

Reglamento de funcionamiento de máquinas electrónicas o mecánicas, pin ball,
tragamonedas y similares para el cantón de Siquirres

MUNICIPALIDAD DE SIQUIRRES

REGLAMENTO DE FUNCIONAMIENTO DE MAQUINAS ELECTRÓNICAS O MECANICAS, PIN BALL,

TRAGAMONEDAS Y SIMILARES PARA EL CANTÓN DE SIQUIRRES.

CONSIDERANDO

PRIMERO. Que de conformidad con lo establecido en el artículo 4, 13 inciso c) y 43 del Código Municipal, corresponde al Concejo Municipal dictar los reglamentos y organizar mediante reglamento la instalación y funcionamiento de máquinas tragamonedas.

SEGUNDO. Que las denominadas máquinas traga monedas o saca peluches, así como las máquinas de juego pin ball, requieren para su utilización habilidad o destreza del jugador, y no se encuentran comprendidas en el concepto de "máquinas traganíqueles" que contempla el artículo 1° del Reglamento de Máquinas para juego; por ende no son máquinas cuyo funcionamiento y utilización por particulares represente un quebranto para el Ordenamiento Jurídico en lo que atañe a juegos.

TERCERO. Que de conformidad con la Ley de Juegos No. 03, publicada el 02 de setiembre de 1992, y el decreto ejecutivo No. 3510-G, del 02 de setiembre de 1974 denominado "Reglamento a la Ley de Juegos No. 03", se regula la materia concerniente a la autorización de funcionamiento de juegos de máquinas, los cuales son aplicables a la Municipalidad de Siquirres en razón de ser un ente público local autónomo y descentralizado en razón del territorio, según lo dispuesto en el Código Municipal, artículo 4 inciso a; artículo 13 inciso c) y artículo 4 en relación con la norma constitucional número 170.

CUARTO. Que la Municipalidad de Siquirres, a través del tiempo ha confirmado el crecimiento desmedido del funcionamiento de máquinas traga monedas y de Pin Ball en establecimientos de diversa índole, los cuales deben ser regulados y controlados por el gobierno local, independientemente que este implique el cobro de algún tipo de tributo.

QUINTO. Que en consecuencia, el Concejo Municipal inspirado en los fundamentos que anteceden, emite el presente Reglamento de Funcionamiento de máquinas de juego y Pin Ball.

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1: Se reglamenta el funcionamiento e instalación de las máquinas electrónicas o mecánicas, de video juegos, saca peluches, pin ball, tragamonedas, y similares en los locales permanentes u ocasionales ubicados en el Cantón de Siquirres.

ARTÍCULO 2: Para tales efectos se considerarán como máquinas de Juegos Prohibidos, todas aquellas máquinas de juegos en que:

1. La pérdida o la ganancia dependan de la suerte o el acaso.
2. Aquellos juegos donde intervenga el envite.
3. Cualquier tragamonedas fuera de los horarios permitidos.

Así mismo son permitidas las máquinas:

1. Las que simulen juegos deportivos o de destreza en las que el jugador participe con su habilidad y mediante pago de monedas y fichas.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 3: Definiciones.-Para la aplicación del presente Reglamento y la interpretación del mismo, se entiende por:

Máquinas de juegos: Aquellas máquinas electrónicas o mecánicas de conformidad al artículo 2 del presente reglamento.

Locales: Son aquellos establecimientos en donde son instaladas las máquinas de juegos permitidos.

Municipalidad: Llámese así a la Municipalidad de Siquirres.

Departamento de Patentes: Aquél departamento administrativo designado para la verificación de requisitos para el otorgamiento del permiso de instalación ocasional o permanente de máquinas de juegos.

Reglamento: Normativa aprobada por el Concejo Municipal de Siquirres que regula lo concerniente al Funcionamiento e instalación de máquinas de juegos en el cantón.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 4. De los permisos para la instalación y funcionamiento de máquinas de juegos, deberán ser autorizados por el departamento de patentes de la Municipalidad, previo la inspección y constatación respectiva de que se ha cumplido con todos los requisitos que establece el presente reglamento y las disposiciones legales aplicables.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 5. De la visibilidad y ubicación de las máquinas de juegos. En los establecimientos en los cuales se instalen y funcionen las máquinas de juegos, las mismas deberán estar en lugares destinados únicamente a esta actividad, sea un espacio físico independiente del resto de la actividad comercial autorizada.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 6. De las distancias mínimas de ubicación de locales con máquinas de juegos. Queda prohibida la instalación y funcionamiento de máquinas de juegos, en locales ubicados a menos de ochenta metros de centros de enseñanza debidamente autorizados, templos religiosos, y centros de salud. Esta medida se establecerá desde el punto más cercano entre el terreno donde se ubique el negocio, el cual comprende además de la edificación propiamente dicha, todas aquellas áreas utilizadas en la actividad en cuestión y la institución o centro que se pretende proteger, en el cual se debe comprender también las áreas que a pesar de que no estén construidas, son complemento necesario y directo para la actividad que desarrollan.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 7. De los lugares prohibidos e instalaciones ocasionales de máquinas de juegos. Se prohíbe expresamente la instalación de las máquinas de juegos sobre la vía pública, en ferias, turnos, festejos cívicos, patronales o religiosos, para lo cual deberán de previo ser autorizados por la Municipalidad en caso de un otorgamiento temporal.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 8. De la patente comercial. La Municipalidad no estará obligada a extender la correspondiente patente comercial para la operación de estas máquinas con la sola petición del administrado. Este deberá atender los diferentes requisitos que para tal tipo de autorización establece el Ordenamiento Jurídico y este reglamento en el artículo 17, se debe obtener la patente comercial para cada una de las máquinas, sin la cual no pueden operar.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 9. El certificado de la licencia Municipal. El certificado de la licencia Municipal para la instalación y el funcionamiento de máquinas de juegos, sea permanente u ocasional, deberá estar colocado en un lugar visible.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 10. Del rechazo de una solicitud de otorgamiento de patente comercial. El rechazo de una solicitud de otorgamiento de patente comercial deberá ser debidamente motivado según la normativa aplicable.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 11. Del horario de juego. Las regulaciones atinentes al horario de juego, así como los requisitos de edad mínima para utilizar las máquinas, se encuentran recogidas en la Ley de Juegos No. 03, publicada el 02 de setiembre de 1992, y su Reglamento, Decreto Ejecutivo No. 3510-G del 24 de enero de 1974, el Reglamento de Máquinas para juegos, Decreto Ejecutivo N° 8722-G del 13 de junio de 1978, Ley 8767 Protección de los niños, las niñas y las personas adolescentes contra la Ludopatía. Que para los efectos de este reglamento podrán funcionar en un horario comprendido entre las 16:00 horas y las 22:00

horas para días lectivos. En días feriados, sábados y domingos podrá funcionar entre las 13:00 horas y las 23:00 horas.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 12. Verificación In Situ y la actuación de los funcionarios Municipales. La Municipalidad tiene la facultad, en cualquier tiempo, de verificar el correcto cumplimiento de las disposiciones establecidas en el presente reglamento, utilizando para ello cualquier medio y procedimiento administrativo legalmente establecido.

De existir infracción a lo dispuesto en el presente reglamento, la actuación de los funcionarios Municipales debe ir dirigida en primer lugar contra el tipo de máquina que está prohibida, y en segundo lugar a supervisar que aquellas máquinas que del todo no cumplan con los requisitos administrativos y con la patente municipal.

Para el primero de los casos debe procederse a sellar dichas máquinas notificando al administrado de las responsabilidades que implican violentar dichos sellos, y previniéndole del retiro de las máquinas en un plazo de cinco días.

Para el segundo de los casos debe verificarse que cuenten con la patente municipal y de no contar con ella deberá procederse a su clausura por tales circunstancias, colocando sellos administrativos y levantando un acta al efecto.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 13. De la vigilancia e inspección de este tipo de establecimientos. Los Inspectores Municipales y Policía de Proximidad del Ministerio de Seguridad Pública en forma conjunta o individualmente, como principales responsables de velar por el adecuado uso de las máquinas de juegos permitidas, en caso de percatarse de cualquier incumplimiento al presente reglamento o de las leyes indicadas en el considerando 1 de este reglamento, debe levantar acta de notificación señalando la falta, copia de la cual se entregará al patentado y el original se traslada al Departamento de Patentes para lo que corresponda.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 14. De las Facultades y deberes de los inspectores. Los inspectores tendrán las siguientes atribuciones y deberes:

- . Inspeccionar los locales permanentes u ocasionales en donde hayan sido instaladas máquinas de juegos, o pretendan ser instaladas, para su funcionamiento.
- . Verificar el cumplimiento de las normas que comprometan la responsabilidad municipal por el otorgamiento de permisos para actividades descritas en el presente reglamento.
- . Notificar a las personas físicas o jurídicas que contravengan las disposiciones enmarcadas conforme a este reglamento.
- . Coordinar con las autoridades de la Policía de Proximidad el efectivo cumplimiento del presente reglamento.
- . Informar a la Unidad Administrativa Municipal dentro de un plazo máximo de dos días hábiles, el resultado de sus inspecciones y gestiones.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 15. De la identificación de los inspectores. Los inspectores, contarán con una identificación, la cual llevará impreso el sello de este despacho municipal en un lugar visible.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 16. Del informe final de la inspección. El inspector o inspectores Municipales, deberán levantar un acta de inspección de la cual dejaran una copia al interesado y presentarán un informe respectivo al siguiente día hábil, con las respectivas, para determinar lo que proceda.

ARTÍCULO 17. De los requisitos. Para la solicitud de otorgamiento de la licencia comercial municipal de máquinas de juegos, se aplicarán los siguientes requisitos:

I. De los locales permanentes.

Son permitidas las máquinas que simulen juegos deportivos o de destreza, en las que el jugador participe con su habilidad.

Queda prohibida la ubicación de locales de juego, en lugares situados a menos de 80 metros de templos religiosos, centros de salud, y de enseñanza.

Los locales autorizados deberán de reunir las siguientes condiciones:

1. Iluminación suficiente que permita tener visión clara y completa de lo que acontece en la sala.
2. Amplitud suficiente para permitir libertad de movimiento a las personas participantes.
3. Condiciones de higiene y sanitarias, las que serán verificadas por la oficina competente del Ministerio de Salud.
4. Estas máquinas de juegos solo pueden ser operadas por personas mayores de doce años.
5. Los propietarios de los negocios donde operen estas máquinas están obligadas a exhibir carteles visibles para el público señalando los horarios autorizados y las edades mínimas requeridas para su utilización.
6. En el caso de los establecimientos que presenten más de una actividad comercial; el espacio dispuesto para la utilización de las máquinas debe estar independiente y separado, sin conexión interna hacia la sección donde se encuentre la otra actividad.

De previo realizar la aprobación el propietario de las máquinas que funcionen en el cantón debe solicitar su licencia para cada máquina y por cada una de ellas se debe aportar los siguientes requisitos:

- a. Dictamen suscrito por un Ingeniero Electrónico donde se explique, en detalle el funcionamiento de cada Máquina solicitada y los resultados o productos de estas.
- b. Diagrama de proceso, del sistema empleado por las Máquinas solicitadas.

c. Fotografía tamaño postal, a colores de cada Máquina solicitada.

d. Copias certificadas por Notario Público de las facturas de la compra de las máquinas o bien copias certificadas por notario público de las pólizas de desalmacenaje, o declaración jurada ante notario público donde el solicitante o propietario, indique la procedencia de las mismas.

e. Solicitud de la Patente Comercial indicando el sitio donde se instalará la máquina.

f. Si es una sociedad, aportar certificación de la personería jurídica con no más de un mes de expedición, copia de la cédula jurídica y original. Si es extranjero presentar copia de cédula de residencia debidamente certificada y al día a efecto de verificar la condición del solicitante.

g. Copia de autenticada por un notario público del contrato de arrendamiento de las máquina en caso de que la máquina sea arrendada.

II. De los puestos ocasionales. De conformidad con el artículo 8 del presente reglamento, se exigirá como requisito para los puestos ocasionales los estipulados en el artículo anterior.

[Ficha artículo](#)

ARTÍCULO 18. Sobre la identificación de las máquinas. La Municipalidad confeccionará una calcomanía que será adherida a la máquina, en donde constaran las características de la máquina, número de serie y datos de su ubicación y del propietario de la patente comercial. Esta calcomanía deberá permanecer adherida a la máquina en todo momento que esté vigente la patente. La calcomanía contendrá una numeración que será la guía para su ubicación en el cantón.

Dicha numeración deberá incorporarse en la resolución de aprobación de la patente respectiva. La máquina que se detecte con alteraciones en la calcomanía emitida por la Municipalidad o la misma sea cambiada de una máquina a otra es causal para que la patente sea cancelada en su totalidad al propietario de las máquinas

[Ficha artículo](#)

ARTICULO 19. Del cambio de máquinas. El solicitante deberá informar a la Municipalidad de cualquier cambio de máquinas que pretenda realizar. Toda máquina nueva deberá cumplir con todos los requisitos exigidos por este reglamento y la legislación vigente, entendiéndose que se trata de un procedimiento, una licencia y una inspección nueva por cada máquina.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 20. Sobre las anomalías cometidas por funcionarios municipales. Los propietarios o arrendatarios de establecimientos en donde funcionen máquinas permitidas tienen el deber y la obligación de denunciar de inmediato y por escrito ante la Municipalidad, cualquier anomalía cometida por algún funcionario municipal.

[Ficha articulo](#)

ARTICULO 21. Queda absolutamente prohibido la instalación de máquinas de juegos en lugares destinados a la venta y expendios de licores.

[Ficha articulo](#)

ARTICULO 22. Los locales deberán exhibir rótulos grandes y visibles advirtiendo al público prohibiciones de uso de máquinas de juego a los menores de 12 años y las restricciones de horarios estipulados. También se deberá colocarse en forma visible la respectiva patente municipal de juegos al día.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 23. El costo de patente se calculará por cada máquina a instalar y el mismo no debe ser menor a veintisiete mil quinientos colones trimestrales por máquina, tarifa que se incrementará en un 10% anualmente, este costo no incluye la obligación de las salas de juegos y similares de obtener la respectiva patente para el desarrollo de dicha actividad lucrativa.

[Ficha artículo](#)

ARTÍCULO 24. Las máquinas de juego, no podrán funcionar hasta que no cuenten con la respectiva licencia comercial.

[Ficha artículo](#)

ARTÍCULO 25. Procedimiento para las máquinas de juegos no autorizadas. Toda máquina de juegos instalada en lugares no autorizados o que no tenga patente debidamente autorizada por la Municipalidad, serán clausuradas por funcionarios municipales o a la Policía de Proximidad, operando conjuntamente o individualmente, sin necesidad de proceder a notificar previamente la clausura. Como medida cautelar, los funcionarios municipales podrán decomisar las máquinas, debiéndose acompañar del auxilio de la Fuerza Pública, mismas que deberán custodiarse en lugar seguro.

[Ficha artículo](#)

ARTÍCULO 26. De los permisos otorgados antes de la entrada en vigencia del presente reglamento.

Los permisos otorgados antes de la entrada en vigencia del presente reglamento no serán afectados por el mismo, solo aquellas solicitudes posteriores a la entrada en vigencia de la reglamentación, así como cualquier traslado que se solicite de un permiso ya otorgado.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 27. De las sanciones. En caso de advertir una infracción al presente reglamento con el uso de la patente para juegos permitidos, el Departamento de Patentes seguirá el siguiente procedimiento:

En el primer decomiso para devolver dichas máquinas, el propietario deberá cancelar a la municipalidad de Siquirres, diez veces el monto de la patente por máquina de forma trimestral, y la segunda vez se pasará vía judicial.

De comprobarse que en el local comercial autorizado para la actividad de máquinas o juegos permitidos se ingieren bebidas alcohólicas, se consume drogas o se presta para actividades que violenten los derechos de los niños y adolescentes, en forma inmediata y definitiva se suspende la explotación comercial autorizada en este reglamento.

[Ficha articulo](#)

ARTICULO 28. Derogatoria. El presente reglamento deroga cualquier otra disposición Municipal que se le oponga. Toda modificación total o parcial de este Reglamento deberá ser publicada en el Diario Oficial.

[Ficha articulo](#)

ARTÍCULO 29. De la vigencia. Rige a partir de su publicación en el diario oficial La Gaceta.

ACUERDO No: 1521-18-05-2017

SOMETIDO A VOTACION POR UNANIMIDADEL CONCEJO MUNICIPAL DE SIQUIRRES,ACUERDA AUTORIZAR LA PUBLICACION EN EL DIARIO OFICIAL LA GACETA, DEL PROYECTO DE REGLAMENTODE FUNCIONAMEINTO DE MAQUINAS ELECTRONICAS O MECANICAS, PIN BALL, TRAGAMONEDAS Y SIMILARES DEL CANTON DE SIQUIRRES, SOMETIENDOSE EL MISMO A CONSULTA PUBLICA NO VINCULANTE , POR EL TERMINO DE DIEZ DIAS HABILES , DEBIENDO LOS INTERESADOS HACER LLEGAR SUS OBSERVACIONES ANTE LA OFICINA DE SECRETARIA DEL CONCEJO MUNICIPAL DE SIQUIRRES,UBICADAS EN LA SEGUNDA PLANTA DEL EDIFICIO DEL INSTITUTO COSTARRICENSE DE ACUEDUCTOS Y ALCANTARILLADOS DEL CANTON DE SIQUIRRES; SIENDO QUE EL TEXTO DEL REGLAMENTO QUE SE SOMETE A CONSULTA CORRESPONDIENTE AL ANTERIOR REGLAMENTO DESCRITO.

[Ficha artículo](#)

Fecha de generación: 22/10/2019 07:53:56 p.m.

[Ir al principio del documento](#)