



Proyecto de Orden __/2017, de __ de __, de la Consejería de Administración Pública y Hacienda, por la que se actualizan las Condiciones Técnicas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de La Rioja

Versión 1, de 7 de septiembre de 2017

En virtud del artículo 8º.Uno.10 de su Estatuto de Autonomía, que atribuye a la Comunidad Autónoma de La Rioja la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única excepción de las apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, el Parlamento de la Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, marco legal que determina los principios que habrán de regir los juegos permitidos y que establece las directrices para el posterior desarrollo reglamentario. En el artículo 14 de dicha Ley se define a las *máquinas de juego* como “*aquellos aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio*”, clasificándolas en diferentes tipos, estableciendo sus características generales y las autorizaciones administrativas necesarias para su instalación, y trasladando el desarrollo de su régimen jurídico al reglamento específico de máquinas de juego.

Con base en el artículo 9.c) de la Ley 5/1999, corresponde al Gobierno de La Rioja la aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas - aprobado por Decreto 4/2001, de 26 de enero-, en cuyo artículo 4º se recogen las máquinas de juego. Dicha previsión se concreta, para el caso que nos ocupa, en el Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja. Sin embargo, en la propia exposición de motivos de esta disposición normativa se precisa que entre su finalidad no figuraba la regulación de las condiciones y requisitos técnicos de las máquinas con premio en metálico, dado su carácter técnico y el procedimiento especial de información que exige su aprobación, conforme a las directivas comunitarias. Por su parte, la Disposición Adicional Quinta del citado Decreto 64/2005 –actualmente derogada-, facultaba al Gobierno de La Rioja para dictar normas reguladoras sobre requisitos y especificaciones técnicas de las máquinas de juego.

Con los citados fundamentos jurídicos, fue aprobado el Decreto 28/2006, de 5 de mayo, por el que se aprueban las condiciones técnicas de las máquinas de juego, que estaba fundamentalmente destinado a los tipos y subtipos de máquinas entonces existentes, estableciendo las condiciones para su homologación y preceptiva inscripción en el Registro General del Juego de La Rioja: precio de la partida, porcentaje de premios y límites máximos, velocidad de las apuestas, dispositivos de seguridad, entre otros. El principal objetivo que perseguía era paliar la ausencia de reglamentación autonómica sobre la materia –hasta entonces regulada supletoriamente por la normativa estatal–, aunque sobre la base de una política común y homogeneizadora de las especificaciones técnicas de fabricación, con el propósito de prevenir una posible fragmentación de la unidad de mercado y garantizar la libre circulación de bienes en el conjunto del territorio nacional. Por otra parte, su Disposición Adicional Segunda delegaba en el Consejero de Hacienda la facultad de aprobar mediante Orden las modificaciones y actualizaciones de las condiciones previstas en dicho Decreto que pudieren ser necesarias.



En uso de la aludida delegación, se dictó la Orden de la Consejería de Hacienda de 23 de junio de 2009, por la que se modifican y actualizan las condiciones técnicas de máquinas de juego previstas en el Decreto 28/2006, de 5 de mayo. Las principales modificaciones que dicha norma introduce respecto a la regulación de la materia hasta el momento, son las relativas a los premios originados en la interconexión de máquinas de tipo “B”, el incremento del ciclo para la devolución de premios a cuarenta mil partidas, la aprobación de nuevos medios de pago en las salas de bingo y salones de juego en caso de premios superiores, así como la nueva denominación de “B2” para las máquinas de tipo “B” especiales para salones de juego.

Por otro lado, mediante el artículo 43 de la Ley 6/2007, de 21 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2008, se aprueba la reforma del artículo 14 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas, con el objeto de incluir en la tipología de máquinas de juego existente las denominadas de tipo “D”, o “especiales para el juego de bingo”, y las máquinas de tipo “A1”, o “de premios en especie” –provocando también, consiguientemente, la modificación del Catálogo de Juegos y Apuestas de La Rioja. Las características privativas de las nuevas máquinas de tipo “D” recomendaban actualizar las condiciones técnicas que habían sido previamente reguladas en el Decreto 28/2006, para que les fueran de aplicación y pudiera procederse a su incorporación al parque de máquinas y mercado del juego. A este respecto, la Ley 5/2008, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2009, introduce en su Disposición Adicional Tercera una doble previsión: por un lado, y en tanto no se dictaran las normas administrativas específicas para las máquinas de tipo “D”, declara de aplicación a las mismas parte del régimen de autorizaciones previsto para las máquinas “B”; por otra parte, establece la habilitación para que el Consejero de Hacienda regulara mediante Orden las condiciones técnicas de este nuevo tipo de máquinas. Con base en dicha habilitación, se aprueba la Orden de la Consejería de Hacienda de 23 de junio de 2009, por la que se regulan las condiciones técnicas de las máquinas de juego de tipo “D”, cauce normativo para que pueda procederse a la preceptiva homologación e inscripción de los modelos o prototipos en el Registro General del Juego de la Rioja.

Por su parte, el artículo 85 de la Ley 7/2012, de 21 de diciembre, de Medidas Fiscales y Administrativas para el año 2013, modificó nuevamente el artículo 14 de la ley sobre Juego, eliminando la característica de “programado” de las máquinas de tipo “B”, que pasan a denominarse “máquinas recreativas con premio”, con el objeto de poder incluir un nuevo subtipo específico que no tenía cabida en su anterior definición: las máquinas “B3” o “recreativas con premio aleatorio”. Dicho nuevo subtipo de máquinas “B” se implanta, finalmente, mediante el Decreto 72/2012, de 28 de diciembre, por el que se modifica el Decreto 4/2001, de 26 de enero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Con esta modificación del Catálogo de Juegos y Apuestas se establece, entre otros aspectos, una nueva desagregación de las máquinas de tipo “B” (en “B1”, “B2” y “B3”), aunque la citada disposición normativa se limita, básicamente, a enunciar los tres nuevos subtipos, remitiéndose a la regulación de las condiciones técnicas de las máquinas de juego en lo relativo a la definición de las características de cada uno de ellos.

En este breve recorrido por la regulación de la materia que nos ocupa, debe destacarse, por último, la aprobación del Decreto 70/2009, de 2 de octubre, por el que se modifica el Decreto 3/2001, de 26 de enero, por el que se planifican los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja. Mediante la Disposición Derogatoria Única de esta norma se deroga la Disposición Adicional Quinta del Decreto



64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja, que facultaba al Gobierno de La Rioja para dictar normas reguladoras sobre requisitos y especificaciones técnicas de las máquinas de juego, al tiempo que mediante su Disposición Adicional Primera, se modifica la Disposición Adicional Primera del citado Reglamento de Máquinas, habilitando al consejero competente en materia de Hacienda para regular mediante Orden, entre otros aspectos, las condiciones y requisitos técnicos de las máquinas de juego. Esta habilitación sienta la incuestionable base legal para poder proceder a la aprobación de la presente Orden.

La comentada dispersión normativa en el ámbito de los requisitos técnicos de las máquinas de juego, cuya regulación se contenía hasta la fecha en varios textos legales, aconsejaba la refundición en una única disposición reguladora de la materia que, sobre la base legal que acaba de comentarse, puede aprobarse mediante Orden del consejero competente en materia de Hacienda. Al mismo tiempo, resultaba necesario acometer una actualización de determinadas condiciones, principalmente en lo relativo a una unificación de criterios para los distintos tipos de máquinas. De este modo, la nueva norma tiene por objeto refundir en un único texto legal la regulación de los requisitos técnicos de las máquinas de tipo “A1”, “B” (comprendiendo sus tres subtipos) “C” y “D”, incorporando las precisas modificaciones para su actualización, con la principal finalidad de simplificar el hasta ahora complejo entramado normativo regulador de la materia.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015.

En su virtud, y en uso de las facultades que tengo atribuidas,

Dispongo

Capítulo I. OBJETO, ÁMBITO Y CLASIFICACIÓN

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación

La presente Orden tiene por objeto actualizar la regulación de las características técnicas y sistemas de interconexión de las máquinas de juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja tipificadas en el artículo 14 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas.

Artículo 2. Clasificación de las máquinas de juego

Las máquinas de juego se clasifican de conformidad con lo dispuesto en artículo 4.2 del Decreto 4/2001, de 26 de enero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Capítulo II. Máquinas de tipo “A1”

Artículo 3. Máquinas de tipo “A1” o de premios en especie

1. Son máquinas “A1” aquéllas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad



de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

- a) El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro (1 €).
- b) Los premios deberán ser identificables previamente por el usuario.
2. Las máquinas que entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos:
 - a) Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan en ningún caso utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.
 - b) A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.
 - c) Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de una forma clara y visible cuántos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.
3. Estas máquinas deberán disponer de mecanismos que aseguren su anclaje, bien al suelo o bien a la pared, de tal forma que no puedan moverse, inclinarse o desplomarse sin quitar dicho anclaje, cuando por razón de su forma y tamaño, sea necesario para garantizar la integridad física de cualquier manipulador o usuario. Así mismo, deberán incorporar los mecanismos de seguridad adecuados para impedir la introducción de manos o brazos a través de los dispensadores de premios.

Capítulo III. Máquinas de tipo “B”

Artículo 4. Requisitos generales de las máquinas de tipo “B”

Los modelos de las máquinas de tipo “B” o recreativas con premio que pretendan homologarse e inscribirse en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego de La Rioja, habrán de sujetarse a las condiciones y requisitos siguientes:

- a) El precio máximo de la partida será de veinte céntimos de euro (0,20 €), sin perjuicio de lo establecido en los artículos siguientes sobre la posible realización de partidas simultáneas.
- b) La duración media de la partida no será inferior a tres segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientas partidas en treinta minutos.
- c) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal.

No obstante, el pago de los premios de las máquinas instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego podrá instrumentarse a través de cualquier medio legal de pago autorizado por la dirección general competente en materia de juego, en caso de ser admitido por el jugador.

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



e) En caso de obtenerse una combinación ganadora, deberá quedar iluminada la superficie frontal de la máquina o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención del premio.

f) La naturaleza especial de las máquinas de los subtipos “B2” y “B3” respecto a las “B1” deberá hacerse constar expresa y claramente en el tablero frontal de las mismas mediante la expresión “máquina especial para salones de juego”.

Artículo 5. Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo “B”

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

a) Los que posibiliten la realización de un número acumulado de partidas, conforme a lo establecido en los artículos 6, 7 y 8.

b) Los que permitan a voluntad del usuario arriesgar los premios, siempre que se garanticen los porcentajes de devolución y los premios máximos establecidos en los artículos siguientes del presente capítulo.

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

d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor superior al precio de la partida, que devuelvan el dinero sobrante o que, a voluntad del jugador, lo acumulen para partidas posteriores, respetando el límite máximo previsto en el apartado b) del artículo 6. En el caso de que a la finalización de una partida el importe introducido resultase insuficiente para realizar otra, la máquina deberá ofrecer al jugador la posibilidad de jugar dicha cantidad, sin que para ello sea necesario la introducción de nuevas monedas.

e) Un contador adicional de reserva, en el que se acumule el exceso de dinero introducido no destinado al juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento por el usuario. Se podrá transferir dinero del contador adicional de reserva al contador de créditos, siempre por la acción voluntaria del jugador.

f) Un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado para cada subtipo de máquina, procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando llegue a dicha cantidad. La cantidad acumulada deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento u optar por traspasarla al contador adicional previsto en el apartado anterior.

g) Los que posibiliten un aumento del porcentaje de devolución de premios.

h) Mecanismos que permitan al usuario limitar la cantidad de dinero a jugar y el límite máximo del tiempo de juego.

i) Dispositivos opcionales de interconexión de máquinas, de acuerdo a lo establecido en el capítulo VII de la presente Orden.

Artículo 6. Requisitos de las máquinas “B1” o recreativas con premio programado

Las máquinas del subtipo “B1”, o recreativas con premio programado, habrán de cumplir los siguientes requisitos técnicos:



a) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de 40.000 partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del valor de las apuestas efectuadas.

b) El contador de créditos de entrada de dinero no admitirá una acumulación superior al equivalente a cien veces el precio máximo de la partida simple.

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

d) Podrán realizarse simultáneamente un número acumulado de partidas simples sin que, en su conjunto, la apuesta de la partida simultánea pueda superar el valor de un euro (1 €).

e) El premio máximo que la máquina puede entregar será de quinientas veces el precio de la partida simple, o los precios de las partidas simultáneas a las que se refiere el apartado anterior. El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio máximo establecido.

f) El juego podrá desarrollarse mediante la utilización de monitores o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar.

g) Las máquinas no podrán tener instalado ningún dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras no se encuentren en uso por un jugador.

Artículo 7. Requisitos adicionales de las máquinas “B2” o especiales para salas de juego

Podrán homologarse, adquiriendo la denominación de “B2” o especiales para salas de juego, aquellas máquinas de tipo “B” que, cumpliendo las características básicas establecidas en el artículo anterior para las máquinas “B1”, presenten una ampliación en cuanto a los requisitos relativos a la cuantía de las apuestas y de los premios, en los términos que se enuncian a continuación:

a) Podrán simultanearse un número acumulado de partidas cuyo valor supere el previsto en el apartado d) del artículo anterior sin que, en su conjunto, la apuesta de la partida simultánea pueda superar el importe de dos euros (2 €).

b) El premio máximo que la máquina puede entregar será de dos mil veces el valor de lo apostado en la partida.

Artículo 8. Requisitos específicos de las máquinas “B3” o recreativas con premio aleatorio

Podrán homologarse, adquiriendo la denominación de “B3” o recreativas con premio aleatorio, aquellas máquinas de tipo “B” en las que el programa de juego no dependa de la distribución de las combinaciones ganadoras en un determinado ciclo de partidas, y que además cumplan los siguientes requisitos:

a) El valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada jugador no podrá ser superior a tres euros (3 €).



- b) Cada máquina deberá otorgar a los usuarios un porcentaje de premios al menos del 80% del valor total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.
- c) El premio máximo que cada máquina pueda otorgar no será superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.
- d) La realización de las apuestas y el cobro de los premios se podrán realizar mediante tarjetas o soportes electrónicos físicos de pago y reintegro autorizados por la dirección general competente en materia de juego.
- e) El juego se desarrollará en soporte informático y mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o similar.
- f) El programa de juego no podrá basarse en motivos del juego del bingo ni en los exclusivos del casino.

Capítulo IV. Máquinas de tipo “C”

Artículo 9. Requisitos generales de las máquinas de tipo “C” o de azar

Las máquinas de tipo “C” deberán reunir los siguientes requisitos:

a) El precio máximo de la partida será el que se establezca para cada modelo en la Resolución de homologación de la dirección general competente en materia de juego, pudiendo homologarse modelos que permitan efectuar varias apuestas en una sola partida, con el límite máximo previsto en dicha Resolución.

Las apuestas deberán realizarse en dinero de curso legal, en monedas o en billetes, o bien, utilizando fichas, tarjetas de prepago, tiques u otros soportes homologados para uso exclusivo en casinos de juego, siempre canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.

b) El dinero introducido en la máquina podrá acumularse en un contador de créditos de entrada específico a tal efecto, siempre y cuando el usuario pueda recuperarlos en cualquier momento. El número de créditos obtenidos por cada unidad de apuesta será proporcional al valor monetario de ésta.

c) El premio máximo que la máquina puede entregar al jugador en una partida será el que se establezca para cada modelo en la Resolución de homologación, respetando el porcentaje de devolución previsto en el apartado e).

No obstante, se podrán homologar máquinas de tipo “C” que permitan la acumulación de un porcentaje de las cantidades jugadas para constituir “bolsas” o premios especiales con carácter progresivo, que se obtendrán mediante combinaciones específicas.

d) La duración media de la partida no será inferior a dos segundos.

e) Cada máquina deberá otorgar a los usuarios un porcentaje de premios al menos del 80% del valor total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.



En el caso de que esté proyectada para la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir “bolsas” o premios especiales, éstos serán adicionales al porcentaje destinado a cubrir el porcentaje de devolución general previsto en el párrafo anterior.

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

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

h) Tendrán un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en su parte superior, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando sean abiertas para efectuar reparaciones momentáneas, para llenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

i) Dispondrán igualmente de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala, y un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada, así como el avisador regulado en el artículo 10.2.

Artículo 10. Depósitos de monedas de máquinas “C”

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

a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como destino retener el dinero o fichas destinados al pago automático de los premios.

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

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

2. Si el volumen de monedas que constituyen el premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pagos o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y los pagos, los premios serán pagados en mano al usuario por un empleado en la propia sala. En estos casos, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y acústico que se active de manera automática cuando se deba proceder a un pago de forma manual y de un mecanismo de bloqueo que impida a cualquier usuario la utilización de la máquina hasta que el premio haya sido pagado.

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



Capítulo V. Máquinas de tipo “D”

Artículo 11. Requisitos de las máquinas de tipo “D” o especiales para el juego del bingo

Para homologar e inscribir las máquinas de tipo “D” o especiales para el juego del bingo en la Sección de Modelos y Material de Juego del Registro General del Juego de La Rioja, se deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) El juego deberá consistir necesariamente en las diferentes variaciones basadas en el juego del bingo, desarrollado informáticamente, mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar, y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.

b) El precio máximo de la partida será de veinte céntimos de euro (0,20 €), no pudiendo exceder de seis euros (6 €) el valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada jugador, y sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado h) de este artículo.

c) La duración media de la partida no será inferior a tres segundos, sin que puedan realizarse más de seiscientas partidas en treinta minutos.

d) Cada máquina deberá otorgar a los usuarios un porcentaje de premios al menos del 80% del valor total de las apuestas efectuadas, de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.

e) El premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

f) La realización de apuestas, así como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se podrá realizar mediante tarjetas electrónicas prepago o mediante otros dispositivos que garanticen la seguridad de los mismos, debidamente autorizadas por la dirección general competente en materia de juego.

g) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina y que puedan ser susceptibles de su utilización externa por parte del jugador.

h) Como dispositivo opcional, las máquinas podrán disponer de funciones que proporcionen bolas extras al jugador, con un máximo de quince, retengan total o parcialmente una combinación no ganadora de una partida para otra posterior o concedan premios extras, sin alterar el porcentaje de premios ni superar el premio máximo permitido.

A través del dispositivo opcional “bola extra”, y previa información precisa de su coste, el jugador podrá optar por arriesgar una cantidad de los créditos que tuviera acumulados en la máquina, o bien introducir dinero adicional para su compra.

Artículo 12. Dispositivos e infraestructura técnica de las máquinas de tipo “D”

La arquitectura del sistema de instalación de las máquinas de tipo “D” deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer la comunicación continua con las máquinas o terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.



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

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

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

e) Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de juego, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema.

En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en los servidores como en las máquinas, se interrumpirá el juego y se devolverá a cada usuario las cantidades apostadas y, en su caso, los premios que hasta ese momento hubieran ganado. Para proceder al reinicio del sistema se deberá comprobar su correcto funcionamiento y el de todas y cada una de las máquinas.

Capítulo VI. Condiciones comunes a las máquinas con premio en metálico

Artículo 13. Contadores y sistemas de registro (avisadores) comunes

1. Las máquinas de juego de tipo “B”, “C” y “D”, así como las máquinas auxiliares de otras modalidades de juego, deberán incorporar contadores electrónicos que cumplan los requisitos siguientes:

- a) Que permitan su lectura independiente y directa por el órgano competente en materia de juego.
- b) Que figuren los datos identificativos de la máquina en que se encuentran instalados.
- c) Que estén seriados y protegidos contra toda manipulación.
- d) Que preserven su memoria en el caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico.

e) Que mantengan los datos correspondientes al número de apuestas o partidas realizadas, el dinero recaudado o ingresado y los premios entregados y su porcentaje, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación y desglosados por períodos anuales.

f) Que mantengan los datos almacenados en la memoria aún con la máquina desconectada e impidan el uso de la máquina de juego en caso de avería o desconexión del contador.

2. Los contadores incorporados a las máquinas quedan sujetos al control metrológico del Estado, previsto en el artículo 7 de la Ley 32/2014, de 22 de diciembre, de Metrología. El cumplimiento de este requisito deberá acreditarse mediante la oportuna certificación emitida de las entidades autorizadas para la realización de ensayos previos por la dirección general competente en materia de juego, siendo suficiente para los Estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo y para Turquía certificación de cumplimiento de las especificaciones equivalentes contenidas en sus reglamentaciones.



3. No serán necesarios los contadores electrónicos establecidos en el apartado 1 si las máquinas se encuentran conectadas a un sistema informático central en el que, al menos, se registren las mismas funcionalidades exigidas en el presente artículo con carácter general, así como otras que la empresa operadora pueda incorporar en el servidor de información, previamente homologado por la dirección general competente en materia de juego.

Artículo 14. Dispositivos de seguridad

1. Las máquinas de juego de tipo “B”, “C” y “D” incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Las memorias, dispositivos electrónicos u otros soportes en los que se almacena el programa de juego deberán incorporar mecanismos protectores específicos que garanticen la imposibilidad de su manipulación o alteración.

b) Una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve sus memorias en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico, permitiendo, en su caso, reiniciar el programa en el mismo estado y efectuar cualquier pago que se hubiese obtenido.

c) Un mecanismo de bloqueo que impida la aceptación de monedas, billetes, fichas u otros medios de pago cuando no disponga de reservas suficientes o no se haya podido completar el pago de cualquiera de los premios o, en su caso, la entrega de billetes, boletos, recibos o equivalentes, indicando esta circunstancia al posible usuario de la máquina.

d) Un mecanismo de bloqueo que impida el funcionamiento y uso de la máquina, o la desconecte automáticamente, cuando no funcionen o registren correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.

e) Un mecanismo de bloqueo que impida al usuario la introducción de un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero u otros medios de pago depositados en exceso, salvo que la máquina cuente con dispositivos homologados que permitan la acumulación del dinero excedente.

f) Los que impidan que las máquinas puedan moverse, inclinarse o desplomarse, garantizando la integridad física de cualquier manipulador o usuario.

2. Las máquinas de juego de tipo “B”, “C” y “D” contarán para su control con un acceso directo e independiente a los programas de juego por parte del órgano competente en materia de juego, sin que se precise el consentimiento de la empresa operadora o fabricante de la máquina.

3. Las máquinas de rodillo o dispositivos similares deberán además incorporar:

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

b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no girasen libremente, o su funcionamiento no obedeciese a las prescripciones técnicas de la máquina.

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



Artículo 15. Otros dispositivos

1. Para el comienzo de la partida o la expedición de boletos, billetes o soportes de que se trate, se requerirá que el usuario accione un mecanismo específico de la máquina de juego o auxiliar, sin perjuicio de lo dispuesto en la letra c) del artículo 6.

2. Las máquinas deberán, mediante algún sistema de validación, confirmar la validez de la jugada o apuesta efectuada y su integración en el sistema que otorgue al usuario el derecho a participar en el juego y a optar a los premios. Podrán estar dotadas, asimismo, de un dispositivo que permita su funcionamiento automático por un número determinado de partidas.

3. Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de premios, boletos, billetes, recibos o equivalentes al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador. 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, en las máquinas de tipo “B” se preverá su expulsión automática si no existe acción de juego por parte del usuario en el tiempo máximo de diez segundos. En el caso de las máquinas instaladas en locales de juego, no será necesaria la expulsión automática de los premios si el pago se produce mediante medios legales de pago, previa la autorización de la dirección general competente en materia de juego.

Artículo 16. Información y advertencias a los posibles usuarios

1. Las máquinas de juego de tipo “B”, “C” y “D” habrán de suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales y, en consecuencia, en el tablero frontal o, en su caso, en la pantalla de vídeo de las mismas deberá constar, de forma gráfica, visible y por escrito en castellano:

- a) El precio de la partida.
- b) Las reglas del juego con indicación de las apuestas posibles a efectuar por partida, tipo de apuesta y valor de la apuesta.
- c) La indicación de los tipos y valores de las monedas, billetes, fichas, tarjetas o su equivalente que acepta.
- d) La descripción de las combinaciones ganadoras.
- e) El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en dinero o, en su caso, fichas a devolver, quedando señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.
- f) El porcentaje de devolución en premios.

2. Todas las máquinas de juego deberán incorporar una etiqueta en su frontal, ya sea de forma física o virtual, en la que de forma claramente visible figure la leyenda “*La práctica abusiva del juego en esta máquina puede crear adicción*”, así como la inscripción “*Prohibido su uso por menores de edad*”. En el caso de ser físicas, las etiquetas estarán situadas a una distancia máxima de diez centímetros del monedero de inserción de monedas o billetes, o de las ranuras para la inserción de tarjetas. Las etiquetas



virtuales aparecerán en la pantalla cuando la máquina se encuentre en reposo, variando de posición aleatoriamente.

Capítulo VII. Sistemas de Interconexión de las máquinas de juego

Artículo 17. Aspectos generales de los Sistemas de Interconexión

1. En los establecimientos inscritos en la Sección de Establecimientos del Registro General del Juego de La Rioja podrá autorizarse como dispositivo opcional aquél que posibilite la interconexión de máquinas entre sí de un mismo establecimiento o entre máquinas instaladas en distintos establecimientos, con la finalidad de otorgar un premio adicional, mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios establecido.

En cada máquina interconectada deberá hacerse constar expresamente esta circunstancia, así como su premio máximo.

2. Los sistemas de interconexión de las máquinas de juego deberán ser previamente homologados e inscritos en la Sección de Modelos y Material de Juego del Registro General del Juego de La Rioja por la dirección general competente en materia de juego, con el objeto de verificar si dicho sistema se ajusta a las condiciones y requisitos establecidos. Se podrán convalidar las homologaciones efectuadas por otras Comunidades Autónomas, siempre que compartan idénticos requisitos y especificaciones técnicas para su inscripción.

3. Los requisitos técnicos de los sistemas de interconexión de las máquinas entre establecimientos de juego serán los siguientes:

a) Contarán con un servidor central que deberá encontrarse en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja, mediante el que se controlará y garantizará el correcto funcionamiento del sistema de interconexión en su conjunto. Dicho servidor central dispondrá de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de todas las operaciones realizadas, garantizando su integridad e inalterabilidad en todo momento, aún en el caso de pérdida de la energía eléctrica, permitiendo extraer información de los eventos más significativos en los sesenta días previos, desagregados por fecha, hora e identidad de la máquina interconectada.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar una comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Dispondrán de los correspondientes adaptadores conectados a las máquinas de juego que conformen el carrusel del sistema de interconexión, así como capturadores que recogerán todos los datos de las máquinas que habrán de ser recogidos por el servidor central.

d) Contarán con una red interna dentro de cada establecimiento de juego que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del local.

e) Dispondrán de una red externa que conecte el establecimiento de juego con el sistema central de interconexión.



f) Deberán disponer de visualizadores conectados a la red de cada establecimiento de juego, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

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

4. Los sistemas técnicos tendrán la suficiente redundancia y modularidad para permitir su funcionamiento ininterrumpido, aún en el caso de fallo de algún componente individual. Si por cualquier causa resultase imposible mantener la operatividad del sistema, deberá restaurarse el funcionamiento en el mismo estado previo a la interrupción, a partir del último punto viable de la copia de respaldo.

5. Cada establecimiento podrá contar con varios sistemas interconectados, si bien la suma total de los premios acumulados no podrá superar el premio máximo establecido.

6. Por Resolución del titular de la dirección general competente en materia de juego, podrán establecerse los requisitos para que el servidor central esté comunicado ininterrumpidamente con dicho organismo con el objeto del control y seguimiento del desarrollo del juego en tiempo real.

Artículo 18. Régimen autorizatorio

1. La tramitación y resolución de los procedimientos de inscripción en el Registro General del Juego de las empresas y sistemas de interconexión, así como los de homologación y ensayos previos de dichos sistemas, modificación y cancelación de los datos registrales, se regirán por las condiciones generales establecidas en el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja, con las adaptaciones precisas.

2. El procedimiento de autorización de instalación de los sistemas de interconexión se iniciará mediante solicitud de la empresa de interconexión previamente inscrita en el Registro General del Juego de La Rioja, en la que deberá especificarse:

- a) Nombre comercial y número de inscripción de la empresa.
- b) Número de máquinas a interconectar, conforme a los porcentajes establecidos en la presente Orden, identificación individualizada de las mismas y establecimientos en los que se encuentren instaladas.
- c) Tipos y cuantías de los premios.
- d) Documento normalizado suscrito entre la empresa de interconexión y las empresas operadoras de las máquinas que formarán parte del sistema.

3. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos en la presente Orden, la dirección general competente en materia de juego resolverá sobre la autorización solicitada y la notificará en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la presentación de la solicitud. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado la resolución expresa, podrá entenderse desestimada la solicitud.



4. La vigencia de la autorización de los sistemas de interconexión estará vinculada a la del propio establecimiento en el que se encuentren implantados. En el caso de sistemas de interconexión entre varios establecimientos, la autorización tendrá una vigencia de diez años, sin perjuicio de su renovación.

Artículo 19. Interconexión de máquinas de tipo “B”

1. Las máquinas “B1” instaladas en establecimientos destinados a la actividad pública de bares, cafeterías y restaurantes, inscritos en la Sección de Establecimientos del Registro General del Juego de La Rioja, podrán interconectarse entre sí, con las siguientes condiciones:

- a) El número mínimo de máquinas que se pretenda interconectar entre distintos establecimientos no será inferior al 15% del parque de este subtipo de máquinas por cada sistema de interconexión.
- b) La cuantía máxima del premio acumulado no podrá superar los 3.000 euros.
- c) El pago del premio acumulado se realizará mediante la entrega de un cheque nominativo, talón bancario o a través de medios electrónicos de pago legalmente admitidos contra la cuenta bancaria de la empresa titular de la interconexión.

2. Las máquinas “B2” y “B3”, instaladas en un salón de juego, sala de bingo o casino de juego, podrán interconectarse entre sí con las de su respectivo subtipo, sin que su número pueda ser inferior a tres máquinas, pudiendo otorgar un premio adicional y acumulado que no supere los 4.000 y 6.000 euros, respectivamente, siempre que se respete el premio máximo establecido para cada uno de los subtipos de máquinas de juego que sean objeto de interconexión.

3. En el caso de tratarse de máquinas interconectadas entre varios establecimientos, como salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, el premio máximo acumulado no podrá superar los 12.000 o 18.000 euros para los subtipos de máquinas “B2” y “B3”, respectivamente.

El número mínimo de máquinas que se pretende interconectar entre distintos establecimientos no deberá ser inferior al 15% del parque de cada subtipo de máquinas por cada sistema de interconexión.

4. Una misma máquina podrá estar simultáneamente interconectada con máquinas en el mismo local y con máquinas instaladas en otros establecimientos.

Artículo 20. Interconexión de máquinas de tipo “C”

1. Las máquinas de tipo “C” podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o “superbolsa”, procedente de la suma de los premios de “bolsa” o especiales de las máquinas interconectadas. Las máquinas interconectadas podrán estar situadas tanto en la misma como en distintas salas de juego.

2. El importe del premio especial o “superbolsa” obtenido, así como la indicación de su naturaleza, se señalará claramente, en todo caso, en un lugar visible desde cualquiera de las máquinas interconectadas y podrá mostrarse en otras zonas o áreas del casino. Así mismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.



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

4. Las máquinas de tipo “C” podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá consistir en fichas o tarjetas, de acuerdo con lo previsto en el artículo 9.g), teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

Artículo 21. Interconexión de máquinas de tipo “D”

1. Podrán interconectarse las máquinas de tipo “D” instaladas en una sala de bingo, con la finalidad de conformar bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de las apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido. En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente.

2. El sistema de interconexión deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada máquina o terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina.

3. La cuantía máxima del premio de las bolsas o acumulado de cada grupo de máquinas interconectadas no podrá en ningún caso ser superior a la suma de los premios máximos que puedan otorgarse en el total de las máquinas, con un máximo de 30.000 euros.

Disposición Adicional Primera. Glosario.

A los efectos de la presente Orden se entiende por:

Apuesta: cantidad de dinero que el jugador arriesga a cambio de la posibilidad de obtener un premio o ganancia.

Partida: todo conjunto de acciones o jugadas que realiza el usuario entre la introducción del precio de la partida y su pérdida o cobro del premio, en su caso.

Jugada: cada una de las intervenciones del usuario o cada uno de los lances que se realizan en el transcurso de una partida.

Ciclo: conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

Azar: Causa o fuerza que determina que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.



Disposición Adicional Segunda. Máquinas auxiliares.

Además de los requisitos específicos que para las máquinas auxiliares se contienen en la presente Orden, las condiciones técnicas de las máquinas auxiliares de apuestas son las establecidas en el Decreto 30/2014, de 4 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Disposición Adicional Tercera. Máquinas multipuesto.

1. Las máquinas que permitan la participación independiente o simultánea de dos o más jugadores, que conformen un solo mueble, o que tengan al menos un juego en común, se considerarán máquinas multipuesto. Podrán adoptar diferentes configuraciones de instalación, que deberán constar en el expediente de homologación del modelo.

2. En caso de integrarse en un sistema de interconexión deberán hacerlo todos los puestos de que se componen, no siendo posible la interconexión de alguno de los puestos.

Disposición Derogatoria Única. Derogación normativa.

1. Quedan derogadas todas aquellas normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo previsto en la presente Orden.

2. Quedan expresamente derogadas la Orden de la Consejería de Hacienda de 23 de junio de 2009, por la que se regulan las condiciones técnicas de las máquinas de juego de tipo "D" y la Orden de la Consejería de Hacienda de 23 de junio de 2009, por la que se modifican y actualizan las condiciones técnicas de máquinas de juego previstas en el Decreto 28/2006 de 5 de mayo.

Disposición Final Primera. Modificación de la Orden 8/2014, de 25 de junio, de la Consejería de Administración Pública y Hacienda, por la que se regula el número máximo de máquinas de juego en establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

El artículo único de la Orden 8/2014, de 25 de junio, de la Consejería de Administración Pública y Hacienda, por la que se regula el número máximo de máquinas de juego en establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja, queda redactado como sigue:

"El número máximo de máquinas de juego se establecerá, con carácter general, en función de la densidad de ocupación o aforo permitido de cada área o zona del local, con un máximo de una por cada tres metros cuadrados de la superficie útil, salvo para aquéllas en las que puedan intervenir varios jugadores, que será de un puesto por cada dos metros cuadrados. En todo caso, no podrá superar los siguientes límites:

1. En los casinos de juego:

El número máximo de máquinas de juego se establecerá en la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, las máquinas de tipo "D" y las de subtipo "B3" no superarán el límite de



cinco, salvo que permitan la intervención de varios jugadores, en cuyo caso el número máximo de puestos será de quince por cada tipo o subtipo.

2. En las salas de bingo:

- a) Máquinas de tipo “B”: El número máximo no podrá superar una máquina por cada treinta personas de aforo y, en todo caso, el número de diez. En caso de que permitan la intervención de varios jugadores, el máximo de puestos será de uno por cada quince personas de aforo, con un máximo de veinte.
- b) Máquinas de tipo “D”: El número máximo no podrá superar una máquina por cada diez personas de aforo y, en todo caso, no podrá superar el número de quince máquinas. En caso de que permitan la intervención de varios jugadores, el máximo de puestos será de treinta.

3. En los salones de juego:

Máquinas de tipo “B” y “D”: el aforo máximo se establecerá en la autorización de funcionamiento, con un mínimo de diez máquinas y un máximo determinado por la limitación prevista en el primer párrafo de este artículo. No obstante, las máquinas de tipo «D» no superarán el límite de tres puestos, permitan la intervención de uno o varios jugadores.

4. En los establecimientos de hostelería y afines:

El número total de máquinas de juego será de tres, con el límite máximo de dos máquinas “B1” o puestos, y el de una máquina auxiliar de otras modalidades de juego”.

Disposición Final Segunda. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de La Rioja.

En Logroño, a de de 2017.- El Consejero de Administración Pública y Hacienda, Alfonso Domínguez Simón.



PROYECTO DE ORDEN DE __ DE __ DE 2017, DE LA CONSEJERÍA DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Y HACIENDA, POR LA QUE SE ACTUALIZAN LAS CONDICIONES TÉCNICAS DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA	1
CAPÍTULO I. OBJETO, ÁMBITO Y CLASIFICACIÓN	3
Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.....	3
Artículo 2. Clasificación de las máquinas de juego	3
CAPÍTULO II. MÁQUINAS DE TIPO “A1”	3
Artículo 3. Máquinas de tipo “A1” o de premios en especie	3
CAPÍTULO III. MÁQUINAS DE TIPO “B”	4
Artículo 4. Requisitos generales de las máquinas de tipo “B”	4
Artículo 5. Dispositivos opcionales de las máquinas de tipo “B”	5
Artículo 6. Requisitos de las máquinas “B1” o recreativas con premio programado.....	5
Artículo 7. Requisitos adicionales de las máquinas “B2” o especiales para salas de juego	6
Artículo 8. Requisitos específicos de las máquinas “B3” o recreativas con premio aleatorio	6
CAPÍTULO IV. MÁQUINAS DE TIPO “C”	7
Artículo 9. Requisitos generales de las máquinas de tipo “C” o de azar	7
Artículo 10. Depósitos de monedas de máquinas “C”	8
CAPÍTULO V. MÁQUINAS DE TIPO “D”	9
Artículo 11. Requisitos de las máquinas de tipo “D” o especiales para el juego del bingo	9
Artículo 12. Dispositivos e infraestructura técnica de las máquinas de tipo “D”	9
CAPÍTULO VI. CONDICIONES COMUNES A LAS MÁQUINAS CON PREMIO EN METÁLICO.....	10
Artículo 13. Contadores y sistemas de registro (avisadores) comunes	10
Artículo 14. Dispositivos de seguridad	11
Artículo 15. Otros dispositivos.....	12
Artículo 16. Información y advertencias a los posibles usuarios	12
CAPÍTULO VII. SISTEMAS DE INTERCONEXIÓN DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO	13
Artículo 17. Aspectos generales de los Sistemas de Interconexión	13
Artículo 18. Régimen autorizador	14
Artículo 19. Interconexión de máquinas de tipo “B”	15
Artículo 20. Interconexión de máquinas de tipo “C”	15
Artículo 21. Interconexión de máquinas de tipo “D”	16
Disposición Adicional Primera. Glosario	16
Disposición Adicional Segunda. Máquinas auxiliares.....	17
Disposición Adicional Tercera. Máquinas multipuesto	17
Disposición Derogatoria Única. Derogación normativa.	17
Disposición Final Primera. Modificación de la Orden 8/2014, de 25 de junio, de la Consejería de Administración Pública y Hacienda, por la que se regula el número máximo de máquinas de juego en establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja	17
Disposición Final Segunda. Entrada en vigor	18