricación de la máquina, así como las tareas básicas de mantenimiento de las mismas.

Artículo 20.– Certificados de Fabricación.

1.– El Certificado de Fabricación es un documento que debe ser emitido por el fabricante o importador de la máquina y deberá contener al menos los siguientes datos:

a) Identificación del fabricante o importador, incluyendo el número de inscripción como tales.

b) Modelo, número de inscripción del modelo en la Sección correspondiente, número de serie y número de registro o fabricación.

c) Makinako jokoaren ezaugarrien deskripzioa.

d) «B» eta «C» motako makinen kasuan, apustu posibleak, sari maximoa eta saritan itzultzen denaren portzentaia.

e) Makina laguntzaileen kasuan, bidezko denean, apustu posibleen deskribapena eta lor daitezkeen sariak, jokoaren ezaugarrien arabera.

f) Makina saldu eta fabrikatu zeneko data.

2.– Ziurtagiri honetan erasotako datuen benetakotasunaren erantzulea, eman dituen inportatzailea edo fabrikatzailea izango da.

3.– Administrazioak izapidetu ditzan, inportatzaileak edo fabrikatzaileak emandako fabrikazio-ziurtagiriek Euskal Autonomi Elkarteko edozein hizkuntza ofizialetan idatzita edo eurotariko batera itzulita egon beharko dute.

4.– Fabrikazio-ziurtagiria aurkeztea ezinbestekoa izango da, makinaren ustiatzeko baimena lortu ahal izateko.

21. atala.– Enpresa fabrikatzaile, inportatzaile eta komertziatzaileen erregistroa.

Enpresa fabrikatzaile, inportatzaile eta komertziatzaileen Sekzioan inskribatzeko betekizunak ondoko hauek dira:

a) Herri Administrazioen Lege-Jaurbideari eta Guztientzako Administrazio Ihardunbideari buruzko Legearen 70. atalean eskaturiko betekizunak biltzen dituen idazkiaren bitartez, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari egindako eskaria.

b) Eskatzailea pertsona fisikoa balitz, Nortasun Agiri Nazionalaren edo ordezkoaren fotokopia.

c) Eskatzailea pertsona juridikoa balitz, sozietatearen eratze eta bere estatuen eskrituraren notari-testigantza edo kopia konpultsatua, Merkataritza-Erregistroan inskribatu izanaren ziurtagiriarekin.

d) Jarduera burutzeko, eskura dituen giza-baliabide eta baliabide teknikoen memoria justifikatzailea.

22. atala.– Baimenaren iraupena.

1.– Aurreko atalak aipatzen duen dokumentazioa eta eskaria aurkeztu ondoren, Joko eta Ikuskizun zuzendariak aurkezturiko eskaria ebatziko du, aldez aurretik beharrezko ikusten dituen egiaztapenak eginaz eta informazioa bilduaz. Bidezkoa denean, eskatzaileari baimena emango zaio enpresa fabrikatzaile, inportatzaile edo komertziatzaile izateko, eta bai Jokoaren Erregistro Zentralean dagokion sekzioan inskribatzeko ere.

2.– Inskribatzeek bost urterako balioa izango dute, eta berriztatzeko unean indarreko araudian eskatzen diren betekizunak konplituz gero, automatikoki berriztatuko dira goian adierazitako bezainbesteko eperako.

IV. ATALBURUA: HOMOLOGAZIOA ETA INSKRIPZIOA

23. atala.– Makina modeloen erregistroa.

c) Descripción de las características de juego de la máquina.

d) En el caso de máquinas de tipos «B» y «C», apuestas posibles, premio máximo y porcentaje de devolución de premios.

e) En el caso de máquinas auxiliares, y cuando proceda, descripción de las apuestas posibles y premios a obtener, de acuerdo con las características del juego.

f) Fecha de fabricación y fecha de venta de la máquina.

2.– De la veracidad de los datos contenidos en este Certificado, responderá el fabricante o importador que los emita.

3.– Los Certificados de Fabricación emitidos por el fabricante o importador para su tramitación en la Administración, deberán estar redactados o traducidos en cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

4.– La presentación del Certificado de Fabricación será requisito necesario para la obtención del Permiso de Explotación de la máquina.

Artículo 21.– Registro de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.

Los requisitos para la inscripción en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras son los siguientes:

a) Solicitud dirigida al Director de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Si el solicitante fuera persona física, fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente.

c) Si el solicitante fuera persona jurídica, copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

d) Memoria justificativa de los medios técnicos y humanos con que cuenta para el ejercicio de la actividad.

Artículo 22.– Vigencia de la autorización.

1.– Una vez presentada la solicitud y la documentación a que se refiere el artículo anterior, el Director de Juego y Espectáculos, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la solicitud presentada, autorizando, en su caso, al solicitante como empresa fabricante, importadora o comercializadora, y su inscripción en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2.– Las inscripciones tendrán una validez de cinco años y serán renovables automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, si se cumplen todos los requisitos exigidos por la normativa vigente en el momento de la renovación.

CAPÍTULO IV: HOMOLOGACIÓN E INSCRIPCIÓN

Artículo 23.– Registro de Modelos de Máquinas.

1.– Ezin izango da ezein makina fabrikatu, inportatu, komertzializatu, instalatu edo ustiatu, aldez aurretik ez bada behar bezala homologatu eta inskribatu, hain zuzen Euskal Autonomi Elkarteko Jokoaren Erregistro Zentraleko Modeloen Sekzioan.

2.– Titularrei aipatu sekzioan inskribatu izanak eskubidea emango die, makinak, sistemak eta instalazioak komertzializatzeko, inportatzeko eta fabrikatzeko; betiere, araudi honetako aginduekin bat eginez, Enpresen sekzioan inskribaturik badaude aipatu titularrak.

Enpresa Komertziatzaile, Inportatzaile eta Fabrikatzaileen Sekzioan inskribaturik badaude lagatzailea eta hartzailea, orduantxe bakarrik lagatu ahal izango da makina modelo bat inportatzeko eta fabrikatzeko habilitazioa; beste baldintza bat da Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari jakinarazi behar zaiola. Zuzendaritza hau, aipatu modeloari dagokionez, inskripzioaren titularrarekin, hau da lagatzailearekin bakarrik erlazionatuko da.

3.– Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak, behin-behinean, baimena eman dezake, aztertzeko eta erakusteko, zenbait makian inportatzeko edo fabrikatzeko; zehaztu egingo direlarik baimen hau emateko baldintzak eta, bestalde, galarazi makina hauek komertzialki ustiatzea.

4.– Aldez aurretik arrazoituriko eskariarekin, proba komertzialaren ondorioetarako, baimena eman ahal izango zaie erregistroan inskribaturiko inportatzaile eta fabrikatzailei lokal publikoetan makian kopuru jakin bat instala dezaten, betiere epe mugatu baterako.

5.– Jada inskribaturiko beste modelo batzuen antzeko izendapena duten makina modeloak ez dira inskribatuko. Inportatzaile desberdinek modelo berbera inskribatzea eskatzen dutenean, izendapenari zifra korrelatibo bat gehituaz egingo da inskripzioa modeloen sekzioan. Aurrerantzako inportatzaileen kasuan, homologaziorako izapideak sinplifikatu egingo dira.

6.– Bakarrik hurrengo atalaren 2. idazatian zehazturiko dokumentuen edukiari dagokienez, emango du fede Modeloen Sekzioan inskribatzeak.

7.– Inskribaturiko makina modeloen aldakuntza orok beharko du aurreztiko baimena eta ondorengo inskripzioa.

24. atala.– Makinak inskribatzeko eta homologatzeko eskaria. Dokumentazioa.

1.– Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzan egin beharko da Modeloen Sekzioan inskribatu eta homologatzeko eskaria, hain zuzen Herri Administrazioen Lege-Jaurbideari eta Guztientzako Administrazio-Ihardunbideari buruzko Legearen 70. atalean eskaturiko betekizunak biltzen dituen idazkiaren bitartez.

2.– Eskariaren idazkiari ondorengo erreferentzi hauen bi kopia erantsiko zaizkio:

a) Zein eremu territorialerako eskatzen den homologazioa.

b) Makinaren aurrekaldea hartzen duten koloretako argazki bi, eta bai makinaren dimentsioak ere.

1.– No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación ninguna máquina cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en la Sección de Modelos del Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.– La inscripción en dicha Sección otorgará a sus titulares el derecho a fabricar, importar, o comercializar máquinas, sistemas e instalaciones, siempre que dichos titulares estén inscritos en la Sección de Empresas con arreglo a las prescripciones de este Reglamento.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación e importación de un modelo de máquina inscrito si el cedente y el cesionario estuvieran inscritos en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras y lo comunicaran a la Dirección de Juego y Espectáculos, quien, en todo caso, se relacionará, respecto a dicho modelo, solamente con el cedente, titular de la inscripción.

3.– La Dirección de Juego y Espectáculos podrá autorizar provisionalmente la fabricación o importación de un determinado número de máquinas para su estudio o exhibición, indicándose las condiciones en que esta autorización se concede y, en todo caso, la prohibición de su explotación comercial.

4.– A los solos efectos de prueba comercial, podrá autorizarse a fabricantes o importadores inscritos en el Registro, previa solicitud motivada, la instalación en locales públicos de un número limitado de máquinas y por tiempo igualmente limitado.

5.– No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos. cuando diferentes importadores soliciten la inscripción de un mismo modelo, la inscripción en la sección de modelos se realizará añadiendo a su denominación una cifra correlativa. los trámites de homologación se simplificarán en el caso de importadores sucesivos.

6.– La inscripción en la Sección de Modelos únicamente hará fe respecto del contenido de los documentos señalados en el apartado 2 del artículo siguiente.

7.– Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de autorización previa y ulterior inscripción.

Artículo 24.– Solicitud de homologación e inscripción de máquinas. Documentación.

1.– La solicitud de homologación e inscripción en la Sección de Modelos deberá formularse ante la Dirección de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos en el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2.– Al escrito de solicitud se acompañarán, por duplicado, las siguientes referencias:

a) Ámbito o ámbitos territoriales para los que se solicita la homologación.

b) Dos fotografías en color del frontal de la máquina, así como dimensiones de la misma.

c) Makinen bertsioa edo bertsioak eta modeloaren izen komertziala, hain zuzen homologatzea eskatzen direnenak.

d) Inportatzailearen edo fabrikatzailearen izena eta Jokoaren Erregistro Zentralean dagokion Sekzioan duen erregistro-zenbakia.

e) «A» motako makinei dagokienez joko edo jokoen deskribapena, eta gainontzekoei dagokienez jokoarena eta usatzeko manerarena.

f) Makinaren eta bere sistema elektrikoaren planoak.

g) Behe-tentsio alorrean indarreko araudia konplitzeari buruzko ziurtagiria, osagai elektrikoen aislamendua bermatuko duena.

h) Makinari buruzko gidaliburua, zeinetan zehaztu egingo baita makinaren jokatzeko eta funtzionatzeko modua.

i) Ondoren zehazten direnekin makinaren interkonexio posibleei buruzko detaileak: beste elementu, makina, metaturiko sarien ikustarazle eta kontroleko dispositiko zentral batzuekin, edota beste dispositibo edo mekanismo batzuekin. Bestalde, erabilera eta funtzionamenduko protokoloak.

j) Joko-programa eta bere identifikazio- eta egiaztatze-elementuak dituen dispositiboa zehaztuaz, joko-programen zerrenda. Ezohiko prozedura teknikoa erabiliz gero, fabrikatzaileak edo inportatzaileak bitartekoak eskueran jarriko ditu homologazio-prozesuan zehar egiaztapena egiteko.

3.– Aurreko zenbakiko f) eta g) puntuetan zehazturiko dokumentuak eskudun teknikoren batek sinatu beharko ditu eta dagokion elkargoak bisatu.

25. atala.– «C» eta «B» motako makina modeloak inskribatu eta homologatzeko betekizun bereziak.

1.– «C» eta «B» motako makinak inskribatu eta homologatzeko, ondorengo zehaztasunak biltzen dituen argibide-memoria erantsi beharko da:

a) Partidaren prezioa eta makinaren apustu-posibilitateak.

b) Makinak eman dezakeen sari maximoa, eta bai irabazien plana eta sari desberdinen deskribapena, barne direlarik makinak eman ditzakeen «boltsa» edo «jackpot»arenak, lortzeko prozedura zehaztuaz.

c) Saritan itzultzen denaren portzentaia, portzentai hori kalkulatzeko egin behar diren jokaldi kopurua edo zikloa zehaztuaz.

d) Sarien portzentaia aldatzea ahalbidetzen duten dispositiboak edo mekanismoak badiren ala ez, portzentai hori zehaztuaz. Kasu honetan, bere konbinazioak, test eta kontabiliatate posibilitateak, bloke-eskemak eta makina osatzen duten txartel guztien elektronikoak zehaztu beharko dira. Guzti hau, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak hartarako eskatzaileari emango dion ereduaren arabera.

e) Makinak duen beste edozein mekanismo edo dispositibo, funtzionatzeko modua zehaztuaz.

c) Nombre comercial del modelo y versión o versiones de las máquinas para las que se solicita homologación.

d) Nombre del fabricante o importador y número de registro en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

e) Descripción del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo «A», y del juego y de la forma de uso en las restantes.

f) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico.

g) Certificado del cumplimiento de la reglamentación vigente en materia de baja tensión, que garantice el aislamiento de los componentes eléctricos.

h) Manual técnico de la máquina, en el cual figure el modo de funcionamiento y de juego de la máquina.

i) Detalle de las posibles interconexiones de la máquina con otros elementos, máquinas, visualizadores de premios acumulados, dispositivos centrales de control, u otros dispositivos o mecanismos, así como sus protocolos de funcionamiento y uso.

j) En su caso, relación de programas de juego, especificando el dispositivo que contiene el programa de juego y sus elementos de identificación y verificación. En el caso de utilización de procedimientos técnicos poco usuales, el fabricante o importador facilitará los medios para su verificación durante el proceso de homologación.

3.– Los documentos señalados en los puntos f) y g) del número anterior deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

Artículo 25.– Requisitos especiales para la homologación e inscripción de modelos de máquinas de tipos «B» y «C».

1.– Para la homologación e inscripción de máquinas de tipos «B» y «C» se adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

a) Precio de la partida y posibilidades de apuesta de la máquina.

b) Premio máximo que puede otorgar la máquina, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, incluyendo los de «bolsa» o «jackpot» que la máquina pudiera conceder, detallando el procedimiento de obtención.

c) Porcentaje de devolución de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan modificar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje. En este último caso, se indicarán sus combinaciones, posibilidades de test y contabilidad y esquemas de bloques y electrónicos de todas las tarjetas que componen la máquina. Todo ello, según el modelo que al efecto será facilitado al solicitante por la Dirección de Juego y Espectáculos.

e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento .

f) Homologatzeko diren joko-programa desberdinek biltzen dituzten mikroprozesadore edo memorien «checksums»en zerrenda.

g) Joko-programa biltzen duen memoria, mikrokontroladore edo bestelako dispositibo bakoitzari itsatsita agertu behar duen paper-etiketa opakoaren diseinu edo estalkiaren modelo identifikatiboa. Paper hori opakoa izango da izpi-ultramoreentzako.

h) Jokoaren sekuentziaren simulazio baten laburpen estatistiko bat, gutxienez bata bestearen ondoko 20.000 partida hatuko dituena. Simulazio honen originalak Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren eskueran egon beharko du.

i) Jokoa biltzen deneko mikroprozesadore bat. Homologazio berri baten ostean bakarrik ordezkatu ahal izango dira memoria hauek. Eskatzaileak doan eman beharko dio joko eta ikuskizun Zuzendaritzari kasuan kasuko memoria irakurgailua.

j) Araudi honetako 16. atalak aipatu eta modeloak duen zenbagailu homologatu motaren deskripzioa.

k) Beharrezkoa denean, hurrengo atalak aipatzen duen aurreztiko entseguen ziurtagiria.

2.– Makinen jokoa euren programa ordezkatuaz aldatu daitekeenean, euskarri informatikoa edo plaka elektronikoa aldatuaz, joko aginteez eta mekanismo batez osaturiko euskarri solidarioa inskribatu ahal izango da modelo gisa. Baina modelo hauetan joko hauek bakarrik ustiatu ahal izango dira: programa trukagarriak izanik Modeloen Sekzioan behar bezala inskribaturik daudenak.

3.– Atal honetan eta aurrekoan aipaturiko dokumentuetan bildutako datuen erreserba zainduko du administrazioak.

26. atala.– Erregistroan inskribatzeko eta homologaziorako, aldez aurretiko entseguak.

1.– Homologatu baino lehen, «A» motakoetan izan ezik, makina guztietan egin beharko dira ondoko hauek: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak edo honek baimendutako entitate batek egin beharko ditu funtzionamenduaren entseguak eta jokoaren ezaugarriak egiaztatzekoak.

2.– Entseguak egin ditzan baimendutako entitateak edo organo administratiboak sinaturiko txosten bat egingo da, eta berorretan ondoko hau zehaztuko da: aurkezturiko dokumentazioan biltzen diren espezifikazioetara eta araudi honetan eskatzen diren homologaziorako betekizunetara egokitzen diren ala ez, makinaren funtzionamendua eta modeloaren ezaugarriak.

3.– Homologazio-prozesuan zehar hala eskatzen denean, interesatuak -beharrezko denboran- Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren esku ondoko hauek jarri beharko ditu: makinaren prototipo bat eta entseguekin zerikusia duen dokumentazio osagarria, beharrezkoa dena.

4.– «A» motako makinekin entseguak egin ahal izango ditu Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak, makinon funtzionamendua edo ezaugarriez dudak badira.

f) Relación de «checksums» de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar.

g) Modelo identificativo de la cubierta o diseño de la etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta que deberá figurar adherida sobre cada una de las memorias, microcontroladores, u otros dispositivos que almacenen el programa de juego.

h) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, 20.000 partidas consecutivas. El original de esa simulación se mantendrá a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos.

i) Un ejemplar del microprocesador en que se almacena el juego. Estas memorias solo podrán ser sustituidas previa nueva homologación. El solicitante vendrá obligado a proporcionar a la Dirección de Juego y Espectáculos, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

j) Descripción del tipo de contador homologado que incorpora el modelo y al que se refiere el artículo 16 del presente Reglamento.

k) En su caso, certificado de ensayos previos a que se refiere el artículo siguiente.

2.– En el caso de máquinas cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa, sea mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y mandos de juego, si bien únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

3.– La Administración salvaguardará la reserva de los datos contenidos en los documentos referidos en el presente artículo y en el anterior.

Artículo 26.– Ensayos previos para la homologación e inscripción en el Registro.

1.– Todos los modelos de máquinas, con excepción de las de tipo «A», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayos de funcionamiento y verificación de sus características de juego por la Dirección de Juego y Espectáculos o entidad autorizada por ésta.

2.– Se emitirá informe al respecto, suscrito por el órgano administrativo o entidad autorizada que realice los ensayos, en el que se determinará de forma taxativa si las características del modelo y el funcionamiento de la máquina se adecúan a los requisitos de homologación exigidos en el presente Reglamento y a las especificaciones contenidas en la documentación presentada.

3.– Cuando sea requerido durante el proceso de homologación, el interesado deberá poner a disposición de la Dirección de Juego y Espectáculos, por el tiempo necesario, un prototipo de la máquina y aquella documentación adicional, relacionada con los ensayos, que fuera precisa.

4.– La Dirección de Juego y Espectáculos podrá someter a ensayos a máquinas de tipo «A», cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

27. atala.– Eskariarena ebaztea.

1.– Egindako jarduerak aztertutakoan, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak ebatzi bat hartuko du modeloaren homologazioaz eta berau erregistroan inskribatzeaz.

2.– Modeloen Sekzioan makinen behin-behineko inskripzioa baimendu daiteke, hiru hilabeterako eta gehienez hamar makina fabrikatzea edo inportatzea eta ustiatzea zilegi egingo duena. Hiru hilabeteak iragandakoan baimena iraungi egingo da eta makinak erretiratu egin beharko dira instalaturik dauden lekuetarik, salbu eta modeloaren behin betiko inskripzioa eskatzen bada.

3.– Euskarri informatikoa edo plaka elektronikoaren aldaketarekin, programa ordezkatuaz beren jokoa alda dakiekeen «A» motako makinen kasuan, joko aginteez eta mekanismo batez osaturiko euskarri solidarioa modelo gisa inskribatu ahal izango da, baina ondokoaz kontu eginik, Modeloen Sekzioan programa trukagarriak behar bezala inskribaturik dituzten jokoak bakarrik ustiatu ahal izango direla aipatu makinetan.

28. atala.– Inskripzioak idargabetzea.

1.– Titularrak eskatuta idargabetu ahal izango da inskripzioa, eta egiaztatu egin beharko da jada ez dela ustiatzen delako makina.

2.– Erregistroan inskribatzeko dokumentazioan eta eskarian garrantzizko faltsutasunak, irregulartasunak eta zehaztasunik eza atzemanez gero, edo homologatzeko erabakia begiratu gabe ustiatzen bada makina, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak indargabetu egingo du inskripzioa, interesaturi entzun ondoren.

3.– Instalatzeko, komertzializatzeko, inportatzeko eta fabrikatzeko inhabilitazioa, eta bai modeloari dagozkion makinak ustiatzeko baimenak besterik gabe ezeztatzea ere eragingo du indargabetzeak. Indargabetzea ebazten duen erabakian ezarri egingo da makinak ustiatzeari uzteko epea, zein ez baita izango 20 egunetik gorakoa.

29. atala.– Homologazio-debekuak.

Ondoren zehazten diren makinak, sistemak eta instalazioak ezin daitezke homologatu ez eta Jokoaren Erregistro Zentralean dagokien Sekzioetan inskribatu ere: gazteen eta haurren heziketarako kaltegarriak diren soinu eta irudiak erabili edo jarduerak burutzen dituztenak, eta bai indarrean den araudiak debekatzen dituen jarduerak burutzen dituztenak ere.

V. ATALBURUA: USTIATZEKO ETA INSTALATZEKO BAIMENEN ERREGIMENA.

1. SEKZIOA: MAKINEN IDENTIFIKAZIOA.

30. atala.– Fabrikako markak.

1.– Merkaturatu baino lehen, makinaren aurrekaldean, ez ezabatzeko moduan eta era laburtuan ondorengo

Artículo 27.– Resolución de la solicitud.

1.– A la vista de las actuaciones practicadas, la Dirección de Juego y Espectáculos resolverá sobre la homologación del modelo y su inscripción en el Registro.

2.– Podrá autorizarse la inscripción provisional de máquinas en la Sección de Modelos, con una vigencia de tres meses y que autorizará para la fabricación o importación de un máximo de diez máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres meses caducará la autorización, debiendo procederse a la retirada de las máquinas de los lugares instalados, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

3.– En el caso de máquinas de tipo «A» cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa, sea mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y mandos de juego, si bien únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

Artículo 28.– Cancelación de las inscripciones.

1.– La inscripción podrá cancelarse a petición del titular, en cuyo caso deberá acreditar fehacientemente que no se encuentra en explotación el modelo correspondiente.

2.– La Dirección de Juego y Espectáculos procederá, previa audiencia del interesado, a cancelar la inscripción de los modelos cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud y en la documentación de inscripción en el Registro o cuando la explotación de la máquina se realice al margen de la resolución de homologación.

3.– La cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización e instalación, así como la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. En la resolución que la acuerde se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a 20 días.

Artículo 29.– Prohibiciones de homologación.

No podrán homologarse ni inscribirse en las Secciones correspondientes del Registro Central de Juego aquellas máquinas, sistemas e instalaciones que utilicen imágenes, sonidos o realicen actividades que resulten perjudiciales para la formación de la infancia o la juventud o estén prohibidas por la normativa vigente.

CAPÍTULO V: RÉGIMEN DE AUTORIZACIÓN, INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN

SECCIÓN 1.ª: IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS

Artículo 30.– Marcas de Fábrica.

1.– Antes de su salida al mercado, en el frontal de la máquina, la empresa fabricante o importadora deberá

datuak grabatu beharko ditu enpresa fabrikatzaileak edo inportatzaileak:

a) Enpresa Komertzializatzaile, Inportatzaile eta Fabrikatzaileen Sekzioan inportatzaile edo fabrikatzaileari dagokion erregistroko zenbakia eta izena.

b) Modeloen Sekzioan dagokion modeloaren erregistroko zenbakia. Zenbakia hau serigrafiatua ere agertuko da, kode-barra eran, bitarteko egokiez irakurtzeko moduan..

c) Makinaren fabrikazioko seriea eta zenbakia, korrelatiboak izan beharko dutenak.

Makinaren serieko eta erregistroko zenbakia serigrafiatua ere agertuko da, kode-barra eran, bitarteko egokiez irakurtzeko moduan.

3.– Halaber, joko-programa biltzen duten mikroprozesadore eta memorietan ondoko hauek grabatu behar dira:

a) Inportatzailearen edo fabrikatzailearen zenbakia eta logotipoa.

b) Modeloaren erregistroko zenbakia eta jokoaren bertsioa, hala behar denetan.

c) Memoriaren fabrikatzailearen marka, gutxienez hiru letrarekin.

d) Mikrokontroladore edo memoria mota.

e) «Checksum» edo memoria egiaztatzeko batuketa.

4.– Makinak desegitea derrigorrezkoa denean, makinak legez ustiatzea posibilitatu eta araudi honetan zehazturik agertzen diren elementu identifikatiboak desegitea ere derrigorrezkoa izango da.

2. SEKZIOA: ENPRESA OPERATZAILEAK ETA MAKINA LAGUNTZAILEDUN ENPRESAK.

31. atala.– Enpresa operatzaileak eta makina laguntzailedun enpresak.

1.– Makina laguntzailedun enpresen eta joko-makinen enpresa operatzaileen titularrak ondoko hauek izan daitezke: zuzenbidean onarturiko era sozietarioak dituzten pertsona fisiko eta juridikoak, baimena lortutakoan Jokoaren Erregistro Zentralean dagokien Sekzioan inskribatzen badira.

2.– Sozietate legez eraturiko enpresen kapital soziala finkatzeko, indarrean dagoen merkataritza-legeria errespetatu beharko da eta oso-osoan harpideturik egon beharko du, hain zuzen ere izendun akzio edo partaidetzekin, eta hauek transmititzeko beharrezkoa izango da aldez aurretik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena izatea.

3.– Euskal Autonomi Elkartean jardun nahi duten makina laguntzailedun enpresek eta enpresa operatzaileek aipatu autonomiaren lurraldean ipini beharko dute euren egoitza soziala, besterik ez bada ere eskudun administrazioarekin izan behar dituzten harremanetarako.

4.– Azaroren 8ko Euskal Autonomi Elkartean Jokoa arautzen duen 4/1991 Legeko 19. atalaren 4. eta 5. idazatietako zirkunstantzietarikoren baten barruan dauden

grabar de forma indeleble y abreviada, los datos siguientes:

a) Nombre y número de registro que corresponda al fabricante o importador en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.

b) Número de registro del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos. Este número de registro aparecerá igualmente serigrafiado en forma de código de barras, legible por medios apropiados.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

El número de registro y de serie de la máquina aparecerá igualmente serigrafiado en forma de código de barras, legible por medios apropiados.

3.– Asimismo, en las memorias o microprocesadores que almacenan el programa de juego, deberá grabarse:

a) Logotipo y número del fabricante o importador.

b) Número de registro del modelo y versión del juego, en su caso.

c) Marca del fabricante de la memoria, al menos con tres letras.

d) Tipo de la memoria o microcontrolador.

e) «Checksum» o suma de comprobación de memoria.

4.– Cuando fuera preceptiva la destrucción de las máquinas, siempre incluirá la destrucción de los elementos identificativos descritos en este Reglamento que posibilitan la legal explotación de las máquinas.

SECCIÓN 2.ª:EMPRESAS OPERADORAS Y EMPRESAS DE MÁQUINAS AUXILIARES

Artículo 31.– Empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares.

1.– Podrán ser titulares de empresas operadoras de máquinas de juego y de empresas de máquinas auxiliares, las personas físicas y las personas jurídicas con formas societarias admitidas en derecho que, previamente autorizadas, sean inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2.– Para determinar el capital social de las empresas constituidas en forma societaria se estará a lo que disponga la legislación mercantil vigente y deberá estar totalmente suscrito, constituyéndose en participaciones o acciones nominativas, cuya transmisión requerirá autorización previa de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3.– Las empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares que pretendan desarrollar su actividad en la Comunidad Autónoma del País Vasco deberán fijar un domicilio dentro de su ámbito territorial, a los solos efectos de su relación con la Administración competente.

4.– No podrán ser titulares, partícipes, accionistas o administradores de estas empresas, las personas incluidas en alguna de las circunstancias recogidas en los

pertsonek ezin izango dute izan enpresa hauetan ez administratzaile, ez akziodun, ez partaide ezta titular ere.

5.– Helburu sozialtzat joko-jarduerak garatzea izan beharko dute.

32. atala.– Makina laguntzailedun enpresa operatzailea baimentzeko eskaria.

1.– Makina laguntzailedun enpresa operatzailea baimentzeko eskaria Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari egin beharko zaio, Herri Administrazioen Lege-Jaurbideari eta Guztientzako Administrazio-Ihardunbideari buruzko Legeko 70. atalean eskaturiko betekizunak biltzen dituen idazki baten bitartez, beti ere Herrizaingo sailburuaren aginduz ezarriko diren eskaria egiteko ereduen arabera, derrigorrezko izango delarik ondoko agiri hauek eranstea:.

a) Eskatzailearen Nortasun Agiri Nazionalaren edo baliokidearen fotokopia; eta pertsona juridikoak badira, administrazio-kontseiluko kideen, administratzaileen eta sozioena.

b) Sozietatearen eratze-eskrituren eta bere estatutuen testigantza edo kopia egiaztatua.

c) Enpresaren egiaztapena, eskudun organoak egindakoa, eta ondoko datu hauei buruzkoa: sozioen zerrenda, partaidetza-kuotak eta kapital sozialaren zenbatekoa. «A» motako makinen enpresa operatzaileen kasuan izan ezik, sozioak pertsona juridikoak direnean, hauek espezifikatu egin beharko dira, kapital sozialean %5eko partaidetza duten pertsona fisiko titularrenganaino ailegatuaz.

d) Merkataritza-Erregistroan sozietate inskribatu delakoaren ziurtagiria.

e) Atal honen a) letran aipaturiko pertsonei dagokien ziurtagiria, eskudun administrazioak egindakoa; hain zuzen baimen dataren aurreko bost urteen barruan, Ogasun Publikoaren edo jabetzaren kontrako faltsutasun delituengatik -epai irmoarekin- kondenatua ez izanari buruzkoa.

Aurreko guztia errespetatuz, estatu espainiarreko herritarrak ez diren kasuan, aurreko idazatian xedaturiko konplitzen dela egiaztatzearren, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak txosten osagarriak edo gorago zehaztutakoaren antzekoak eskatu ahal izango ditu.

f) Euskal Autonomi Elkartean joko-makinen beste enpresa operatzaile batzuetan partaidetza izateari dagokionez, araudi honetako 31. ataleko 4. idazatikoa konplitzeari buruzko deklarazioa, eskatzailearena eta, beharrezkoa denean, sozioena edo akzionistena. Salbuetsita geratzen dira «A» motako makinadun enpresa operatzaileak.

g) a) letran aipatzen diren pertsonen ondoko deklarazio hau, Azaroko 4/1991 Legeko 19. ataleko 4 eta 5. idazatietan zehazturiko suposamenduen barruan eurak ez direla aurkitzen.

h) Euskal Herriko Diruzaintza Nagusian fidantza formalizatu izana kreditatzen duen dokumentua, fidantzaren zenbatekoa araudi honen 34. atalean zehazturikoa izango da.

apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991 de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

5.– Deberán tener por objeto social, el desarrollo de actividades de juego.

Artículo 32.– Solicitud de autorización de empresa operadora y de máquinas auxiliares.

1.– La solicitud de autorización de empresa operadora y de máquinas auxiliares deberá formularse ante la Dirección de Juego y Espectáculos mediante escrito que reúna los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, de acuerdo con los modelos de solicitud que se establezcan por Orden del Consejero de Interior, acompañando en todo caso los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente del solicitante y, tratándose de personas jurídicas, del de los miembros del Consejo de Administración, administradores y socios.

b) Copia compulsada o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, y de sus estatutos.

c) Certificación de la sociedad, emitida por órgano competente, de la relación de socios y cuotas de participación, así como de la cifra del capital social. Con excepción de las empresas operadoras de máquinas de tipo «A», cuando los socios sean personas jurídicas se especificarán los mismos, hasta llegar a las personas físicas titulares de, al menos, un 5% participación en el capital social.

d) Certificado de la inscripción de la sociedad en el Registro Mercantil.

e) Certificado emitido por la Administración competente respecto de las personas mencionadas en la letra a) de este artículo, relativo a no haber sido condenado mediante sentencia firma por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

Sin perjuicio de lo anterior, en el supuesto de ciudadanos no residentes en el Estado Español, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá recabar informes complementarios o de análoga naturaleza al indicado anteriormente al objeto de verificar el cumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior.

f) Declaración del solicitante y, en su caso, de los socios o accionistas, del cumplimiento del apartado 4 del artículo 31 del presente Reglamento, relativo a la participación en otras empresas operadoras de máquinas de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Se exceptúan las empresas operadoras de máquinas de tipo «A».

g) Declaración de las personas a que se refiere la letra a) de este artículo de no estar incurso en los supuestos a que se refieren los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de noviembre.

h) Documento acreditativo de haber formalizado fianza ante la Tesorería General del País Vasco por la cuantía a que se refiere el artículo 34 del presente Reglamento.

i) Enpresak, bere jarduera burutzeko, eskueran dituen giza baliabideak eta bai teknikoak eta materialak ere deskribatzen dituen memoria.

j) Enpresako enplegatuak Gizarte Segurantzan alta emanda daudela eta enpresaren alta ziurtatzen dituzten agiriak.

2.– Bingo-salatako edo joko-kasinotako enpresari gisa inskribaturik egoteak lokal horietako makinak ustiatzeko eskubidea emango die hala inskribaturik dauden enpresarioei, hartarako araudi honetako 50. ataleko 1. idazatian aipatzen den Enpresen sekzioan inskribaturik geratuko direlarik.

3.– Makina laguntzaileen bitartez jokoak ustiatzeko baimenak makinok zuzenean kudeatzeko eskubidea emango dio titularrari, eta ez du eskuratu beharko ustiatzeko baimenik.

33. atala.– Baimenaren izapidetzea eta iraupena.

1.– Aurreko atalak aipatzen duen dokumentazioa eta eskaria aurkeztuz gero, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak aldez aurretik informazioa bildu eta beharrezko egiaztapenak egindakoan, aurkeztutako eskariaz ebatzia hartuko du, eta bidezkoa denean, eskatzaileari enpresa operatzaile eta makina laguntzailedun enpresa gisa jarduteko baimema emango dio, eta bai Jokoaren Erregistro Zentralean dagokion sekzioan inskribatzekoa ere.

2.– Enpresa operatzaile eta makina laguntzailedun enpresa gisa jarduteko baimena bost urterako emango da, eta automatikoki berriztatu ahal izango da, berriztatzeko mementuan emakida eskuratzeko indarreko araudian eskatzen diren betekizunak konplitzen badira.

3.– Enpresa operatzaileen eta makina laguntzailedun enpresen baimenekin ezin izango da egin intervivosko transmisiorik.

34. atala.– Enpresa operatzaileen eta makina laguntzailedun enpresen fidantzak.

1.– Enpresen sekzioan joko-makinen enpresa operatzaile gisa inskribatu ahal izateko, ondoko zenbatekodun fidantzak osatu beharko dira:

a) «A» motako enpresa operatzaileak: 500.000 PTA.
b) «B» motako enpresa operatzaileak: 5.000.000 PTA.
c) «C» motako enpresa operatzaileak: 10.000.000 PTA.

2.– Enpresen sekzioan makina laguntzailedun enpresa gisa inskribatu ahal izateko, 2.000.000 PTAko zenbatekodun fidantza osatu beharko da.

3. SEKZIOA: USTIATZEKO BAIMENAK

35. atala.– Definizioa.

1.– Makina bakoitzaren legezkotasuna babesten duen dokumentu administratiboa da ustiatzeko baimena, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak emandakoa, eta babesten duen legezkotasun arlo hauei dagokie: makinaren titularitatea eta inskribaturiko modeloarekiko makinaren korrespondentzia.

2.– Jokoaren Erregistro nagusian dagokien sekzioan behar bezala inskribaturiko Enpresa hauei bakarrik emango zaie ustiatzeko baimena, Jokoaren Erregistro Zentralean dagokien sekzioan behar bezala inskribaturikoei.

i) Memoria descriptiva de los medios humanos, técnicos y materiales con que cuenta la empresa para el ejercicio de su actividad.

j) Certificación de alta de la empresa y de sus empleados en el régimen de seguridad social que corresponda.

2.– La inscripción como empresario de casino de juego o de sala de bingo facultará a los mismos para explotar las máquinas instaladas en dichos locales, quedando inscritos a estos efectos en la Sección de Empresas a que se refiere el apartado 1 del artículo 50 del presente Reglamento.

3.– La autorización para la explotación de juegos a través de máquinas auxiliares facultará al titular para la gestión directa de las mismas sin necesidad de obtener los correspondientes permisos de explotación.

Artículo 33.– Tramitación y Vigencia de la Autorización.

1.– Una vez presentada la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el Director de Juego y Espectáculos, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la solicitud presentada, autorizando, en su caso, al solicitante como empresa operadora y empresa de máquinas auxiliares, y su inscripción en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2.– La autorización de empresa operadora y de empresa de máquinas auxiliares se concederá por un período de cinco años, renovable automáticamente si se cumplieran los requisitos exigidos para la concesión por la normativa vigente en el momento de la renovación.

3.– Las autorizaciones de empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares son intransmisibles intervivos.

Artículo 34.– Fianzas de empresas operadoras y de máquinas auxiliares.

1.– Para obtener la inscripción como empresa operadora de máquinas de juego en la Sección de Empresas habrá de constituirse fianza por los siguientes importes:

a) Empresas operadoras de tipo «A»: 500.000 PTA
b) Empresas operadoras de tipo «B»: 5.000.000 PTA
c) Empresas operadoras de tipo «C»: 10.000.000 PTA

2.– Para obtener la inscripción como empresa de máquinas auxiliares en la Sección de Empresas habrá de constituirse fianza por importe de 2.000.000 PTA.

SECCIÓN 3.ª: PERMISOS DE EXPLOTACIÓN

Artículo 35.– Definición.

1.– El permiso de explotación es el documento administrativo emitido por la Dirección de Juego y Espectáculos que ampara la legalidad individualizada de cada máquina en cuanto a su correspondencia con el modelo inscrito y la titularidad de la misma.

2.– Los permisos de explotación únicamente podrán ser autorizados a Empresas debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

3.– Ustiatzeko baimenaren iraupena urte bikoa izango da, eta behin eta berriro iraupen bera duten epetarako berriztatu ahal izango da, baldin eta berriztatzeko momentuan indarrean den araudian eskatzen diren betekizunak konplitzen badira.

4.– Makinak ustiatzeko baimenak transmititzeko, aldez aurretik Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena beharko da

36. atala.– Monopolioaren aurkako arauak.

1.– «B» eta «C» motako makinak ustiatzeko baimenen titularitateari, eta bai makina hauetan enpresa operatzaileen partaidetzari ere ondoko muga hauek ezartzen zaizkie:

a) Enpresa operatzaile bat gehienez jota ustiatzeko mila baimenen titular izan daiteke.

b) Pertsona fisikoek edo juridikoek ezin izango dute parte hartu sozietate gisa eraturiko bost enpresa baino gehiagotan.

2.– Pertsona juridiko edo fisiko bakoitzaren baimenak kontabilizatzeko, ondoko honi erreparatuko zaio: enpresa operatzailearen baimen kopuruaren eta kapital sozialean partaidetzaren arteko proportzionalitateari.

3.– Aurreko zenbakiko b) idazatian ezarritako mugei dagokienez, partaidetzen edo akzioen ehuneko berrogeita hamarra baino gehiago daukana joko da pertsona juridikoaren titulartzat.

4.– Atal honetako 1. idazatian zehazturiko mugek ondoko hau ere hartzen dute barne: bere izenean diharduen pertsona, baina beste baten interesen faboretan. Atal honetan ezarritako mugen ondorioetarako, pertsona juridikoetan partaidetzen edo akzioen titularitatea eta ustiatzeko baimenak, noren interesen aldeko diren, harexentzakoak kontsideratuko dira.

37. atala.– Ustiatzeko baimenen fidantza.

1.– «A» motako makinen ustiatzeko baimenen titularra izateko ez da izango beharrezko fidantzarik gordailatzea.

2.– «B» motako makinen ustiatzeko baimenen titularra izateko, ondoko eskala honen arabera gordailatu beharko da fidantza:

Makina 1etik 25era:	5.000.000 PTA.
26 makinatik 100era:	10.000.000 PTA.
101 makinatik 250era:	25.000.000 PTA.
251 makinatik 500era:	40.000.000 PTA.
501 makinatik 1.000ra:	60.000.000 PTA.

3.– «C» motako makinen ustiatzeko baimenen titularra izateko, ondoko eskala honen arabera gordailatu beharko da fidantza:

Makina 1etik 50era:	10.000.000 PTA.
51 makinatik 100era:	20.000.000 PTA.
100dik gora makina:	40.000.000 PTA.

4.– Bingo-salak edo joko-kasinoak zuzenean ustiatzen dituenean joko-makinak, ez da izango beharrezko atal honek aipatzen duen fidantza gordailatzea, hala ezartzen baita 32. atalaren 2. idazatian.

3.– El permiso de explotación tendrá una vigencia de dos años, renovándose automáticamente por periodos sucesivos de igual duración al de su vigencia, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

4.– La transmisión de permisos de explotación de las máquinas deberá ser previamente autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos.

Artículo 36.– Normas Antimonopolio.

1.– Se establecen los siguientes límites a la titularidad de permisos de explotación de máquinas de juego de tipo «B» y «C» y a la participación en empresas operadoras de estas máquinas:

a) El número máximo de permisos de explotación de los que pueda ser titular una empresa operadora será de mil.

b) Las personas físicas o jurídicas no podrán participar en más de cinco empresas operadoras constituidas en forma societaria.

2.– Para contabilizar el número de permisos atribuidos a cada persona física o jurídica se estará a la proporcionalidad entre la participación en el capital social y el número de permisos de la empresa operadora.

3.– A los efectos de los límites establecidos en el apartado b) del número anterior se considerará titular de la persona jurídica al que posea más del 50 por ciento de las acciones o participaciones de la misma

4.– Los límites señalados en el apartado 1 de este artículo se refieren asimismo a la persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero. A efectos de los límites establecidos en el presente artículo, los permisos de explotación y la titularidad de acciones o participaciones en las personas jurídicas, se reputarán de la persona en cuyo interés actúen.

Artículo 37.– Fianza por Permisos de Explotación.

1.– Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «A» y de máquinas auxiliares no se precisará la consignación de fianza.

2.– Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «B» se consignará fianza de acuerdo con la siguiente escala:

De 1 a 25 máquinas:	5.000.000 PTA
De 26 a 100 máquinas:	10.000.000 PTA
De 101 a 250 máquinas:	25.000.000 PTA
De 251 a 500 máquinas:	40.000.000 PTA
De 501 a 1.000 máquinas:	60.000.000 PTA

3.– Para ser titular de permisos de explotación de máquinas de tipo «C» se consignará fianza de acuerdo con la siguiente escala:

De 1 a 50 máquinas:	10.000.000 PTA
De 51 a 100 máquinas:	20.000.000 PTA
Más de 100 máquinas:	40.000.000 PTA

4.– Cuando el casino de juego o la sala de bingo explote directamente las máquinas de juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado 2 del artículo 32, no será preciso depositar la fianza a que se refiere este apartado.

5.– Makinak ustiatzeko exigituriko fidantza guztiak ez baditu gordailatuta espresa operatzaileak, ezin izango du eskatu baimen berririk.

4. SEKZIOA: BAIMENDUN LEKUAK

38. atala.– «A» motako makinak.

Ondoren zehazten diren lekuetan instalatu ahal izango dira «A» motako makinak:

a) Joko- eta jolas-aretoetan, bingo-saletan eta kasinoetan.

b) Azoka-barruti edo antzekoetan, jolas-parkeetan edo kanpinetan hartarako habilitatutako leku eta lokaletan.

c) Ostalaritza-jarduera edo ostalaritzaren jarduera osagarriren bat burutzen den lokal publikoetan.

39. atala.– «B» motako makinak.

1.– «B» motako makinak instalatzeko baimena eman ahal izango da:

a) Joko-aretoetan.

b) Bingo-saletan hartarako habilitatutako lokal eta lekuetan, bingo-salotako bezero izanik aldez aurretik onartze-zerbitzuan erregistratu direnentzako.

c) «C» motako makinak instalatzeko baimendun lekuetan.

d) Ostalaritzako lokal eta instalazio publikoetan, dantzalekuetan eta festetarako salatan, ondorengo idazatian zehazten diren salbuespenekin.

2.– Ezin izango dira instalatu «B» motako makinak, ostalaritzako jarduera izanik beherago aipatzen diren egoeraren baten aurkitzen diren lokaletan:

a) Garraio publikoen geltokietan, aireportuetan; merkataritzarako, ikuskizunetarako eta jolas-jardueraradun zentro edo guneetan, salbu eta lokala itxita badago eta pasoko jendeak eta publikoak oro har sarrera mugaturik badauka.

b) Terrazatan daudenak edo bide publikoren bat hartzen dutenak.

c) Edozein motatako instalazio desmuntagarritan.

d) Adin txikikoentzako berariazko lokaletan edota ohiko erabiltzailetzat adin txikikoak dituzten lokalak.

40. atala.– «C» motako makinak.

1.– Baimendun itsasuntzietan eta joko-kasinoetan bakarrik instalatu ahal izango dira «C» motako azarezko makinak. Makinak berekin izan beharko duen ustiatzeko baimenarekin batera non ustiatuko den agertu beharko du erasota, kasinoaren izena.

2.– Kasinoetako joko-salatan dauden makinek leundu egin beharko dute ateratzen duten hotsa, hala gainontzeko jokoak garatzeko eragozpen ez daitezen izan.

3.– Kasinoetako joko-salatan barik beste sala guztiz desberdin batzuetan daudenean «C» motako joko-

5.– No podrán solicitarse nuevos permisos de explotación si no estuvieran consignadas en su totalidad por la empresa operadora las fianzas exigidas para la explotación de máquinas.

SECCIÓN 4.ª: LUGARES AUTORIZADOS

Artículo 38.– Máquinas de tipo «A».

Las máquinas de tipo «A» podrán instalarse en los locales siguientes:

a) En salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos.

b) En locales y dependencias habilitadas al efecto en campings, parques de atracciones, recintos feriales o similares.

c) En locales públicos con actividad exclusiva o complementaria de hostelería.

Artículo 39.– Máquinas de tipo «B».

1.– Podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B»:

a) En salones de juego.

b) En locales y dependencias habilitadas al efecto en salas de bingo, para uso exclusivo de los usuarios de éstas que hayan sido previamente registrados en el servicio de admisión.

c) En lugares autorizados para la instalación de máquinas de tipo «C».

d) En locales e instalaciones públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas, con las excepciones enumeradas en el apartado siguiente.

2.– No podrán instalarse máquinas de tipo «B» en aquellos locales con actividad de hostelería que se encuentren en alguna de las siguientes situaciones:

a) que estén situados en estaciones de transporte público, aeropuertos y centros o áreas comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, cuando el local no esté cerrado y aislado del público general o de paso.

b) que estén ubicados en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.

c) que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

d) que sean locales específicos para los menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

Artículo 40.– Máquinas de tipo «C».

1.– Las máquinas de azar de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego y buques autorizados. En el permiso de explotación que deberá acompañar a la máquina figurará el nombre del casino donde esté prevista su explotación.

2.– Las máquinas ubicadas en la sala de juegos del casino reducirán su nivel sonoro, de forma que su funcionamiento no perturbe el desarrollo de los restantes juegos.

3.– Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del

makinak, leku hauen kanpokaldeetan argi eta garbi adierazi beharko da adin txikikoek sarrera galarazita dutela, adierazi ere Euskal Autonomi Elkarteko hizkuntza ofizial bietan. Bestalde zaintza eta kontrolerako berariazko sistema edo zerbitzu bat izan beharko dute, eta honekin adin txikikoei eta legez debekaturik daukaten pertsonei sarrera galarazi egingo die. Bestalde, sistema edo zerbitzu horiek lokal bakoitzera gehienez sartu daitekeen jende kopurua kontrolatuko dute. Hartarako, makinak daudeneko salatara sartu ahal izateko, sartu nahi duten pertsonak identifika daitezela, eskatu ahal izango dute titularrek.

4.– Makinak daudeneko salaren segurtasun neurriak indarrean den araudiak ezarriko ditu, horretaz gain ondorengo betekizun hauek konplitu beharko dituelarik salak:

a) Ez da izango argindar hartunerik publikoaren eskueran, salbu eta baimen gabeko edozein manipulazioren aurka babestirik badaude.

b) Joko-salatik makinen salara sarrera librea izango da. Kasinoko beste dependentzia batzutara sartu ahal izateko beharrezkoa izango da identifikatzea eta erregistratzea aipatu dependentzietan.

c) Dirua eta fitxak trukatzeko zerbitzu bat egongo da salaren barruan.

d) Kasinoetako makinen saletan, araudi honetan zehazten ez diren zerbitzu desberdinak edo zerbitzu osagarriak instalatzeko, beharrezkoa izango da Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren baimena.

e) Makinetan inor jokatzen ari ez denean, irekiko dira makinen irabazi-gordailuak eta irekiera horren gainekoak dagokion liburuan edota baimendun ordezko sistemaren baten erregistratu beharko dira.

f) Pertsona bakoitzeko lokalaren 1,50 m.^{2}-ko azalera erabilgarri, proportzio honek finkatuko du gehien jota zenbat pertsona har ditzakeen makinen salak. Publikoan normalean erabili dezakeena hartuko da azalera erabilgarritzat, barne direlarik ataria, komunak eta makinen sala.

g) Pasabideetan eta lokalaren ebakuaziorako bideetan traba ez egiteko moduan ezarriko dira makinak. Edozelan ere, joan-etorrietarako, gutxienez, 2 metroko zabalera duen pasabide bat beharko da.

h) Eragiteko alboko mekanismoak direnean, makinen arteko gutxienezko tartea 20 zentimetrokoa izango da, eta 10 zentimetrokoa gainontzeko kasuetan. Edozein modutan, makinaren dokumentazioa argi eta garbi ikusteko moduan ezarrita egongo da.

i) Makinen salan, erreklamazio-liburu bat eduki beharko da, behar bezala diligentziatutakoa.

41. atala.– Makina laguntzaileak.

1.– Berariazko postu edo lokaletan instalatu ahal izango dira makina laguntzaileak, kasuan kasuko jokorako habilitatuak.

2.– Halaber, ostalaritzako establezimenduetan apustuak gurutzatzeko makinak eta boletoak saltzeko makinak ezartzea baimendu ahal izango da, betiere kontu casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y otras personas que lo tengan legalmente prohibido, y controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas.

4.– Las condiciones de seguridad de la sala de máquinas serán las establecidas en la normativa vigente, debiendo reunir, además, los siguientes requisitos:

a) No existirán tomas de corriente al alcance del público, salvo que estén debidamente protegidas contra cualquier manipulación no autorizada.

b) El acceso a la sala de máquinas desde la sala de juegos del casino será libre. El acceso desde la sala de máquinas a otras dependencias del casino precisará de la identificación y registro que corresponda a dichas dependencias.

c) Deberá existir en el interior de la sala un servicio para efectuar los cambios de dinero y fichas.

d) La instalación de servicios complementarios o diferentes a los señalados en este Reglamento para la sala de máquinas de casino, precisará de autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos.

e) La apertura de los depósitos de ganancias de las máquinas se realizará cuando no haya usuarios jugando en las mismas y quedará registrada en el correspondiente libro de control o en sistemas equivalentes debidamente autorizados.

f) La ocupación máxima de la sala de máquinas se determinará en la proporción de una persona por cada 1,50 m.^{2} de superficie útil del local. Se entenderá por superficie útil la que sea normalmente accesible por el público, incluyendo en ésta las dependencias destinadas a vestíbulo, si lo hubiera, aseos y sala de máquinas.

g) Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 2 m de ancho.

h) La separación mínima entre máquinas será de 20 cm cuando existan mecanismos laterales de accionamiento, y de 10 cm en los demás casos. En todo caso, la documentación de la máquina deberá ser claramente visible.

i) En la sala de máquinas deberá existir un libro de reclamaciones debidamente diligenciado.

Artículo 41.– Máquinas auxiliares.

1.– Podrán instalarse máquinas auxiliares en locales o puestos específicos, habilitados para el juego de que se trate.

2.– Igualmente, podrán autorizarse máquinas de venta de boletos y de cruce de apuestas en los establecimientos de hostelería, con las excepciones establecidas

eginda araudi honen 39. ataleko 2. idazatian zehazturiko salbuespenez. Era berean, jokoa helburutzat duten jarduerak burutzen diren barrutietan ere instalatu ahal izango dira apostuak gurutzatzeko makinak.

3.– Aurreko idazatietan ezarritakoa begiratuaz, publikoa biltzen den lokal publioetan makina laguntzaileak instalatzeko baldintzak jokoari buruzko araudi espezifikoak erregulatuko ditu.

4.– Boletoen, loterien eta apustuak gurutzatzeko makinak ondorengo leku hauetan instalatu ahal izango dira: garraio publikoen geltokietan, eta merkataritzarako, ikuskizunetarako eta jolas-jardueradun gunetan; betiere saltzeko puntu gisa habilitaturiko lokal espezifikoetan kokaturik badaude.

5.– Jokoa edo zozketa sortzen duen transakzio komertziala egiten den leku guztietan instalatu ahal izango dira ausazko konbinaziotarako makinak.

42. atala.– Establezimendu bakoitzeko instalatu daitekeen makina kopurua.

1.– Lokal bakoitzean instalatu ahal izango den makina kopurua ondoko hau izango da:

a) Jolaserako eta jokorako aretoetan:

Baimentzen den «A» eta «B» motako makina kopurua, araudi espezifikoak xedatzen duenaren arabera.

b) Joko-kasinoetan instalatu daitekeen «C» motako makina kopurua ondoko hau izango da:

– Kasinoaren joko-salak duenetik desberdin eta berariazko sarreradun dependentzia bat edo batzuetan ezarrita daudenean makinak, 50 pertsonako 15 «C» motako 15 makina ezarriko ahal izango dira dependentziotan, gehien jota kontsideratu daitekeen pertsona kopurua: kasinoaren edukierak gehienez hartzen dituen pertsonak.

– Gehien jota, kasinoaren joko-salan instala daitekeen «C» motako makina kopurua, ez da sekula izango sala horretan dagoen mahai bakoitzeko bitik gorakoa.

Kasinoko dependentziak batera hartuta ere, makinek hartuko duten lekua, ez da sekula izango gainontzeko jokoek hartuko dutenetik gorakoa.

c) Kanpin, jolas-parke eta azoka-barruti edo antzekoetan:

Gehienez «A» motako bost makina:

d) Bingo-salatan araudi espezifikoan begiratuko da.

e) Ostalaritzako lokal eta instalazioetan, festetarako salatan, dantzalekuetan eta diskoteketan ondorengo hauek instalatu ahal izango dira:

– «B» motako makina bat.
– «A» motako makina bi.
– Apustuak gurutzatzeko makina bat zein boletoen makina bat zein ausazko konbinaziotarako makina bat.

2.– Aurreko e) idazatian aipaturiko lokaletan instala daitezen makina edo makinak, euskarri propioaren gainean ezarriko dira. Ondoko hauek ez dira kontsideratuko euskarriaren oinarri: erakusmahaia, mahaiak edo helburu hau ez duten erabileretarako beste objektu batzuek.

en el apartado 2 del artículo 39 del presente Reglamento. Asimismo, las máquinas de cruce de apuestas podrán instalarse en los recintos donde se desarrollen las actividades objeto de apuesta.

3.– Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados anteriores, la normativa específica del juego regulará las condiciones de instalación de las máquinas auxiliares en locales de pública concurrencia.

4.– Las máquinas de boletos, de loterías y de cruces de apuestas, podrán instalarse en estaciones de transporte público, aeropuertos y en superficies comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, siempre que se encuentren ubicadas en locales específicos habilitados como puntos de venta o despacho.

5.– Las máquinas de combinaciones aleatorias podrán instalarse en aquellos lugares donde se realice la transacción comercial que sea origen del sorteo o juego.

Artículo 42.– Número de máquinas a instalar por establecimiento.

1.– El número de máquinas a instalar en cada local será el siguiente:

a) En los salones recreativos y salones de juego:

El número de máquinas de tipo «A» o «B» que se autoricen, en virtud de lo que disponga su normativa específica.

b) En los casinos de juego el número de máquinas de tipo «C» a instalar será el siguiente:

– Cuando las máquinas estén situadas en una o varias dependencias con accesos específicos y diferentes de la sala de juegos del casino, el número total de máquinas de tipo «C» en estas dependencias no podrá ser superior a 15 máquinas por cada 50 personas del aforo máximo del casino.

– El número máximo de máquinas de tipo «C» a instalar en la sala de juegos del casino no será superior a dos por cada mesa de juego existente en la citada sala.

En ningún caso, la superficie destinada a máquinas en la totalidad de las dependencias del casino, podrá ser superior a la destinada al resto de juegos.

c) En campings, parques de atracciones, recintos feriales o similares:

Un máximo de cinco máquinas de tipo «A».

d) En las salas de bingo se estará a lo que disponga la normativa específica.

e) En los locales e instalaciones de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas se podrán instalar:

– una máquina de tipo «B»
– dos máquinas de tipo «A»
– indistintamente, una máquina de cruce de apuestas, de boletos o decombinaciones aleatorias.

2.– La máquina o máquinas que se instalen en los locales mencionados en la letra e) del apartado anterior se colocarán sobre un soporte propio. No se podrá considerar base de soporte el mostrador, las mesas u otros objetos de usos ajenos a esta finalidad.

3.– Makinak ezin izango dira instalatu pasabideetan eta zenbait lekutan; bada ebakuaziorako, joan-etorrietarako edo jendea banatzeko, inolako trabarik gabe egon beharko dute-eta. Makinaren dokumentazio administratiboaren eta beste edozein oztoporen artean gutxienez 30 zentrimetroko distantzia egongo da.

4.– Atal honetan xedatzen denaren ondorioetarako, erabiltzaile bik edo gehiagok eskuhartu badezakete makina baten, makina kopuruari dagokionez honela kontsideratuko dira: zenbat erabiltzaile makinako, hainbat makina.

5. SEKZIOA: INSTALATZEKO BAIMENA

43. atala.– Definizioa.

1.– Enpresa operatzailea eta establezimenduaren titularra lotesten dituen dokumentu administratiboa da instalatzeko baimena, hain zuzen ere «B» motako makina konkretu bat baimendun establezimendu batean instalatzeko.

2.– Aipatu makina ustiatzeko beharrezko dokumentua izanik instalatzeko baimena, beste barik ez da nahikoa, zeren betiere dagokion ustiatzeko baimenak babestu beharko baitu.

44. atala.– Instalatzeko baimena betetzea.

1.– Instalatzeko baimena enpresa operatzailearen titularrak edo bere ordezkariak eta establezimenduaren titularrak sinatu beharko dute, beti ere Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak eman beharko duelarik baimena. Eta honako datu hauek izan beharko ditu:

a) Mota, modeloa eta makinaren seriea eta erregistro-zenbakia.

b) Ustiatzeko baimenaren zenbakia.

c) Enpresa operatzailearen identifikazio fiskalerako kodea edo baliokidea edo nortasun agiri nazionala; eta baita ere izena edo egoitzaren berri eta Jokoaren Erregistro Zentralean dagokion sekzioan duen inskripziozenbakia.

d) Izen komertziala, kategoria eta establezimenduaren helbidea, eta baita identifikazio fiskalerako kodea edo baliokidea edo nortasun agiri nazionala, halaber, beharrezko denetan negozioaren titularraren izena.

2.– Instalatzeko baimenak hiru urteko iraupena izango du, Administrazioak ematen duenetik aitzina, eta epe berdinerako berriztatuko da, alde bietariko batek ere ez badu denuntziatzen, hain zuzen ere hasierako epe hori bukatu baino bi hilabete lehenago

45. atala.– Instalatzeko baimenaren iraungipena.

1.– Ondorengo kausa hauetakoren batengatik iraungiko da instalatzeko baimena:

a) Instalatzeko baimena indarrean egoteko epea bete dela-eta.

b) Alde biek egindako akordiarengatik, berau administrazioari idatziz jakinarazten bazaio.

3.– Las máquinas que se instalen no podrán colocarse 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.

4.– Las máquinas en las que puedan intervenir dos o más usuarios serán consideradas, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como usuarios las puedan usar simultáneamente.

SECCIÓN 5.ª: AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

Artículo 43.– Definición.

1.– La autorización de instalación es el documento administrativo mediante el cual se vincula la empresa operadora y el titular del establecimiento, para la instalación de una concreta máquina de tipo «B» en un establecimiento autorizado.

2.– La autorización de instalación es documento necesario pero no suficiente para la explotación de dicha máquina, debiendo estar, en todo caso, amparada por el correspondiente permiso de explotación.

Artículo 44.– Cumplimentación de la autorización de Instalación.

1.– La autorización de instalación estará suscrita por el titular de la empresa operadora o representante legal de la misma y el titular del establecimiento, debiendo ser autorizada por la Dirección de Juego y Espectáculos. Contendrá, al menos, los siguientes datos:

a) Tipo, modelo, número de registro y de serie de la máquina.

b) Número de autorización del permiso de explotación.

c) Documento Nacional de Identidad o Código de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, de la empresa operadora, así como nombre o razón social y número de inscripción de la misma en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

d) Nombre comercial, categoría y domicilio del establecimiento, así como Documento Nacional de Identidad o Código de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, y nombre del titular del negocio.

2.– La autorización de instalación tendrá una vigencia de tres años desde la fecha de su expedición por la Administración, prorrogándose por otro período de igual duración si no se produjera denuncia de su validez por cualquiera de las partes, dos meses antes de la fecha de su vencimiento.

Artículo 45.– Extinción de la Autorización de Instalación.

1.– La autorización de instalación se extinguirá por alguna de las siguientes causas:

a) Por el cumplimiento del plazo máximo de vigencia de la autorización de instalación.

b) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado por escrito ante la Administración.

c) Instalatzeko baimena iraungi beharra deklaratzen duen ebazpen judizial batengatik.

d) Baimena eskuratzeko erantsitako dokumentazioan edo kontsignatutako datuetan funtsezko zehaztasun gabeziak atzematearren, kasu honetan, beharrezkoa izango da Joko eta Ikuskizun zuzendariaren arrazoitutako ebazpena.

e) Kasua edozein delarik ere, instalatzeko baimena babesten zuen ustiatzeko baimena iraungitzearren, edota enpresa operatzaile tituluaren inskripzioa indargabetzearren.

f) Zigor-espediente batez ondorengo zigorra ezartzeagatik: instalatzeko baimena babesten duen ustiatzeko baimena etetzea edo iraungitzea dakarrena.

g) Ustiatzeko makinari dagokionez, alde bien artean hitzartutako baldintza ekonomikoak alde batek aldatzearren, baldintzak idatziz formalizatuta badaude. Kasu honetan, aldakuntza horien eragina izaten duenak bakarrik aurkeztu ahal izango dio Administrazioari iraungipen-eskabidea.

h) Instalatzeko baimenaren babespeko joko-makinaren ustiapena errentagarri ez bada aldeetariko betentzat. Kasu honetan, espedientea ebazteko, delako makinaren ustiapenari buruzko auditoretza eska dezake Administrazioak, hain zuzen errentagarritasun falta argudiatzen duenari.

2.– Establezimenduaren edo baimenaren enpresa operatzaile titularraren, edo enpresa horren akzionista edo partaidetzadunen aldaketak ez du iraungiko indarrean dagoen instalatzeko baimena. Eskuratzaile berriak bere egin beharko dituelarik aurrekoaren eskubide eta betebehar guztiak, salbu eta instalatzeko baimenaz denuntzia aurkeztu titular berriak Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari, kasu honetan titularitate aldaketa jazo den urteko abenduaren 31ra arte bakarrik egingo ditu bere aipatu eskubide eta betebeharrak.

3.– Aurreko idazatian xedaturikoa begiratuaz, indarrean dagoen instalatzeko baimenarekin joko-makina ustiatzea ez badu nahi aldeetariko batak edo bestak, ondorioak honako hauek izango dira: erantzulea establezimenduaren jabea balitz, instalatzeko baimen berriak zigilatzeko inhabilitazioa, harik eta aurrekoak seinalaturik daukan epea bete arte; eta enpresa operatzailearentzat, berau erantzulea balitz, ustiatzeko baimenik gabe egon beharra, harik eta aipatu epea bukatu arte. Neurri hauek Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren ebatziz hartu beharko dira.

4.– Aurreko zenbakiko d), g) eta h) letretan erasotako kausek eragindako iraungipenaz esan beharra dago, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren ebatziz eta aurreztik beharrezko espedientea instruituz gauzatuko dela. Espedientea ahalik eta hobekien ebaztearren, Administrazioak txosten bat eskatu ahal izanen du, hain zuzen ere auzi honetan garrantzizko zerikusia duten sektoreetako profesionalen elkarteetarik, txosten horrek beharko du izan sektore guzti horiek apailatua.

c) Por resolución judicial que declare la extinción de la autorización de instalación.

d) Por comprobación de inexactitudes sustanciales en los datos consignados o en la documentación adjuntada para su autorización, siendo preceptiva, en este caso, resolución motivada del Director de Juego y Espectáculos.

e) Como consecuencia de la extinción, por cualquier causa, del permiso de explotación que amparaba la autorización de instalación, o de la revocación de la inscripción del título de empresa operadora.

f) Por sanción impuesta a través del correspondiente expediente sancionador, que conlleve la extinción o suspensión del permiso de explotación que ampare la autorización de instalación.

g) Como consecuencia de la modificación unilateral de las condiciones económicas acordadas entre las partes respecto de la máquina objeto de explotación, cuando las mismas estuvieran formalizadas por escrito. En tal caso, la solicitud de extinción solo podrá ser presentada ante la Administración por la parte afectada por dichas modificaciones.

h) Por falta de rentabilidad económica para alguna de las partes, en la explotación de la máquina de juego amparada en la autorización de instalación. En este supuesto, para la resolución del expediente, la Administración podrá solicitar de quien aduzca la falta de rentabilidad, la auditoría de explotación de la máquina afectada.

2.– El cambio de titularidad del establecimiento o de la empresa operadora titular del permiso o de sus accionistas o partícipes no supondrá la extinción de la autorización de instalación vigente, debiendo subrogarse el nuevo adquirente en los derechos y obligaciones del anterior, salvo que por parte del nuevo titular se presente ante la Dirección de Juego y Espectáculos denuncia de la validez de la autorización de instalación, quedando en este caso únicamente subrogado hasta el 31 de diciembre del año en que se haya producido el cambio de titularidad.

3.– Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo, la negativa por cualquiera de las partes a explotar una máquina de juego con una autorización de instalación vigente determinará, para el titular del establecimiento, si fuera el responsable, la inhabilitación para el sellado de nuevas autorizaciones de instalación hasta que se cumpla el plazo que el anterior tuviere señalado, y para la empresa operadora, si ésta fuera la responsable, la imposibilidad de disponer del permiso de explotación hasta tanto transcurra dicho plazo. Dicha medida será adoptada por resolución del Director de Juego y Espectáculos.

4.– La extinción por las causas recogidas en las letras d) , g) y h) del número anterior, se realizará por resolución del Director de Juego y Espectáculos previa la instrucción del oportuno expediente. La Administración, para la mejor resolución del expediente, podrá recabar informe conjunto de las asociaciones profesionales más representativas de los sectores afectados.

6. SEKZIOA: FUNTZIONAMENDUA ETA LAGUNTZA TEKNIKOA

46. atala.– Makinen funtzionamendua.

1.– Enpresa operatzaileek, makian laguntzailedun enpresek eta ustiatzeko makinak instalaturik dueneko lokalen titularrek, makinak segurtasun egoera onean eta funtzionatzeko moduan eduki beharko dituzte.

2.– Enpresa operatzaileak, makina laguntzailedun enpresak eta ustiatzeko makinak instalaturik dueneko lokalen titularrak izanen dira erantzuleak, euren titularitatepeko makinen funtzionamendu txarraren ondorioak agertzen direnean.

3.– Edozein huts mekaniko dela-eta, makinak ez badu ordaintzen lortutako saria, negozioaren titularrak ordaindu beharko du delako sari hori, edo berori osatzeko falta dena. Jokoari ez zaio ekingo berriro, harik eta ordaindu ezina eragin duen kausa konpondu arte.

4.– Makinaren funtzionamendu txarra eragiten duen matxura bat jazo ezkero, eta matxura horrena berehalakoan zuzendu ezin bada, lokalaren ardura duenak makina amatatu egin beharko du.

47. atala.– Laguntza teknikoa.

1.– Araudi honetan ezartzen denaren arabera, modeloaren edo makinaren ezaugarriak definitzen dituzten elementuetarikoren baten aldakuntza, manipulazioa edo konponketa, ondoren aipatzen diren pertsonek edo enpresek egin beharko dute: Jokoaren Erregistro Zentralean dagokien sekzioan aipatu zereginak egiteko berariaz inskribaturik daudenek.

2.– Aipatu jarduerak burutu daitezen, pertsona edo enpresa hauek bermatu egin beharko dituzten eharrezko medio materialak eta kualifikazio teknikoa.

3.– Makinetan egindako lanak, ustiatzen ez diren aldikoak badira ere, baimendun enpresak edo pertsonak behar bezala eraso beharko ditu erregistro-liburu batean.

4.– «C» motako makinadun enpresa operatzaile orok izan beharko du laguntza teknikorako zerbitzu bat, behar bezala kreditaturik.

7. SEKZIOA: GALARAZPENAK

48. atala.– Galarazpenak.

1.– Enpresa operatzailearen eta makina laguntzailedunen titularrek eta establezimenduaren titularrak galarazita daukate ondorengo kasuan erabiltzaile gisa saridun makinak usatzea: euren titularitatepeko makinak badira edo euren establezimenduetan ezarrita badaude. Halaber, galarazpen berbera dute haien senaremazteek, gurasoek, seme-alabek eta haientzako lanean diharduten langileek.

2.– Halaber galarazita dago:

a) Erabiltzaileei kredituak edo kontuko dirurik ematea.

b) Erabiltzaileari bonifikazioak edo doaneko partidak ematea.

SECCIÓN 6.ª: FUNCIONAMIENTO Y ASISTENCIA TÉCNICA

Artículo 46.– Funcionamiento de las Máquinas.

1.– Las empresas operadoras y las de máquinas auxiliares y los titulares de los locales en las que estén instaladas máquinas para su explotación, estarán obligados a mantenerlas en perfectas condiciones de funcionamiento y seguridad.

2.– Las empresas operadoras y empresas de máquinas auxiliares y los titulares de los locales serán responsables solidarios de las consecuencias del mal funcionamiento de las máquinas de su titularidad.

3.– Cuando por fallo mecánico la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del negocio estará obligado a abonar el mismo, o la diferencia que falte para completarlo, no pudiendo reanudarse el juego en tanto no se haya subsanado el motivo del impago.

4.– Si se produjese una avería que implicase el mal funcionamiento de la máquina y la misma no pudiera ser subsanada en el acto, el encargado del local estará obligado a desconectarla.

Artículo 47.– Asistencia Técnica.

1.– La reparación, manipulación, cambio o modificación de alguno de los elementos definitorios de las características de la máquina o del modelo, tal y como se establecen en el presente Reglamento, deberá llevarse a cabo por personas o empresas inscritas específicamente para dichas operaciones en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2.– Estas personas o empresas deberán garantizar la cualificación técnica y medios materiales suficientes para el desempeño de dichas actividades.

3.– Las operaciones efectuadas sobre máquinas, aunque no estuvieran en explotación, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada.

4.– Las empresas operadoras de máquinas de tipo «C», deberán contar con un servicio técnico de asistencia, debidamente acreditado.

SECCIÓN 7.ª: PROHIBICIONES

Artículo 48.– Prohibiciones.

1.– A los titulares de la empresa operadora y de las de máquinas auxiliares, al titular del establecimiento, al personal al servicio de ambos, así como a los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, les está prohibido utilizar en calidad de usuarios las máquinas con premio de las que sean titulares o estén instaladas en su establecimiento.

2.– Igualmente queda prohibido:

a) Conceder a los usuarios créditos o dinero a cuenta.

b) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al usuario.

3.– Makinak instalatuta daudeneko establezimenduen erantzuleek edo titularrek galarazi egingo dute direlako makinak adintxikikoek erabiltzea, «A» motako makinak izan ezik. Era berean, makinak gaizki erabili edo manipulatzen dituztenei galarazi egin diezaiekete makinok erabiltzea.

VI. ATALBURUA: ERREGISTROAREN EGITURA ETA FIDANTZAREN ERREGIMENA

49. atala.– Fidantzaren erregimena.

1.– Abuztuaren 2ko 33/1984 Legearen pean dauden banku, aurrezki kutxa, aseguruetxe, kreditu kooperatiba edo elkarrenganako bermedun sozietateen kauziozko poliza edo abalaren bitartez, eta bai eskudirutan ere eratu ahal izango da fidantza; eta Euskal Autonomi Elkarteko Administrazioaren alde formalizatu beharko da, 4/1991 Legean eta garapeneko araudian aurreikusitako obligazioak ez konplitzetik ondorioztatzen diren diru-zigorrak eta beharrezko tasak derrigorrez ordaintzeari loturik geratuko delarik. 4/1991 Legea: Euskal Autonomi Elkartean Jokoa Arautzekoa.

2.– Fidantzaren zenbatekoan murrizketaren bat badago, gehienez bi hilabeteko epearen barruan, pertsona edo entitate titularrak derrigorrezko zenbatekoraino osatu beharko du. Fidantza ez birjartzeak honako ondorioak izango ditu: inskripzioa indargabetzea eta enpresa operatzailearen ustiatzeko baimenak ezeztatzea, salbu eta idargabetzeko erabakitik aitzina hamabost eguneko epearen barruan jabeak aipatu baimenak transmititu egiten baditu.

3.– Administrazioaren aldez aurretiko baimenarekin bakarrik erretiratu ahal izango da fidantza. Hala ere, fidantza kontsignatzea eragin zuten arrazoiak desagertu eta zigor-espediente edo tasa administratiboak ordaintzeari dagozkion diru-obligaziorik ez dagoenean bakarrik baimenduko da aipatu erretiratzea. Fidantza itzultzea eskatzen den unean, zigor-espedienteren bat balego tramitean, harik eta espedientea ebatzi arte, ez da baimenduko itzulketa.

50. atala.– Erregistroaren egitura.

Joko-makina, makian laguntzaile eta jokorako beste sistema eta instalazio batzuei dagokienez, erregistro zentralak ondoko egitura hau izango du:

a) Enpresen sekzioa.

– Operatzaileak.
– makina laguntzailedunak.

b) Modeloen sekzioa.

– «A» motako makinak.
– «B» motako makinak.
– «C» motako makinak.
– Makina laguntzaileak.
– Jokorako instalazio eta sistemak.

c) Laguntza teknikorako enpresen sekzioa.

d) Enpresa fabrikatzaile, komertziatzaile eta inportatzaileen sekzioa:

– Fabrikatzailea.
– Inportatzaileak.

3.– Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las mismas a los menores de edad, con excepción de las máquinas de tipo «A». Asimismo podrán impedir el uso de todo tipo de máquinas a quienes las maltraten o manipulen.

CAPÍTULO VI: RÉGIMEN DE LA FIANZA Y ESTRUCTURA DEL REGISTRO

Artículo 49.– Régimen de la fianza.

1.– La fianza, que podrá constituirse en metálico o mediante aval o póliza de caución de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca sometidas a la Ley 33/1984, de 2 de agosto, deberá formalizarse a favor de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco y quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo, y de las tasas administrativas que correspondan.

2.– Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la cancelación de la inscripción y la revocación de los permisos de explotación de la empresa operadora, salvo que el titular de los mismos proceda a su transmisión en el plazo de quince días desde la resolución de cancelación.

3.– La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Administración. No obstante, dicha retirada se autorizará únicamente cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no haya obligaciones pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas o expedientes sancionadores. Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiera algún expediente sancionador en trámite, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo.

Artículo 50.– Estructura del Registro.

En lo referente a máquinas de juego, máquinas auxiliares y otros sistemas e instalaciones de juego, el registro central del juego tendrá la siguiente estructura:

a) Sección de Empresas:

– Operadoras
– De Máquinas Auxiliares

b) Sección de Modelos:

– Máquinas de tipo A.
– Máquinas de tipo B.
– Máquinas de tipo C.
– Máquinas Auxiliares.
– Sistemas e instalaciones de juego.

c) Sección de Empresas de Asistencia Técnica.

d) Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras:

– Fabricante
– Importadores

– Komertziatzaileak.

e) Ustiatzeko baimenen sekzioa.

VII. ATALBURUA.: BAIMENAK IRAUNGITZEA

51. atala.– Inskripzioak iraungitzea.

1.– Makina laguntzailedun enpresen eta enpresa operatzaileen erregistroko inskripzioak bost urterako emango dira, epe hori berriztatu daitekeelarik. Berriztatzeak aipatu epe berbera izango dute, eta gai honetaz indarrean dagoen araudiak ezarritako betekizunak konplitu beharko dira, berriztatzeko unean.

2.– Araudi honek aipatzen dituen baimenak eta inskripzioak ondoko kasu hauetan indargabetu daitezke:

a) Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari interesatuak idatziz adierazitako errenuntziarengatik.

b) Borondatez edo legez enpresa desegitearren. Titularra edo sozioetarikoen bat edo enpresan partaidetza duenetarikoen bat hitzen denean, behin oinordetza alorrean zuzenbide pribatuaren arauekin bat datozen izapideak egindakoan, kausadunak Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari derrigorrezko baimen administratiboak eskatu beharko dizkio.

c) Ondoren zehazten diren kasuetarikoen baten oinarrituz, indarrean dauden arauekin bat eginez instruitutako prozedura administratiboan hartutako ezeztatzeerabakiz:

– 49. atalaren 2. idazatian ezarritako epearen barruan fidantzak ez birjartzea, euren zenbatekoa murriztu bada.

– Baimenek indarrean dirauten artean, baimena emateko beharrezko ziren betekizunen bat edo batzuk konplitzen ez direnean.

– Baimenen jabeek edo hauen sozioek edo administrariek araudi honetako 32. atalean ezarritako preskripzioak betetzeari uzten diotenean.

3.– Halaber, araudi honetako 49. ataleko 2. idazatian ezarritakoa begiratuaz, enpresa operatzaile titularraren inskripzioa iraungitzen denean, kausa edozein dela ere, ustiatzeko baimenak indargabeturik geratuko dira.

VIII. ATALBURUA: IZAPIDEAK ETA KONTROL ADMINISTRATIBOA

1. SEKZIOA: IZAPIDE ADMINISTRATIBOAK

52. atala.– Jarduera-prozedurak.

1.– «B» motako joko-makinen izapidatze administratiborako ondorengo jarduera-prozedurak ezartzen dira:

a) Ustiatzeko baimen-eskabidea.

b) Eskabidea edo makina aldatzea.

c) Makinaren establezimendua aldatzeko eskabidea.

d) «B» motako makina instalatuta dagoeneko establezimenduaren titularitate aldaketa.

– Comercializadores

e) Sección de Permisos de Explotación

CAPITULO VII: EXTINCIÓN DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 51.– Cancelación de las inscripciones.

1.– Las inscripciones en el registro de empresas operadoras y de empresas de máquinas auxiliares se concederán por un período de cinco años renovables. Las renovaciones serán por períodos iguales y quedarán condicionadas al cumplimiento de los requisitos exigidos al respecto por la reglamentación vigente en el momento de aquéllas.

2.– Podrá cancelarse la inscripción y las autorizaciones a que se refiere este Reglamento en los siguientes casos:

a) Por renuncia del interesado manifestada por escrito a la Dirección de Juego y Espectáculos.

b) Por disolución voluntaria o legal de la empresa. En caso de fallecimiento del titular o de alguno de los socios o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas a la Dirección de Juego y Espectáculos.

c) Por resolución de revocación adoptada en procedimiento administrativo instruido de acuerdo con la normativa en vigor, en base a alguna de las siguientes causas:

– La no reposición de fianzas en el plazo establecido en el apartado 2 del artículo 49 cuando hubiere disminuido su cuantía.

– Cuando durante el periodo de vigencia de las autorizaciones se pierdan todos o algunos de los requisitos que determinaron su otorgamiento.

– Cuando se dejasen de cumplir por los titulares de las autorizaciones, sus socios o administradores, las prescripciones del artículo 32 de este Reglamento.

3.– Asimismo, los permisos de explotación quedarán sin efecto cuando, por cualquier causa, se extinga la inscripción de la empresa operadora titular, sin perjuicio de lo establecido en el apartado 2 artículo 49 del presente Reglamento.

CAPITULO VIII: TRAMITACIÓN Y CONTROL ADMINISTRATIVO

SECCIÓN 1.ª: TRAMITACIÓN ADMINISTRATIVA

Artículo 52.– Procedimientos de actuación.

1.– Se establecen los siguientes procedimientos de actuación en la tramitación administrativa de las máquinas de juego de tipo «B»:

a) Solicitud de permiso de explotación.

b) Solicitud o cambio de canje de máquina.

c) Solicitud de cambio de establecimiento de la máquina.

d) Cambio de titularidad del establecimiento donde se halle instalada la máquina de tipo «B».

e) Ustiatzeko baimena transmititzeko eskabidea.

f) Ustiatzeko baimenaren behin betiko baja-eskabidea.

g) Ustiatzeko baimenaren aldibaterako baja-eskabidea.

h) Ustiatzeko baimenaren aldibaterako bajaren alta-eskabidea.

2.– Aurreko zenbakian aipatzen diren prozedurak hasteko eskabide guztiak dokumentu normalizatuan egingo dira, hain zuzen Herri-Administrazioen Lege-Jaurbideari eta Guztientzako Administrazio-Ihardunbideari buruzko Legeko 70. atalean eskatzen diren baldintzak dituenean. Bestalde aurkeztu egin beharko direlarik garapeneko araudiak zehazten dituen dokumentuak ere. Beharrezko txostenak egin aurretik, espediente honela bukatuko beharko da: baimenari ebazpena ematearekin edo dokumentua zigilatu edo diligentziatzearekin, betiere kontutan edukita izapidearen zernolakoak.

3.– «C» motako makinei eta makina laguntzaileei aplikatu egin beharko zaizkie 1. atal honetako 1 zenbakiaren a), b), c) eta f) idazatietan ezarritako prozedurak.

4.– Prozeduren garapeneko araudian zehazten den beharrezko dokumentazioaz aparte, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak dokumentazio osagarria eskatu ahal izango die interesatuei, betiere baimen-eskabideetan kontsignaturiko datuak benetakoak direla egiaztatzearren.

53. atala.– Prozedurak. «A» motako makinak.

1.– «A» motako makinak baimendutako lekuetan instalatzeko, beharrezko izango dute ustiatzeko baimenen bat, baina ez instalatzeko baimena.

2.– Dagozkien prozedurak garapeneko arauetan espezifikatuko dira, aurreko atalak aipatzen dituen ordenamendurako printzipioekin bat eginez.

2. SEKZIOA: IKUSKARITZA

54. atala.– Zaintza eta kontrola.

1.– Azaroaren 8ko Jokoa Arautzeko 4/1991 Legearekin bat eginez, oraingo araudipeko izan eta ondoren aipatzen direnen zaintza eta kontrola Herrizaingo Sailari dagokio: jokoaren alderdi administratiboak eta teknikoak eta jarduera honekin lotura duten lokalena eta enpresena. Kontrola eta zaintza egin ere, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak egingo du, honen menpe egonen da Ertzaintzaren Joko eta Ikuskizun Unitatea, hain zuzen ere xedatutakoa konpli dadin. Zaintza eta kontrol hauek araudi honen arabera egingo dira.

2.– Araudi honek bere barne hartzen dituen baimenen pertsona fisiko titularrek edo pertsona juridiko titularrek , eta bai hauen legezko ordezkariek edo jokoa garatzen deneko lokalen arduradunek ere ondoren zehazten diren obligazioak dituzte: establezimenduak eta lokalak ikuskatzea eta eurotara sarrera izatea, eta

e) Solicitud de transmisión de permiso de explotación.

f) Solicitud de baja definitiva de permiso de explotación.

g) Solicitud de baja temporal de permiso de explotación.

h) Solicitud de alta de la baja temporal de permiso de explotación.

2.– Todas las solicitudes de iniciación de los procedimientos a que se refiere el número anterior, se realizarán en documento normalizado que reúna los requisitos exigidos por el artículo 70 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, acompañándose de la documentación que determine la normativa de desarrollo. Previa la emisión, en su caso, de los oportunos informes, el expediente culminará con la resolución de autorización o el diligenciado o sellado del documento, según requiera la naturaleza del trámite.

3.– Para las máquinas de tipo «C» y máquinas auxiliares serán de aplicación los procedimientos establecidos en los apartados a) , b) , c) y f) del número 1 de este artículo.

4.– Sin perjuicio de la documentación necesaria establecida en la normativa de desarrollo de los procedimientos, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá recabar de los interesados documentación complementaria a los efectos de asegurar la veracidad de los datos consignados en las solicitudes de autorización.

Artículo 53.– Procedimientos máquinas recreativas de tipo «A».

1.– Las máquinas de tipo «A», para ser instaladas en los lugares autorizados, requerirán de un permiso de explotación específico, no precisando autorización de instalación.

2.– Los procedimientos relativos a las mismas se especificarán en la normativa de desarrollo, de acuerdo con los principios de ordenación a que se refiere el artículo anterior.

SECCIÓN 2.ª: INSPECCIÓN

Artículo 54.– Vigilancia y control.

1.– De acuerdo con la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, la inspección, vigilancia y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego, y de las empresas y locales relacionados con esta actividad, regulados por el presente Reglamento, corresponderá al Departamento de Interior, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos, de quién dependerá, a efectos de cumplir lo dispuesto anteriormente, la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza.

2.– Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones relacionadas con el objeto de este Reglamento, y sus representantes legales o personas que se encuentren al frente de los locales donde se desarrollen los juegos, tendrán la obligación de facilitar al personal de juego en el ejercicio de sus funciones el acceso y

bai makinen eta gainontzeko joko-elementuak aztertzea ere, posible egitea joko unitateko pertsonalari. Haiek joko unitateko pertsonalekin kolaboratu beharko dutelarik hauen ikuskaritza zereginetan.

3.– Ikuskaritza egin behar dutenek kreditatze-dokumentua izan beharko dute, zeina dagozkien funtzioak bete aurretik erakutsi beharko duten.

55. atala.– Ikuskaritza- jarduerak.

1.– Ikuskaketan zehar egiaztaturiko egintza edo gertaerak aktan jaso beharko dira. Akta bakoitzaren hiru kopia egingo dira eta partehartzen duen funtzionarioak baimenduko ditu, betiere ondoren zehazten direnetiko bat presente delarik: ikuskatu den lokalaren arduraduna, edo presente balego makinaren titularra. Hauetariko bat ere ez balego presente, establezimenduan dagoen edozein enplegaturen aurrean.

2.– Ikuskaritzako egintzak ahalik eta hobekien adieraztearren, beharrezkotzat jotzen diren zirkunstantzia eta egintzak jasoko dira aktan, eta berori formalizatzeko presente egon den lagunak sinatu beharko du, honi kopia bat entregatu beharko zaiolarik. Bestalde, posible den guztietan testigu bik sinatuko dituzte. Interesatuak berariaz adierazten duen kasuan izan ezik, akta sinatzeak ez dakar honen edukina onartzea. Orain arte aipatu ditugun lagunek egoki irizten dieten oharrak jaso ahal izango dituzte aktan. Akta sinatzeari uko egingo baliote, hori aktan jaso beharko dute ikuskariek diligentzia bitartez, uko egin izanaren arrazoiak adieraziz, egon beleude.

3.– Justifikaturiko zioa dagoenean izan ezik -aktan jaso beharko dena- akata ikuskari bik sinatu beharko dute, batak instruktore gisa eta besteak idazkari jardungo duelarik.

4.– Kontrako frogarik ez badago, aktan jaso dadina egiazkotzat joko beharko da, eta Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzara igorri beharko da, zeinak beharrezko espediente abiarazi edo bidezko neurriak har ditzan.

5.– Aktaren ale bat makinaren edo lokalaren titularrari entregatuko zaio. Honek eskubide honi uko egiten badio, zirkunstantzi hau aktan jaso beharko da, titularraren ezezkoarekin edo adierazpenekin.

56. atala.– Akta motak.

Aktak ondoren zehazten diren modukoa izan daitezke:

a) Gertaerak egiaztatzeko aktak: makinen edo hauek kokaturik daudeneko establezimenduen zirkunstantzia ekonomikoak eta teknikoak egiaztatzeko egiten direnak.

b) Arau-hausteei buruzko aktak: araudi honen kontrako ustezko arau-hauste bat egiaztatzen denean egingo da. Akta honetan ustezko arau-haustea kreditatzeko, ahalik eta zehatzen jasoko dira datuak eta gertaerak, erreferentzi berezia eginez joko-elementuen jabeak izan daitezkeenei. Lehendabizi egindako jardueretan ezin badira identifikatu aipatu datu eta gertaerak, beharrezcomprobación de los locales o establecimientos, así como el examen de la documentación de las máquinas y demás elementos de juego, debiendo colaborar con los mismos en la función inspectora.

3.– Los miembros de la inspección estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

Artículo 55.– Actuaciones inspectoras.

1.– Los actos o hechos constatados por la inspección deberán reflejarse en el Acta correspondiente. Dichas Actas se extenderán por triplicado ejemplar y serán autorizadas por el funcionario interviniente en presencia del titular o encargado del local sometido a inspección o, del titular de la máquina si se hallase presente. En defecto de los anteriores podrán autorizarse ante cualquier empleado que se hallase en el establecimiento.

2.– En el Acta se consignarán los actos o circunstancias que sean precisos para la mejor expresión de los hechos objeto de la inspección y será firmada por la persona ante quién se formalice, entregándosele copia de la misma. Siempre que sea posible, las actas serán firmadas, asimismo, por dos testigos. La firma del Acta no implicará, salvo manifestación expresa del interesado, la aceptación de su contenido. Las personas reseñadas anteriormente podrán hacer constar en el Acta las observaciones que estimen pertinentes. Si se negaran a firmar el Acta lo harán constar así los inspectores actuantes mediante diligencia, con expresión de los motivos de la negativa, si los hubiere.

3.– Salvo motivo justificado que deberá ser consignado en el Acta, ésta deberá ser suscrita por dos inspectores, actuando en calidad de instructor y secretario, respectivamente.

4.– Lo reflejado en el Acta tendrá presunción de veracidad, salvo prueba en contrario, y deberá ser remitido a la Dirección de Juego y Espectáculos a fin de que, en su caso, incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

5.– Un ejemplar del Acta se entregará en todo caso al titular del local y de la máquina. Si renunciase a ese derecho deberá consignarse tal circunstancia en el acta con la manifestación del interesado o su negativa a firmar.

Artículo 56.– Clases de Actas.

Las Actas podrán ser de los tipos siguientes:

a) Actas de constatación de hechos: Son aquellas que se extienden a los efectos de constatar meramente las circunstancias administrativas y técnicas, en las que se encuentran las máquinas o los establecimientos donde se hallan instaladas.

b) Actas de infracción: Se extenderán cuando se constate presunta infracción al presente Reglamento. En las mismas se reflejará con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la presunta infracción, con especial referencia a las personas que puedan ser titulares de los elementos de juego. En caso de que en las actuaciones inmediatas no pudie-

ko jarduera osagarriak burutuko dira, ahalbait arinen egin beharko delarik txosten osagarri bat.

c) Ixteko, konfiskatzeko edo prezintatzeko aktak: arau-haustei buruzko aktekin batera egingo dira eta ondorengo kasuetan formalizatuko dira:

1.– Arau-hauste larria edo oso larria egon daitekeelakoa uste denean, kautelazko neurri gisa, Joko eta Ikuskizun zuzendariaren aginduz ,edo Jokoa Arautzeko Legearen 33. atalaren 5. idazatiaren b) letrako baldintzak gertatzen direnean, jarduerak egiten dituzten agenteen aginduz Azken kasu honetan, jarduerak egiten dituzten agenteek urgentziaz bidaliko diote akta Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzari, hala hartutako neurriak berretsiak edo indarrik gabe uzteko, gehienez ere 72 orduko epearen barruan.

2.– Desprezintatzeko, konfiskazioa amaitzeko edo berrirekitzeko akta: jokoa ixteko edo konfiskatzeko zigorra konplitutakoan edo prezintatzeko kautelazko neurria kendutakoan formalizatu beharko da.

3.– Makina bat konfiskatzeko edo lokal bat ixteko erabakiaren bitartez, zigor finkoa exekutatzea, erabaki hori eskudun organoak emandakoa izango da.

d) Berrirekitzeko, konfiskazioa amaitzeko edo desprezintatzeko akta. Jokoa ixteko edo konfiskatzeko zigorra konplitutakoan edo prezintatzeko kautelazko neurria jasotakoan formalizatuko dena.

e) Desegite-akta: espedientean hartutako erabaki irmoak hala agintzen duenean formalizatuko da, hain zuzen ere konfiskatua eta legez kanpokoa den materiala desegin izana jasotzeko. Halaber, araudi honetan aurreikusitako izapideren bat dela-eta sortzen direnak ere jasoko dira.

IX. ATALBURUA: ZEHAPEN ERREGIMENA

57. atala.– Arau-hausteak.

Euskal Herriko Autonomi Elkartearen Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legean tipifikatzen diren egintzak edo omisioak dira arau-hauste administratiboak joku mailan.

58. atala.– Arau-hauste oso larriak.

Azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 25. atalean tipifikatzen diren arau-hausteak dira oso larritzat hartzen direnak eta bereziki honako hauek:

a) Makinak egitea, inportatzea, komertzializatzea, instalatzea eta ustiaketa komertziala, arautegi honetan aipatzen den modeloen sekzioan aurrez inskribatuta egotea gerta dadinean edo indargabetutako inskripzioak izan daitezenean.

b) Arautegi honetan aipatzen den erregistroko sekzioan inskribatu gabe dagoenak makinak egitea, inportatzea eta komertzializatzea.

c) Fabrikako markarik gabeko makinak jartzea eta ustiatzea edo marka aldatzea edo markako datuetan zehaztasunik eza.

ra darse cumplimiento a dicha identificación, se practicarán las actuaciones complementarias que sean precisas, adjuntándose informe complementario a la mayor brevedad posible.

c) Actas de precinto, comiso o clausura: Se levantarán conjuntamente con el Acta de infracción y se formalizará en los siguientes casos:

1.– Como medida cautelar cuando existan indicios de infracción grave o muy grave, bien a instancia del Director de Juego y Espectáculos o por iniciativa de los agentes actuantes cuando se den los supuestos de la letra b) del apartado 5 del artículo 33 de la Ley Reguladora del Juego. En este último supuesto, los agentes actuantes remitirán por vía de urgencia el Acta a la Dirección de Juego y Espectáculos para que las medidas adoptadas sean ratificadas o dejadas sin efecto en el plazo máximo de 72 horas.

2.– Como medida cautelar, una vez iniciado el expediente y en virtud de providencia por la que se ordene expresamente el precinto de la máquina.

3.– Ejecución de sanción firme mediante resolución expresa de comiso de una máquina o clausura de un local dictada por el órgano competente.

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

e) Acta de destrucción: Se formalizará para hacer constar la destrucción de material ilegal decomisado cuando así lo ordene la resolución firme adoptada en el expediente. Igualmente se hará constar cuando proceda como consecuencia de algún trámite previsto en este Reglamento.

CAPITULO IX: RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 57.– Infracciones.

Son infracciones administrativas en materia de juego, las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 58.– Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, y especialmente las siguientes:

a) La fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación comercial de las máquinas cuando no se hallen previamente inscritas en la Sección de Modelos a que se refiere este Reglamento o se trate de inscripciones canceladas.

b) La fabricación, importación y comercialización de máquinas por quien no figure inscrito en la Sección correspondiente del Registro a que se refiere este Reglamento.

c) La instalación y explotación de máquinas carentes de marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.

d) Makinen ustiaketa komertziala arautegi horretan aipatzen diren baimen barik edo baimenik ez duten pertsonek edo enpresa operatzaileen edo makina laguntzaileen enpresaren titulartasunik izan gabe ustiaketa egitea edo, oro har, makinen homologazioari buruz ezarrita daudenak bete gabe jardun horiek burutzea.

e) Jokuaren memoria edo jokua edo makinen erabilpena definitzen duten ezaugarriak, zenbagailuak, partidak edo itzuli beharrekoen portzentaiak edo sarien banaketak aldatzea.

f) Makina-enpresen sozietateen kapitala murriztea, arauz finkatuta dagoena baino beherago.

g) Baimenik ez duten pertsonek habilitatu gabeko lekuetan makinak jar ditzaten uztea edo ontzat ematea, eta bai pertsona horiek jabe direneko makinak jartzea edo ustiatzea ere, arau honetan aipatzen diren baimenak eskuratuta ez baldin badituzte.

h) Joko-makinak erabiltzeko adin txikikoei baimena ematea edo jokatu dezaten uztea, «A» motako makinetan izan ezik.

i) Makinentzako baimen administratiboa jabez aldatzea edo uztea, aurrez Administrazioaren baimena eskuratu gabe.

j) Autorizazioan aipatzen den makina-kopuruaren zenbatekoa gainditzea, makina gehiago jarriaz.

k) Makinak elkarren artean estekatzea, eskuratu behar den baimena izan gabe.

l) Irabazi diren diru-zebatekoak apustulariei edo erabiltzaileei ez ordaintzea, nahiz zenbateko osoa, nahiz zati bat.

m) Autorizaziorik gabe edo baimenetan finkatzen direnak hautsiz publizitatea egitea.

n) Datu faltsu edo ez-zuzenak jartzea, delitua ez den kasuetan; era honetan, arautegi honetan aipatzen diren baimen, baimen edo agiriak eskuratu ahal izateko eta .

o) Akziodunek, partaideek, zuzendaritzakoek edo baimenen baimendun diren enpresa titularretako enplegatuek, makinak kokatuta daudeneko lokalen jabeek edo bertako enplegatuek, artez edo beste pertsona batzuen bidez makinetan parte hartzea erabiltzaileak bailiran.

p) Arau-hauste larri bi urte berean egitea.

59. atala.– Arau-hauste larriak.

Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 26. atalean tipifikatzen direnak dira arau-hauste larriak. Eta bereziki honako hauek:

a) Legez edo arauz debekatuta daukaten pertsonei makinak instalatuta daudeneko lokaletara sartzen uztea. Eta bisitarien erregistroa edo joko-makinekin lotura duten sarreren kontrola zehaztasunik gabe egitea edo oso-osoan ez eramatea.

d) La explotación comercial de máquinas sin las autorizaciones a que se refiere este Reglamento o por personas que no estén autorizadas o no tengan el título de empresa operadora o de empresa de máquinas auxiliares y, en general, la explotación de las máquinas al margen de lo establecido en la homologación de las mismas.

e) La alteración de la memoria de juego o de las características definitorias del juego o del uso de las máquinas, de sus contadores, de las partidas o de los porcentajes de devolución o distribución de premios de las mismas.

f) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de máquinas por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

g) Permitir o consentir la instalación de máquinas por personas no autorizadas, en lugares no habilitados así como la instalación y la explotación de máquinas de las mismas si carecieran de las autorizaciones a que se refiere este Reglamento.

h) Autorizar o permitir la práctica de juego en máquinas a los menores de edad, con excepción de las máquinas de tipo «A».

i) La transmisión o cesión de las autorizaciones administrativas de las máquinas sin haber obtenido la previa autorización administrativa.

j) La instalación de máquinas en número que exceda del autorizado.

k) La interconexión de máquinas sin las correspondientes autorizaciones.

l) El impago total o parcial a los apostantes o usuarios de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

m) Efectuar publicidad sin autorización o al margen de los límites fijados en las correspondientes autorizaciones.

n) La consignación de datos falsos o inexactos, cuando no constituyere delito, para la obtención de cualesquiera autorizaciones, permisos o documentos a que se refiere el presente Reglamento.

o) La participación, como usuarios, en las máquinas, directamente o por terceras personas, de los accionistas, partícipes, directivos o empleados de las empresas titulares de las autorizaciones, así como de los dueños o empleados de los locales donde se hallen instaladas aquellas.

p) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 59.– Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, y especialmente las siguientes:

a) Permitir el acceso a los locales de juego donde se instalen máquinas a personas que lo tengan prohibido legal o reglamentariamente, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada relacionado con las máquinas de juego.

b) Joko-jardunen kontrola behar den bezala eramateko informazioa ukatzea horretan agintea duten organoei. Makinei buruzko agiriak eta makinak instalatuta daudeneko lokalei buruzkoak, lokalean ez gordetzea. Agiri horiek arautegi honetan aipatzen dira.

c) Horretarako baimenduta dauden agenteek eta ondoren aipatzen diren egitekoak beren-beregi betetzeko ardura duten funtzionarioek bete behar duten kontrol eta zainketa mailako ikuskaketa egiteari ukoa ematea edo horretarako eragozpenak jartzea. Makinak eta hauek jartzen diren lokalak ikuskatze-egintzei buruzko jardunak dira noski.

d) Arautegi honetan ezartzen diren baimenak kreditatuko dituzten agiriak joko-lokaletan eta baimendun makinetan ez jartzea. Erraz ikusteko moduko lekuan jarri behar dira.

e) 500.000 pezetatik beherako edo baliokideko saria eman dezaketen makinetan irabazitako diruak, apustulariei edo erabiltzaileei ez ordaintzea, nahiz oso-osoan, nahiz zati batean.

f) Baimenaren gai izan den goreneko aforoan finkatzen den pertsona-kopurua gainditzeko hainbateko pertsona joko-lokaletan onartzea, makinak instalatuta daudeneko lokaletan hain zuzen.

g) Erabiltzaileak edo apustulariak behar den bezala ez tratatzea, bai jokoaren garapen aldian, bai protestak egotea gerta dadinean edo erabiltzaileek erreklamazioak aurkeztea jazo dadinean.

h) Autorizazioak bere baitan hartzen duen makina-kopurua baino, «A» motako makina gehiago instalatzea.

i) Autorizazioa duten makinak dauden joko lokaletarako edo establezimenduetarako finkatuta dagoen ordumuga gainditzea. Baina azken kasu honetan, jardunean egon behar dute makinek orduen muga pasatzea gerta dadinean.

j) Urte beraren barruan hiru arau-hauste arin egitea.

k) Aurreko atalean aipatu diren arau-hausteetatiko edozein, baina honako kasu honetan: arau-haustearen izakera, abagunea edo inguruabarra kontutan hartuta, arau-hauste hori oso larritzat ez dela jo behar gerta dadinean.

60. atala.– Arau-hauste arinak.

Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 27. atalean xedatzen denaren arabera, honako hauek jotzen dira arau-hauste arintzat: lege horretan aipatu bai, baina larritzat edo oso larritzat kalifikatu gabe dauden edozein eratako baldintza edo debeku ez betetzea; aurreko atalean aipatu diren arau-hausteetatiko edozein, baina, arau-haustearen izakera, abagunea edo inguruabarra kontutan hartuta, arau-hauste hori oso larritzat ez dela jo behar gerta dadinean.

61. atala.– Inputazioak ezartzeko arauak.

1.– Arau-hausteak egin ditzaten pertsona fisiko eta juridikoak izango dira, arautegi honetan tipifikatzen diren arau-hausteen arduradun.

2.– Aurreko idazatian xedatzen denaren kaltetan gabe:

b) Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juego y no conservar en el local los documentos, relativos a las máquinas y los locales donde se instalen, a que se refiere este Reglamento.

c) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad así como por los funcionarios encargados específicamente de estas funciones, relativa a las máquinas y locales de juego donde se instalen.

d) No exhibir en los locales de juego, así como en las máquinas autorizadas, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento.

e) El impago total o parcial de los apostantes o usuarios de las cantidades ganadas en las máquinas de premio en cuantía inferior o equivalente a 500.000 PTA.

f) Admitir, en los locales de juego donde se instalen máquinas, más personas que las permitidas según el aforo máximo autorizado por el mismo.

g) La conducta desconsiderada sobre usuarios o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

h) La instalación de máquinas de tipo «A» en número que exceda del autorizado.

i) Sobrepasar los límites horarios establecidos para los locales de juego o para los establecimientos donde haya máquinas autorizadas, siempre que en este último caso se hallen en funcionamiento al momento de la vulneración de los límites horarios.

j) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

k) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

Artículo 60.– Infracciones leves.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, son infracciones leves las que se refieren al incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en dicha Ley y en el presente Reglamento y no señalados como graves y muy graves, y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

Artículo 61.– Reglas de imputación.

1.– Son responsables de las infracciones tipificadas en el presente Reglamento las personas físicas y jurídicas que las cometan.

2.– Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior:

a) Arau-haustea haietan egin deneko makinen jabe, horiek instalatuta dauden lokalaren titularra dela joko da, ikuskaritza egiterakoan makinek dituzten agirietatik besterik ateratzen ez baldin bada behintzat edo makinaren titularitatea behar den bezala kreditatzen ez baldin bada.

b) Arautegi honetako 59. ataleko d) eta h) idazatietan eta 58. ataleko c), d), e) eta j) idazatietan tipifikatzen diren arau-hausteen kasuan, makinen titularra den enpresa operatzailea edo horien jabea eta makinak kokatuta daudeneko establezimenduaren titularra izango dira erantzukizundunak, guztiak batera.

c) Enpresa operatzaileak edo makina laguntzaileen enpresak eta horien titularrak izango dira makinen baldintzak ez betetzeagatik edo jokorako programak aldatzeagatik egon daitezkeen arau-hausteen erantzukizundunak, honako kasu honetan izan ezik: egilearen, komertzializatzailearen, banatzailearen edo makinak instalatuta daudeneko lokalaren jabearen erantzukizunduntasuna frogatzea gerta dadinean alegia.

3.– Zuzendaritzakoek, administrariek eta, oro har, enplegatuek, makinak kokatuta daudeneko joko-lokaletan egin ditzaten arau-hausteez, aipatutakoek haientzako lan egiten duteneko pertsonek edo entitateek erantzun beharko dute.

62. atala.– Arau-hausteen preskripzioa, indargaltzea eta kantzelatzea.

1.– Arau-hauste arinek, egin eta bi hilabetera preskribatuko dute; larriek eta oso larriek, berriz, bi urtera.

2.– Zigor-prozedurak indarra galdu egingo du, administratuari ezar ezin dakiokeen kausaren bat dela medio prozedura hori sei hilabetez geldituta egotea gerta dadinean.

3.– Arau-hauste oso larriak egiteagatik ezarritako zigorrek preskribatu egingo dute honako epe honen barruan, hau da, zigorrari ebazpena ematen zion erabakiak irmotasuna hartu zuen egunetik hasi eta bi urteko epearen barruan alegia; arau-hauste arinak egin izanagatik ezarritakoek, berriz, sei hilabeteko epea igarotakoan.

4.– Arau-hausteak kantzelatze kasuetan, Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 29. ataleko 1. eta 2. idazatietan xedatzen direnak bete beharko dira.

63. atala.– Zigorrak, kautelazko neurriak eta neurri osagarriak.

1.– Aurreko ataletan tipifikatu diren arau-hausteegatik isunak ezarriko dira, ondoren aipatzen diren zenbatekoen arabera:

a) Oso larriak direnean, hamar milioi eta pezeta batetik, ehun milioira arteko isunak. Ehun milioi pezetatik gorako irabazi ez-lizitoak egon direla kredita dadinean, irabazitakoa baino hiru aldiz handiagoa izango da isuna.

b) Larriak direnean, hamar milioi eta pezeta batetik, hamar milioira arteko isunak.

c) Arinak direnean, hamar mila eta pezeta batetik, milioira arteko isunak.

a) Las máquinas objeto de infracción se presumirán propiedad del titular del local donde se hallen instaladas, si no se deduce de la documentación existente en aquellas al momento de la inspección o no se acredita fehacientemente su titularidad.

b) De las infracciones tipificadas en los apartados c) , d) , e) y j) del artículo 58 y en los apartados d) y h) del artículo 59 del presente Reglamento son responsables solidarios la empresa operadora titular de las máquinas o su propietario y el titular del establecimiento donde se hallen instaladas dichas máquinas.

c) De las infracciones por incumplimiento de requisitos de las máquinas o la alteración de los programas de juego son responsables las empresas operadoras o las empresas de máquinas auxiliares, titulares de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, comercializador, distribuidor de los mismos o del propietario del local donde se hallan instaladas las máquinas.

3.– De las infracciones cometidas en locales de juego donde se instalen máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

Artículo 62.– Prescripción, caducidad y cancelación de las infracciones.

1.– Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2.– Caducará el procedimiento sancionador cuando éste quede paralizado por más de seis meses por causa no imputable al administrado.

3.– Las sanciones impuestas por la comisión de infracciones muy graves y graves prescribirán en el plazo de dos años desde la firmeza de la resolución sancionadora, y las impuestas por la comisión de infracciones leves, una vez transcurrido el plazo de seis meses.

4.– En lo relativo a la cancelación de las infracciones se estará a lo dispuesto en los apartados 1 y 2 del artículo 29 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

Artículo 63.– Sanciones y medidas cautelares y complementarias.

1.– Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde diez millones una pesetas hasta cien millones de pesetas. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a cien millones de pesetas, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde un millón una pesetas hasta diez millones de pesetas.

c) Las leves, desde diez mil una pesetas hasta un millón de pesetas.

2.– Arau-hausteak, larriak eta oso larriak izan daitezenean, honako zigor hauek ezarri ahal izango dira:

a) Joko-jardunak ustiatzeko baimena, gehienez bi urterako geldiaraztea edo baimena behin-betiko baliogabetzea.

b) Joko-makinak ustiatzeko baimena urtebeteko gehienezko epealdirako geldiaraztea edo behin-betiko baliogabetzea. Edo joko-makinen ustiaketa geldiaraztea ostalaritza-establezimenduetan urtebeteko gehienezko epealdi batean zehar.

c) Joko-baimenaren titular izateko eta, hala badagokio, joko-enpresan edo lekuan jarduna burutzeko aldibaterako inhabilitazioa bi urteko gehienezko epean zehar edo behin-betirakoa.

d) Arau-haustearen osakiak, makinak edo joko-elementuak konfiskatzea eta, zigorra irmoa izan dadinean, haustea edo inutilizatzea.

3.– Zigorra ezarri ahal izateko, neurtu egingo dira ematen diren inguruabarrak, lurralde eremuan eta sozial mailan izan dezaketen eragina kontutan hartuta. Proportzionalitate irizpideak aplikatuko dira beti eta ilizitoki eskuratutako irabaziak baino gutxienez hiru aldiz handiagoa izango da ezarriko den isuna.

64. atala.– Zigorra ezarriko duen organoa.

1.– Herrizaingo Saileko Joko eta Ikuskizun zuzendariari dagozkio, arau-hauste larri eta arinengatiko zigorrak ezartzea eta bai arautegi honetako 63. ataleko 2. idazatiko b) letran aipatzen den geldirazpena finkatzea ere.

2.– Herrizaingo sailburuordeari dagozkio arau-hauste oso larriengatiko zigorrak ezartzea eta bai honako hauek ere: ustiaketarako baimena geldiaraztea, ustiaketarako baimenak behin-betiko indargabetzea eta bai aldibaterako inhabilitatzea ere. Joko eta Ikuskizunen zuzendariaren proposamenez izan behar du horrek.

3.– Zigorraren zenbatekoa berrogeita hamar milioi pezetatik gorakoa izan dadinean, Herrizaingo sailburuak emango du ebazpena.

4.– Ixtea, inhabilitatzea edo behin-betiko ixtea bere baitan daramatzaten zigorrak jartzea, Jaurlaritzaren Kontseiluari dagokio Herrizaingo sailburuaren proposamenez.

65. atala.– Zehatzeko prozedura.

Arautegi honetan ezarritakoen aurkako arau-hausteengatiko espedienteen instrukzioa, Jokoa Arautzeko azaroaren 8ko 4/1991 Legeko 33. atalean xedatzen denari atxikiko zaio.

GEHIGARRIZKO XEDAPENAK

Lehenengoa.– Arautegi honetan finkatzen direnen ondorioetarako, honako definizio hauek ematen dira:

a) Apustua: erabiltzaileak, saria edo irabazi bat eskuratzeko posibilitatearen trukean, makinan sartzen duen, trukatzen duen, transferitu edo ordaintzen duen dirukopurua, krediruak edo ordainketarako baliokidetasuna duen modua. Arautegi honetako 8. atalean xedatzen denaren ondorioetarako, honako hau ez da jotzen apustutzat, alegia, bono, zirkuitu, eskailera edo antzeko sis-

2.– En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un periodo máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un periodo máximo de una año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un periodo máximo de un año.

c) La inhabilitación temporal por un periodo máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

d) El comiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego de la infracción.

3.– Para la imposición de las sanciones, se ponderarán las circunstancias que concurran, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

Artículo 64.– Órgano Sancionador.

1.– Corresponderá al Director de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, la imposición de las sanciones por infracciones graves y leves, así como determinar la suspensión a que se refiere la letra b) del apartado 2 del artículo 63 de este Reglamento.

2.– Corresponderá al Viceconsejero de Interior la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta del Director de Juego y Espectáculos.

3.– Las sanciones cuya cuantía sea superior a cincuenta millones de pesetas corresponderán al Consejero del Departamento de Interior.

4.– Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta del Consejero de Interior.

Artículo 65.– Procedimiento sancionador.

La instrucción de expedientes por infracciones a lo dispuesto en el presente Reglamento se ajustará a lo dispuesto en el artículo 33 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre Reguladora del Juego.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.– A los efectos de este Reglamento, se entiende por:

a) Apuesta: cantidad de dinero, créditos o forma de pago equivalente que el usuario introduce, canjea, transfiere o paga, a cambio de la posibilidad de obtener un premio o ganancia. No se considerará apuesta, a los efectos de lo dispuesto en el artículo 8 del Reglamento, las bonificaciones que, obtenidas en el transcurso de una partida mediante sistemas de bonus, circuitos,

tema-bidez jokaldi berean eskuratutako eta jokatutako bonifikazioak hain zuzen.

b) Jokaldi: joko berean erabiltzaile berak izandako jardun bakoitza, nahiz prezioarekin, nahiz preziorik gabe eta trukean.

c) Partida: joko bera garatzeko eta, hala balegokio, sarirako aukera izateko, erabiltzaile batek gauzatzen duen jokaldi multzoa.

Bigarrena.– Europako Batasuneko kide den Estatu batean egin eta legez komertzializatzen diren makinak eta Europako Ekonomi Elkartearen eremuaren barruan kokatuta dauden estatuetatiko eta legez komertzializatutako makinak, homologatu ahal izango dira IV. atalburuan finkatzen den prozedurari jarraituz; baina, makinen espezifikazio teknikoek, arautegi honetako II. atalburuan aipatzen diren beharkizunak bete ditzatenaren baldintzapean. Aldi berean, Estatu bakoitzean indarrean dauden arauak ere bete beharko dira eta, teknika eta jardute mailako ezaugarrietan aipatu daitezen aurre probak edo entseiuak ere egin beharko dira, arautegi honetan eskatzen diren hainbateko prezisio, segurtasun, egokitzapen eta idoneitate mailei jarraituz.

Hirugarrena.– Joko publizitaterik ezin egin ahal izango da makinez baliatuz. Hala ere, sektoreko berariazko argitalpenetan egin dadina, onartu egiten da.

Laugarrena.–

1.– Europako Batasuneko kide diren estatuetatik edo Europako Ekonomi Elkarteari buruzko akordioa izenpetu duten estatuetatik datozen makinak komertzializatu ditzaten pertsona fisiko edo juridikoak bakarrik hartzen ditu bere baitan inportatzaileei buruz arautegi honetan egiten diren aipamenak.

2.– Europako Batasuneko kide den beste estatu batean edo Europako Ekonomi Elkarteari buruzko akordioa izenpetu duen Estatu batean bere egoitza duten fabrikatzaile guztiak edo estatu horietako batean bere egoitza izan eta estatu horietatik artezko inportazioa egiten duten enpresak, erregistroan inskribatu ahal izango dira. Eta Espainiako Estatuan bere egoitza duen beste enpresei eskatzen zaizkien baldintza berdinak eskatuko zaizkie hauei ere.

ALDIBATERAKO XEDAPENAK

Lehenengoa.– Arautegi hau indarrean jartzean egon daitezen joko-makinen enpresa operatzaileen inskripzioaren indarraldiak, dagoeneantxe jarraituko du lehendik finkatuta zuen indarraldiak iraun dezan bitartean. Arautegi honetan aipatzen diren arauei jarraituz egingo da inskripzioen berriztapena.

Bigarrena.– Arautegi hau indarrean sartzean inskribatuta zeuden «B» motako joko-makinen modeloen balidotasunak, hiru urteko iraupena izango du. Arautegi honetan finkatzen diren baldintzei egokitu beharko zaizkie modeluak egun horretarako eta bai ustiaketatik kanpo gelditu direnak ere. Lehen esan direnez aparte, Joko eta Ikuskizunen Zuzendaritzak, birraztertu ahal izango ditu egon dauden modeloak, arautegi hau indarrean jarri dadin egunetik hasi eta hiru hilabeteko epearen barruan eta inskripzio horiek indarrean dauden arauak bete gabe egin direnaren susmoak egon daitezeescaleras o análogos, sean jugadas en el desarrollo de la misma partida.

b) Jugada: cada una de las intervenciones del usuario en un juego, con o sin precio a cambio.

c) Partida: conjunto de jugadas que realiza el usuario para desarrollar un juego y, en su caso, optar a los premios, que se inicia a cambio de un precio.

Segunda.– Las máquinas fabricadas y las legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea, y las originarias y legalmente comercializadas en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en el Capítulo IV, siempre que las especificaciones técnicas de las mismas cumplan los requisitos establecidos en el Capítulo II del presente Reglamento, así como, en su caso, las reglamentaciones vigentes en el Estado respectivo, y se hayan realizado las pruebas o ensayos previos que determinen las características técnicas y de funcionamiento, con niveles de precisión, seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en el presente Reglamento.

Tercera.– Se prohibe la publicidad del juego mediante máquinas, con excepción de la realizada en publicaciones específicas del sector.

Cuarta.–

1.– Las referencias que en el presente Reglamento se hacen al importador, lo son exclusivamente a personas físicas o jurídicas que comercialicen máquinas no procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o de Estados firmantes del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo.

2.– Todo fabricante establecido en otro Estado miembro de la Unión Europea o en un Estado firmante del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo, o toda empresa que esté establecida en dichos Estados y que importe directamente desde los mismos, podrá inscribirse en el registro en las mismas condiciones que una empresa establecida en el Estado español.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.– Las inscripciones de empresas operadoras de máquinas de juego existentes a la en vigor del presente Reglamento seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que tuvieren establecido. La renovación de las mismas se realizará conforme a lo dispuesto en este Reglamento.

Segunda.– Los modelos de máquinas de juego de tipo «B» inscritos a la entrada en vigor del presente Reglamento seguirán siendo válidos por un periodo de tres años, debiendo adaptarse a esa fecha a las previsiones de este Reglamento o dejados fuera de explotación. No obstante lo anterior, la Dirección de Juego y Espectáculos podrá, en el plazo de tres meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento, revisar las inscripciones de los modelos existentes cuando haya indicios de que dichas inscripciones se hayan producido incumpliendo la normativa en vigor, en cuyo caso el fabricante en el

nean. Kasu hau ematea gertatuz gero, egileak, inskripzioa legeetan ezartzen denaren arabera ez dela egin erabaki dadin egunetik hasi eta hamar eguneko epearen barruan, modelo hori egokitzeko prozesuari ekiteko eskabidea egin ahal izango du. Egokiketa egitea ezinezkoa izan dadinean edo egileak prozedurari ekiteko eskabidea egin ez dezanean, indargabetu egingo dira inskripzioak eta, hori, arautegi honetako 28. atalean aipatzen den prozedurari jarraituz.

Aipatu denaren kaltetan gabe eta arautegi hau indarrean jarri dadin egunetik hasi eta sei hilabeteko epearen barruan, arautegi honetako 17. ataleko 2. idazatian agintzen dena bete beharko dute makina guztiek.

Hirugarrena.– Enpresa operatzaileetan partaide izateko mugei atxiki behar eta 38. atalean aipatzen diren baimenen titularitatea duten joko enpresak, atal horretan xedatutakoari egokitu beharko zaizkio urtebeteko epearen barruan, arautegi hau indarrean jarri dadin egunetik hasita.

Laugarrena.– Arautegi hau indarrean jarri baino lehenago fomalizatu diren instalazio-buletinek, indarra izango dute suskripzioa egin zeneko epealdia bete arte. Gaurregun balioa duten agirietan egingo dira instalazioetarako baimen berriak, instalazio-buletinak izenaz ezagutzen diren agirietan hain zuzen eta poliki-poliki horiek agiri berriez ordazkatu arte. Ordezkapena 1997ko abenduaren 31 baino lehen egin beharko da.

Bosgarrena.– 1.– Arautegi hau indarrean jartzean instalatuta egon daitezen makina laguntzaileak, boleto saltzaileak eta beste edozein eratako makinak eta, horiei buruzko erregimen juridikoari jarraituz, joko makinen eremuan edo makina laguntzaileenean sar daitezen makinak eta bai ustiaketatik kanpo utzitakoak ere, arautegi honetan xedatzen denari egokitu beharko zaizkie arautegi hau indarrean jarri dadin egunetik hasi eta urtebeteko epearen barruan.

2.– Era berean, arautegi hau indarrean jartzean instalatuta egon, jada jokoa garatzen dauden eta sailkagarriak ez diren makinak edo beste edozein gailu, ustiaketatik kanpo utzi beharko dira, indarrean jarri zenetik hasi eta urtebeteko epearen barruan.

Seigarrena.– Dekretu hau indarrean jartzean egon dauden «A» motako makinen ustiaketa-baimenen modeloek, dagokion garapen-aginduan finkatu dadin ustiaketa baimenari buruzko agiria izan beharko dute, ustiaketa aldia indarrean jarri dadin egunetik hasi eta urtebeteko epearen barruan. Modelo berriak trukatu egingo dira, aurrekoak entregatu daitezenean.

Zazpigarrena.– Arautegi hau indarrean jartzean egon dauden makina laguntzaileek titularrek, inskripzioa egin beharko dute enpresa gisa eta Jokoaren Erregistro Zentraleko sekzioan. Egun horretatik hasi eta sei hilabeteko epearen barruan egin beharko da hori.

plazo de diez días desde la fecha de la resolución que determine que no es conforme a Derecho la inscripción, podrá solicitar la iniciación de un procedimiento de adaptación del citado modelo. Cuando no sea posible la adaptación o el fabricante no inste el mencionado procedimiento, se producirá la cancelación de las inscripciones conforme al procedimiento establecido en el artículo 28 del presente Reglamento.

Sin perjuicio de lo anterior, en el período de seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento todas las máquinas deberán cumplir lo previsto en el apartado 2 del artículo 17 del mismo.

Tercera.– Las empresas de juego sujetas a los límites de participación en empresas operadoras y de titularidad de permisos de explotación a que se refiere el artículo 38, deberán adaptarse a lo dispuesto en dicho artículo en el plazo de un año, a partir de la entrada en vigor del presente Reglamento.

Cuarta.– Los boletines de instalación formalizados con anterioridad a la entrada en vigor del presente Reglamento, serán validos hasta el vencimiento del plazo por el que se hubieren suscrito. Las nuevas autorizaciones de instalación serán realizadas en los documentos existentes en la actualidad, denominados boletines de instalación, hasta su paulatina sustitución por el nuevo documento, que habrá de producirse antes del 31 de diciembre de 1997.

Quinta.– 1.– Las máquinas auxiliares, las máquinas expendedoras y cualquier otra máquina que se halle instalada a la entrada en vigor del presente Reglamento y, de acuerdo con su régimen jurídico, se incluyan en el ámbito de máquinas de juego o máquinas auxiliares, deberán adaptarse a lo dispuesto en el presente Reglamento en el plazo de un año, a partir de la entrada en vigor del mismo, o dejadas fuera de explotación.

2.– Asimismo, las máquinas o cualquier aparato que a la entrada en vigor del presente Reglamento se hallen instaladas y desarrollen algún tipo de juego y no sean clasificables en el mismo deberán ser dejados fuera de explotación en el plazo de un año a partir de su vigencia.

Sexta.– Los modelos de permisos de explotación de máquinas de tipo «A» existentes a la entrada en vigor del presente Decreto deberán disponer del documento referido al permiso de explotación que se establezca en la correspondiente Orden de desarrollo, en el plazo de un año a partir de la entrada en vigor de la misma. Los nuevos modelos se canjearán previa entrega de los antiguos.

Séptima.– Los titulares de máquinas auxiliares existentes a la entrada en vigor del presente Reglamento, deberán formalizar su inscripción como empresas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego, en el plazo de seis meses a partir de dicha fecha.