

atribuidas las funciones en materia de colegios profesionales; en los aspectos relativos a la profesión, el Colegio se relacionará con la Consejería de Bienestar Social o con la que tenga competencia en la materia de sanidad.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera

La Asociación Extremeña de Podólogos, en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de la presente Ley, deberá aprobar unos estatutos provisionales, de conformidad con lo establecido en los artículos 6 y 7 de la Ley 2/1974, de 13 de febrero, de Colegios Profesionales, que regulen:

- a) Los requisitos para la adquisición de la condición de colegiado, condición que permitirá participar en la Asamblea Constituyente del Colegio.
- b) El procedimiento de convocatoria y desarrollo de la Asamblea Constituyente; dicha convocatoria se publicará en el Diario Oficial de Extremadura y en los diarios de mayor difusión de la Comunidad Autónoma.

Segunda

La Asamblea Constituyente deberá:

- a) Elaborar los Estatutos definitivos del Colegio para elevarlos al Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura para su aprobación, de acuerdo con las prescripciones de la Ley 2/1974, de 13 de febrero.
- b) Proceder a la elección de las personas que deberán ocupar los cargos correspondientes en los órganos de gobierno colegiales.

Tercera

Quienes ejerzan la actividad de podólogos con titulaciones anteriores a la fijada por el Decreto 727/1962, de 29 de marzo y cumplan los requisitos establecidos en la Disposición Transitoria Segunda del Real Decreto 649/1988, de 24 de junio, podrán incorporarse al Colegio previa acreditación de haber ejercido dicha actividad anteriormente a la entrada en vigor de esta Ley, debiendo integrarse en el mismo en el plazo de un año desde su entrada en vigor.

La acreditación exigida en el párrafo anterior deberá ser expedida, en todo caso, por el Colegio Profesional al que hubiesen estado incorporados con anterioridad.

DISPOSICIÓN FINAL

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Por tanto, ordeno a todos los ciudadanos que sea de aplicación esta Ley que cooperen a su cumplimiento, y a los Tribunales y Autoridades que corresponda la hagan cumplir.

Mérida, 18 de junio de 1998.

El Presidente de la Junta de Extremadura,
JUAN CARLOS RODRIGUEZ IBARRA

LEY 6/1998, de 18 de junio, del juego de Extremadura

EL PRESIDENTE DE LA JUNTA DE EXTREMADURA

Sea notorio a todos los ciudadanos que la Asamblea de Extremadura ha aprobado y yo, en nombre del Rey, de conformidad con lo establecido en el artículo 52.1 del Estatuto de Autonomía, vengo a promulgar la siguiente Ley.

EXPOSICION DE MOTIVOS

La Comunidad Autónoma de Extremadura asume, en virtud del artículo 7 del Estatuto de Autonomía, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

La presente Ley regula la actividad del Juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, recogiendo las peculiaridades y realidad social del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental, como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, conjuntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a la Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones afectadas, igualmente, por el principio de reserva de Ley.

El objetivo primordial de la Ley consiste en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario, de una materia sujeta a innovación permanente.

Se agrupa el articulado de la Ley en siete capítulos, dedicados respectivamente, a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades y establecimientos de Juego y

Apuestas, las personas y empresas intervinientes, los usuarios, las competencias de los órganos de la Administración y, finalmente, establece las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Las actuaciones administrativas en relación con esta materia, no quedan modificadas con la asunción competencial por parte de nuestra Comunidad.

En este sentido, en primer lugar, se mantiene la posibilidad que, desde el Ejecutivo, se establezca la planificación de la actividad del juego, utilizándose la distribución de autorizaciones concretas por lo que respecta a aquellos juegos, empresas y locales en que, por la importancia económica o la incidencia social, resulte aconsejable hacerlo.

Por último, la intervención administrativa se extiende también al material del juego. Esta intervención se desarrolla en tres niveles: con respecto a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y del material del juego en general, y a la homologación del material.

Por lo que se refiere a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten, se hace una detallada regulación de las mismas. Pues, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho, se hace necesario, por las implicaciones que tiene, un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes.

Se trata, pues, en resumen, de una ley no excesivamente extensa, para reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita, por otra parte, el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia, y busca claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y, al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego. Todo ello sin regular en este texto los aspectos tributarios que la actividad puede entrañar, salvo lo dispuesto en las Disposiciones Adicionales 1.^a y 2.^a.

La misma pretende regular una realidad compleja, sin entrar en valoraciones éticas, pero sin olvidar las repercusiones sociales del abuso del juego en la familia y en la sociedad.

CAPITULO I: DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 1.—OBJETO Y AMBITO DE APLICACION

1.—La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto en el artículo 7 del Estatuto de Autonomía.

2.—Se incluyen, en particular, en el objeto de la presente Ley la regulación de:

- a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de esta Ley, aquellas en las que se arriesgan, entre partes a ganar o perder, cantidades de dinero o cualquier clase de bienes susceptible de valoración económica, sobre el resultado de un acontecimiento futuro e incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos o con la única intervención de la actividad humana.
- b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas, a la fabricación de materiales de juego y actividades conexas.
- c) Los locales donde se realizan la gestión y explotación de juegos y de apuestas, así como aquéllos donde se producen los resultados condicionantes.
- d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.
- e) La advertencia y prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad, por el uso abusivo del juego.

3.—No obstante, quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstas no hagan de ello objeto de explotación lucrativa.

4.—Igualmente, quedan excluidos del objeto de la presente Ley los Juegos y Apuestas de ámbito estatal, así como los aspectos tributarios de los Juegos y las Apuestas.

ARTICULO 2.—PROHIBICIONES

Queda prohibida la práctica de todos los juegos y apuestas que, siendo objeto del ámbito de regulación de esta Ley, no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura. La infracción de este precepto dará lugar a la imposición de sanciones previstas en el Capítulo VII de esta Ley y el material utilizado en ello será objeto de comiso.

ARTICULO 3.—INTERVENCION ADMINISTRATIVA

1.—La realización de todas las actividades necesarias para la organización, práctica y desarrollo de los juegos y las apuestas permitidas a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autori-

zación administrativa previa, que tendrá carácter reglado y se concederá de acuerdo con los requisitos establecidos en esta Ley o previstos en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la misma.

2.—Las autorizaciones deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos autorizados y las condiciones de los mismos, y el establecimiento o local en que pueden ser practicados así como el aforo máximo permitido en su caso y las demás circunstancias que deban figurar en las autorizaciones de conformidad con lo dispuesto en esta Ley o en los reglamentos que la desarrollen.

3.—Las autorizaciones administrativas exigidas en este precepto podrán ser objeto de transmisión con la conformidad explícita de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda previo informe de la Comisión del Juego de Extremadura en el que se haga constar, como mínimo, si el adquirente o adquirentes cumplen los requisitos establecidos en esta Ley o en los Reglamentos que la desarrollen para la obtención de la autorización que sea objeto de la transmisión.

ARTICULO 4.—CATALOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

1.—El Consejo de Gobierno aprobará mediante Decreto el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. De cada juego y apuesta incluido en dicho Catálogo, se especificarán las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo.

Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo, se regularán mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2.—Los Juegos y Apuestas no incluidos en el Catálogo, o no amparados por el Estado, tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos.

ARTICULO 5.—MATERIAL DE JUEGO

1.—La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley, sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2.—El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino y será objeto de comiso.

3.—La fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, en los términos previstos en los reglamentos específicos.

4.—La Junta de Extremadura acreditará los centros de homologación y las condiciones técnicas del material de juego.

ARTICULO 6.—PUBLICIDAD

1.—El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación.

2.—Reglamentariamente se determinará:

a) El régimen de publicidad en el interior de los locales.

b) El establecimiento de las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

3.—En cualquier caso, la práctica publicitaria estará sometida a comunicación administrativa previa.

CAPITULO II: DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y MODALIDADES DE JUEGO

ARTICULO 7.—ESTABLECIMIENTOS DE JUEGO

1.—Tendrán la consideración de establecimientos de juego aquellos locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que los desarrollen, sean expresamente autorizados para la práctica de los juegos permitidos.

2.—Los establecimientos de juego, atendiendo a los juegos cuya práctica esté autorizada en los mismos, se comprenderán en las siguientes categorías:

a) Casinos de juego.

b) Salas de juegos colectivos de dinero y azar o Salas de Bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3.—Asimismo, podrá autorizarse la explotación de máquinas de juego en establecimientos de hostelería, bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

ARTICULO 8.—CASINOS DE JUEGO

1.—Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos que, en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura, se recojan como exclusivos de los Casinos de Juego.

2.—Podrán también practicarse en los Casinos, previa autorización específica, los juegos autorizables a las entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego.

3.—La autorización de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará, entre otros, el número de puestos de trabajo fijo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, la experiencia en el sector, el programa de inversiones y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de las licencias preceptivas.

4.—En la Comunidad Autónoma podrá autorizarse un casino de juego por cada medio millón de residentes o fracción, siempre que ésta supere los 250.000 habitantes determinados de acuerdo con los datos oficiales del censo.

5.—Las características de todo orden de los establecimientos a que se refiere este precepto, así como servicios complementarios que puedan establecerse, serán determinados en la reglamentación correspondiente. Tendrán la consideración de servicios complementarios, los de restaurante, cafetería, auditorio, salas de fiesta, aparcamientos y otros servicios.

6.—La autorización se concederá por un período mínimo de diez años sin perjuicio del régimen sancionador en caso de infracción.

ARTICULO 9.—SALAS DE JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR.

1.—Las Salas de Juegos colectivos de dinero y azar son locales específicamente autorizados para la práctica del juego del Bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2.—En tales Salas podrán instalarse máquinas de juego en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3.—En los establecimientos de juego regulados en este precepto sus titulares podrán instalar cafeterías y restaurantes para el servicio del público.

ARTICULO 10.—LOCALES PARA LA INSTALACION DE MAQUINAS RECREATIVAS Y RECREATIVAS CON PREMIO.

1.—Se entiende por Salones de Juego todos aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio tipo B.

2.—Se entiende por Salones Recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas.

3.—Podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos A o B los locales y dependencias destinados a

bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen. En el supuesto de que se instalen tres máquinas, al menos una será del tipo A.

ARTICULO 11.—MAQUINAS RECREATIVAS Y COMERCIALES.

1.—No son consideradas como juegos de azar y apuestas las máquinas recreativas Tipo A, siendo éstas las de mero pasatiempo, que se limitan a conceder un tiempo de uso a cambio del precio de la partida. No se puede conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables. Dichas máquinas podrán conceder como único aliciente adicional la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial.

2.—Asimismo son consideradas máquinas recreativas del tipo A-1 las que ofrezcan premios en especies en forma de juguetes u objetos decorativos con valor singularizado inferior a mil pesetas.

3.—Tampoco serán consideradas máquinas de juego de azar y apuestas las máquinas tipo A-2 expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de mercancías.

Sin perjuicio de las autorizaciones que las mercancías de las máquinas expendedoras necesiten para su comercialización, el valor del dinero depositado en la máquina corresponderá al valor de mercado de los productos que entreguen, siempre que no sean utilizadas como elementos para la celebración de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley.

4.—No obstante, el Consejo de Gobierno podrá reglamentar la explotación y uso de las Máquinas Tipo A, A-1 y A-2, de acuerdo con las normas técnicas e industriales, teniendo en cuenta criterios que permitan distinguirlas con precisión de las máquinas de juego, así como limitar su número y los locales donde se instalen.

ARTICULO 12.—MAQUINAS DE JUEGO

1.—A los efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego aquellos elementos de juego accionados por monedas u otros medios de pago equivalente y clasificados en los tipos siguientes:

Tipo B.—Máquinas recreativas con premio: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio ordinario en dinero o en especie cuyo valor no podrá exceder de un determinado número de veces el fijado como precio de la jugada, o un premio extraordinario también de un número determinado de veces y siempre mayor al del premio ordinario.

Tipo C.—Máquinas de azar: perteneciendo a esta categoría aquellas que, a cambio del precio de la jugada, pueden ofrecer premios or-

dinarios de cuantía siempre superior al extraordinario previsto para las máquinas reguladas en el inciso anterior, y premios extraordinarios no sujetos a más limitación que la derivada del mínimo previsto en el reglamento correspondiente y que derive del porcentaje que, en todo caso, debe devolver el aparato al jugador.

2.—Aquellas máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecánicas de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contemplados en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen y ámbito de la aplicación.

3.—Podrán instalarse máquinas recreativas con premio y de azar interconexadas en la forma que reglamentariamente se determine.

4.—El precio de la jugada podrá ser establecido y actualizado por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

5.—Las condiciones para la expedición de autorizaciones que permitan la instalación de las máquinas en los locales autorizados se determinarán reglamentariamente

CAPITULO III. DE LAS LOTERIAS Y APUESTAS

ARTICULO 13.—APUESTAS

1.—Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2.—Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

ARTICULO 14.—LOTERIAS

1.—El juego de lotería es aquél que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado y que descubre el jugador (lotería presorteada) o, en otros casos, para obtenerlo tras un sorteo posterior (lotería postsorteada).

2.—En todos los casos, el jugador, o bien recibe un soporte acreditativo de la participación en el que figuran los requisitos para obtener el premio (billete o boleto) o bien el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3.—La organización de Loterías, ya sean presorteadas o postsorteadas, corresponderá a la Junta de Extremadura. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público, o bien autorizarse mediante concurso a empresa privada, con los controles y finalidades de carácter social que pudieran establecerse.

ARTICULO 15.—RIFAS, TOMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

1.—Podrá autorizarse la celebración de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias en las condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

Igualmente podrá autorizarse la celebración de Rifas y Tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares, actividades culturales y deportivas y recuperación de arte y tradiciones populares.

2.—Los premios de las Rifas y Tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables en dinero. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

CAPITULO IV: DE LAS PERSONAS Y EMPRESAS INTERVINIENTES EN EL JUEGO.

ARTICULO 16.—EMPRESAS DE JUEGO

1.—La organización y explotación de juegos y apuestas únicamente podrán ser realizadas por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los registros que, en su caso, se determinen.

2.—Las acciones o participaciones en las personas jurídicas autorizadas para la titularidad, organización o explotación de juegos deberán adoptar la forma de nominativas íntegramente desembolsadas en el momento de su constitución y su transmisión a otras personas físicas o jurídicas distintas de los accionistas o partícipes deberán ser notificadas a éstos con un mes de antelación y a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda. Los accionistas o partícipes tendrán el derecho de tanteo y, en su caso, retracto durante el mes siguiente a la transmisión. Si no ejercieran estos derechos podrá hacerlo la Junta de Extremadura solicitando el oportuno crédito extraordinario a la Asamblea de Extremadura.

3.—Las Empresas de Juego autorizados estarán obligados a auditar sus cuentas anuales, así como a remitir a la Junta de Extremadura la información sobre su actividad empresarial que recabe a fin de

cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística, de conformidad con las previsiones reglamentarias.

4.—Lo establecido en el número anterior será asimismo de aplicación a quienes de manera no permanente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego regulada en esta Ley.

5.—Salvo que la organización y explotación de Juegos y Apuestas sea realizada por empresa pública, entidad cultural, deportiva o benéfica sin ánimo de lucro, las empresas dedicadas a estas actividades deberán tener forma de Sociedad Anónima o limitada siendo el capital mínimo el establecido en la Ley, íntegramente desembolsado en el momento de su constitución y sus acciones o participaciones nominativas, sin perjuicio de lo dispuesto en esta Ley.

ARTICULO 17.—PROHIBICIONES Y LIMITACIONES.

1.—En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los Juegos regulados en esta Ley las personas físicas o las jurídicas en cuyo capital participen personas que se encuentren en algunas de las circunstancias siguientes:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego.

2.—Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos las personas adscritas o vinculadas a órganos que ejerzan las funciones y servicios en materia de Juego y Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura, o en otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes de primer grado y otros parientes por afinidad o consanguinidad en segundo grado.

3.—Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurriesen en alguna de las circunstancias a que se refieren las letras a), b) y c) del apartado primero de este artículo, con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

ARTICULO 18.—FIANZAS

1.—Las empresas y empresarios que realicen actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianza en los términos, formas y cuantías que se prevean en los reglamentos de desarrollo. Tales afianzamientos quedarán afectos al cumplimiento por tales entidades y personas de sus obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador, así como a la entrega de premios.

Los depósitos que se constituyan en entidades públicas o privadas expresamente afectos al pago de los premios derivados de las actividades lúdicas a que se refiere esta ley, serán inembargables, salvo lo establecido en los párrafos siguientes.

2.—Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el periodo voluntario de pago.

3.—Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4.—Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá indicarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda, previo requerimiento.

5.—Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución si no hubieren responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

ARTICULO 19.—EMPRESAS GESTORAS DE CASINOS.

Las empresas titulares de autorizaciones de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima, tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 100.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada con tres o más administradores.

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 100.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

ARTICULO 20.—ENTIDADES GESTORAS DE SALAS DE JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y DE AZAR.

Las empresas titulares de tales Salas deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

- a) Deberán constituirse como sociedad anónima o sociedad limitada, y tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 20.000.000 de pesetas.
- b) Tener órgano de administración en forma colegiada.
- c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 25.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

ARTICULO 21.—EMPRESAS TITULARES DE SALONES DE JUEGO

Podrán ser titulares de Salones de Juego las personas físicas o jurídicas, estableciéndose reglamentariamente las condiciones que debe reunir, la cuantía del afianzamiento que en su caso deban constituir, el número de máquinas Tipo B a instalar, el aforo y superficie permitidos.

ARTICULO 22.—EMPRESAS OPERADORAS DE MAQUINAS DE JUEGO.

- 1.—La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.
- 2.—Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que previamente autorizadas, sean inscritas en el correspondiente Registro de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- 3.—En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias su capital social mínimo será de 15.000.000 de pesetas, que deberán estar enteramente suscritos y desembolsados, al menos en sus dos terceras partes.
- 4.—En el caso de que la titularidad corresponda a personas físicas éstas deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 15.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.
- 5.—La autorización de Empresa Operadora se concederá por un periodo de ocho años renovables.
- 6.—Las entidades titulares de Casinos de Juego, cuando recojan todos y cada uno de los juegos que en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura se recogen como exclusivos de los Casinos de Juego, tendrán la condición de Empresa Operadora.

7.—Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo primero de este artículo, los titulares de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego, podrán explotar directamente las Máquinas de Juego instaladas en sus Establecimientos de Juego, previa autorización administrativa. Reglamentariamente se establecerán los requisitos necesarios para la concesión de dicha autorización y la constitución de las garantías pertinentes.

ARTICULO 23.—EMPRESAS CONCESIONARIAS DE LOTERIAS Y SORTEOS.

- 1.—La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en lugares autorizados por empresas de loterías y sorteos constituidas y autorizadas al efecto.
- 2.—Las entidades a que se refiere el presente precepto deberán tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 200.000.000 de pesetas. Reglamentariamente se establecerán los términos en los que se constituirán ante la Administración, garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe equivalente valoradas de conformidad con las normas tributarias.
- 3.—Las Empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

ARTICULO 24.—PERSONAL EMPLEADO Y DIRECTIVO.

- 1.—Se determinará reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en las empresas dedicadas a la explotación de los juegos regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por la Consejería de Economía, Industria y Hacienda por el plazo máximo de cinco años renovables.
- 2.—Quienes precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la explotación de juegos regulados en esta Ley deberán cumplir los siguientes requisitos:
 - a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 17.1. a) de la presente Ley.
 - b) No haber sido sancionado administrativamente mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Extremadura como vigente en el resto del Estado.
- 3.—Las empresas de juego deberán comunicar a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda los datos que reglamentaria-

mente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas.

4.—Las personas que ostenten cargos de Administradores, gerentes y apoderados, deberán cumplir los requisitos a que se refiere el artículo 17.1 de esta Ley.

CAPITULO V: DE LOS USUARIOS

ARTICULO 25.—USUARIOS.

1.—Los usuarios de los juegos tienen derecho al tiempo de uso, garantías de información sobre el producto y mecanismos de los juegos y, eventualmente, al cobro del premio que pudieran obtener.

2.—Los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por estupefiantes o enajenación mental, no podrán practicar juegos, ni usar las máquinas recreativas con premio o de azar, ni participar en apuestas, debiéndoseles impedir la entrada a los lugares que específicamente se dediquen al juego.

Igualmente se podrá impedir el acceso por mandato judicial o cuando la empresa gestora presuma que la persona pueda hacer mal uso de los juegos, las instalaciones o lo esté haciendo. En ningún caso se podrá entrar a los locales portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

3.—En los establecimientos autorizados para la práctica, organización y explotación de los juegos existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores, así como de los Agentes encargados del control de las actividades mencionadas.

ARTICULO 26.—REGISTRO DE LIMITACIONES DE ACCESO.

1.—No estará permitida la entrada a los Salones de juego de los casinos y Salas a las personas incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso que llevará el órgano competente, en el cual se incluirá:

- a) A las personas sancionadas por infracciones graves, o muy graves en aplicación de las Disposiciones de esta Ley o de los Reglamentos que la desarrollen que lleven aparejada tal sanción.
- b) A quienes lo soliciten voluntariamente por considerar que necesitan de dicha previsión administrativa, en tanto no soliciten su exclusión.
- c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.
- d) Los funcionarios civiles y militares que manejen fondos públicos.

e) Los funcionarios adscritos a las funciones y servicios del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

f) En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

2.—Las personas a que se refiere el apartado anterior deberán ser incluidas en el Registro mediante anotación una vez la empresa reciba notificación del órgano competente al efecto.

3.—En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

CAPITULO VI: DE LOS ORGANOS COMPETENTES EN MATERIA DE JUEGOS Y APUESTAS.

ARTICULO 27.—COMPETENCIAS DEL CONSEJO DE GOBIERNO

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda:

- a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- b) Aprobar la planificación general del Sector, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego, dando cuenta a la Asamblea de Extremadura.
- c) El desarrollo reglamentario general de esta Ley.
- d) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

ARTICULO 28.—COMPETENCIAS DE LA CONSEJERIA DE ECONOMIA, INDUSTRIA Y HACIENDA.

Corresponde a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda:

- a) La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.
- b) La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.
- c) La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.
- d) Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo.
- e) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

ARTICULO 29.—COMISION DEL JUEGO DE EXTREMADURA

1.—La Comisión del Juego de Extremadura, dependiente de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda, es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2.—En el plazo máximo de tres meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, el Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización, funcionamiento y composición, en la que estarán al menos representadas la Administración regional, las organizaciones sindicales y empresariales más representativas, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en Extremadura.

CAPITULO VII: DEL REGIMEN SANCIONADOR.

ARTICULO 30.—INFRACCIONES ADMINISTRATIVAS.

1.—Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y especificadas en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

2.—Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

ARTICULO 31.—INFRACCIONES MUY GRAVES.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.

2. La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o registros establecidos en las normas vigentes. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

3. Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación y explotación de máquinas recreativas o de azar, sin la debida autorización.

4. Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.

5. La utilización de máquinas o elementos de juego que no hayan sido homologados o autorizados previamente por el organismo

competente, o bien la alteración o modificación total o parcial de los elementos del juego.

6. La fabricación, importación, explotación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego con incumplimiento de lo dispuesto en la normativa vigente.

7. Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes, conociendo tal condición.

8. Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

9. Otorgar préstamos o permitir que se otorguen por terceros a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos.

10. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores y apostantes.

11. El impago total o parcial a los apostantes, de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.

12. La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego directamente o por medio de terceras personas en los juegos o apuestas que gestionen o exploten aquéllos.

13. Admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

14. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.

15. La negativa a exhibir a los agentes de la autoridad los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o no mostrar a los mismos, para su comprobación, las máquinas o elementos de juego.

16. La comisión de tres faltas graves en un periodo de doce meses.

ARTICULO 32.—INFRACCIONES GRAVES.

Son infracciones graves:

1. Realizar promociones de ventas no autorizadas, mediante actividades análogas a los juegos permitidos, regulados en la vigente normativa.

2. Efectuar publicidad de los juegos de azar o de los estableci-

mientos en que éstos se practiquen sin la debida autorización, o al margen de los límites fijados en la misma. De esta infracción será responsable el titular de la autorización y solidariamente la entidad o particular anunciante y la agencia que gestione o lleve a efecto la publicidad.

3. Carecer o llevar de forma manifiestamente incorrecta los libros exigidos por la correspondiente reglamentación del juego.

4. El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.

5. No remitir oportunamente a la autoridad competente los datos o documentos debidamente cumplimentados exigidos por la normativa del juego.

6. El fomento y la práctica de juegos o apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.

7. No estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones formales previstas en esta Ley.

8. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

ARTICULO 33.—INFRACCIONES LEVES

Son infracciones leves las contravenciones a esta Ley no tipificadas como infracciones graves o muy graves en la presente Ley. En general, aquellas que no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor o a personas relacionadas con éste ni redunden en perjuicio de los intereses de la Hacienda Pública de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

ARTICULO 34 .—RESPONSABLES.

1.—Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones y los inductores.

2.—Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se trata de sujetos distintos cuando los toleren.

3.—Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, sus gerentes y directivos o los encargados o responsables de un local donde se practique el juego cuando también la comisión reiterada de actividades de juego irregular, o cuando no siendo reiterada resulte evidente la contravención.

Los reglamentos de desarrollo graduarán esta responsabilidad.

ARTICULO 35.—RESPONSABILIDAD DE LOS JUGADORES.

1.—Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinas o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Impedir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las Salas de Juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2.—Estas infracciones podrán ser graves o leves, atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y, en general, daños.

ARTICULO 36.—SANCIONES.

1) Principales.

A) Por falta muy grave:

a) Multa de hasta 100 millones de pesetas.

b) Multa del doble al quintuple de las ganancias obtenidas irregularmente.

c) Suspensión de las autorizaciones concedidas para explotar locales de juego, apuestas o casinos por un plazo de hasta cinco años y prohibiciones de obtener otras nuevas en igual plazo.

d) Suspensión de la validez de los documentos profesionales por el mismo plazo y limitaciones previstas en la norma anterior.

e) Suspensión de la autorización de empresa operadora de máquinas recreativas o de juego por idéntico término y condiciones anteriores.

f) Inhabilitación de la empresa, su director, gerentes y propietarios para la organización o explotación de actividades de juego en el territorio de Comunidad Autónoma de Extremadura.

B) Por infracciones graves:

a) Multa de hasta 5 millones de pesetas.

b) Multa del doble al cuádruple de la ganancia irregularmente obtenida.

c) La suspensión de hasta dos años en los casos prescritos en las letras c, d, y e del inciso anterior.

C) Por infracciones leves y en los casos previstos en el artículo anterior:

a) Multa de hasta 1 millón de pesetas.

b) Multa del tanto al triple de la ganancia ilícitamente obtenida.

2) Accesorias:

a) En todos los casos:

El comiso de la ganancia ilícitamente obtenida, de los elementos del juego o las apuestas utilizadas irregularmente y la prohibición de entrada en locales de juego por un plazo de hasta cinco años.

b) En el caso de falta muy grave se podrá acordar la clausura del local de juego por hasta cinco años.

3) Las penas señaladas como principales se podrán poner conjunta o alternativamente graduándose su acumulación y extensión atendiendo a las circunstancias personales del infractor, a la reiteración de los hechos, la trascendencia económica y a la alarma social de los hechos sancionables.

4) En los casos por falta grave prevenida en el artículo anterior se podrá acordar la inclusión en el registro prevenido en el artículo 26.

ARTICULO 37.—ORGANO SANCIONADOR.

1.—Los expedientes de infracción serán incoados por resolución del Director General competente en la materia y tramitados por el personal funcionario de él dependiente.

2.—Concluido el procedimiento se elevarán las actuaciones con propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Hacienda si se hubiese tipificado la infracción como falta grave o muy grave, o al Director General si fuese leve.

3.—Las resoluciones de ambas autoridades agotan la vía administrativa.

ARTICULO 38.—MEDIDAS CAUTELARES.

El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar como medida cautelar el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del expediente sancionador.

Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación de expediente deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida, así como a la inmovilización de los materiales de todo tipo usados para la práctica y las apuestas habidas.

Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por dicha infracción, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el párrafo anterior, así como proceder al precintado y depósito de las máquinas y demás material o elementos de juego. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considera sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado.

ARTICULO 39.—PRESCRIPCION

Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años. Las sanciones impuestas por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

Esta prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

ARTICULO 40.—PROCEDIMIENTO SANCIONADOR

1.—El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores seguidos en la misma.

2.—Reglamentariamente podrán establecerse disposiciones que regulen especificaciones por razón de la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1.—Reglamentariamente se determinarán las condiciones técnicas de las máquinas tipo A definidas en esta Ley, velando especialmente por la protección de los menores y de los jóvenes.

Para poder expedir guía de circulación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura de máquinas del tipo A, A-1 y A-2 será necesario además de la acreditación de su homologación el abono de una Tasa de 200.000 ptas. por las del Tipo A-1 y de 100.000 para las demás, de pago único que le habilitará para su explotación comercial en Extremadura por diez años. Será sujeto pasivo el solicitante de la guía de circulación. Se devengará en el momento de la expedición de la guía y no se exigirá en el caso de la transmisión de la máquina autorizada dentro del periodo decenal.

2.—Explotar máquinas sin la guía de circulación, transmitir las sin notificar tal hecho a la Administración, o utilizarla para juegos o utilidades distintas para el que fueron concedidas será sancionado como infracción grave salvo que de acuerdo con la presente ley corresponda otra mayor, siendo responsable quien aparezca como poseedor de la máquina y, subsidiariamente, el titular eventual.

3.—No se exigirá afianzamiento para la explotación de tales máquinas, pero quien lo tuviese constituido podrá continuar con su actual régimen salvo que opte por acomodarse al nuevo.

4.—Las Leyes de Presupuestos de la Comunidad Autónoma de Extremadura podrán modificar las cuantías que se expresan en esta Ley al objeto de actualizarlas temporalmente.

Segunda.

Se establece un recargo en la cuota del tributo que grava las modalidades de juego mediante máquinas electrónicas o automáticas (Tasa Fiscal sobre el juego).

Los sujetos pasivos, responsables o sustitutos del contribuyente lo serán respecto de este recargo, los que lo fueran de la Tasa recargada; cuya regulación se aplicará, así mismo, a los demás elementos esenciales del recargo y a la gestión y pago del recargo.

Para el ejercicio de 1998 el recargo será de 10.000 ptas. en la Tasa anual y 5.000 en la semestral.

Las Leyes de Presupuestos podrán modificar lo dispuesto en el apartado anterior.

Tercera.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 de esta Ley, se establece con carácter indicativo la siguiente lista de juegos:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta americana.
- c) Veintiuna o Black Jack.
- d) Bola o Boule.
- e) Treinta y cuarenta.
- f) Punto y banca.
- g) Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.
- h) Bacarrá a dos paños.
- i) Máquinas recreativas con premio y de azar.
- j) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.
- k) Loterías y Sorteos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.—Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de Extremadura no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación directa las disposiciones generales de la Administración del Estado y de la Comunidad Autónoma en materia de juego.

Segunda.—Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Las autorizaciones de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar vigentes en la actualidad concedidas a entidades sin ánimo de lucro, podrán renovarse sin necesidad de constituirse en forma societaria mercantil.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley las normas que las desarrollen o complementen.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICION DEROGATORIA UNICA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.—Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda.—La presente Ley entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Por tanto, ordeno a todos los ciudadanos que sea de aplicación esta Ley que cooperen a su cumplimiento, y a los Tribunales y Autoridades que corresponda la hagan cumplir.

Mérida, 18 de junio de 1998.

El Presidente de la Junta de Extremadura.
JUAN CARLOS RODRIGUEZ IBARRA

II. Autoridades y Personal

1.—NOMBRAMIENTOS, SITUACIONES E INCIDENCIAS

CONSEJERIA DE PRESIDENCIA Y TRABAJO

ORDEN de 8 de julio de 1998, de nombramiento de personal funcionario y de modificación de la naturaleza de un puesto de trabajo de personal laboral de la Junta de Extremadura, integrándolo en el régimen administrativo funcional.

El Decreto 29/1994, de 7 de marzo, por el que se establecen los criterios para las Relaciones de Puestos de Trabajo de personal de la Junta de Extremadura, otorga al Consejero de Presidencia y Trabajo la competencia, entre otras, para ordenar modificaciones puntuales en las relaciones de puestos de trabajo de personal funcionario de aquellos puestos de personal laboral que, por ser de naturaleza administrativa, están declarados en las relaciones de puestos de trabajo «a funcionarizar», y siempre que su titular supere las pruebas selectivas que permitan su funcionarización.

La Disposición Transitoria 3.^a del Texto Refundido de la Ley de la Función Pública establece la posibilidad de que los contratados laborales fijos al servicio de la Comunidad Autónoma de Extremadura que desempeñen puestos calificados como de naturaleza administrativa puedan optar por integrarse en el régimen administrativo funcional mediante la superación de pruebas selectivas a través de cualquiera de los sistemas de acceso previstos en la mencionada ley.

Por Real Decreto 1866/1995, de 17 de noviembre, se traspasaron a la Comunidad Autónoma de Extremadura funciones y servicios

en materias encomendadas al Instituto Nacional de Servicios Sociales (INSERSO).

En consecuencia, resultó transferido a la Junta de Extremadura el personal relacionado en el citado Real Decreto, con efectividad del 1 de enero de 1996, y entre ellos figuraba D.^a Raquel Escudero García quien fue transferida como personal laboral del Grupo III y se le adscribió al puesto con número de control 6.219 «Ayudante Técnico, Especialidad Informática» de la Relación de Puestos de Trabajo de Personal laboral de la Consejería de Bienestar Social.

El mencionado puesto aparece en la relación de puestos de trabajo con la clave «F», siendo por tanto susceptible de funcionarización, conforme establece la disposición transitoria 3.^a del Texto Refundido de la Ley de la Función Pública y el artículo 8 del Decreto 29/1994, de 7 de marzo.

Por Resolución de la Secretaría de Estado para la Administración Pública de 30 de octubre de 1995 (B.O.E de 13 de noviembre) se convocaron pruebas selectivas para el Ingreso en el Cuerpo de Técnicos Auxiliares de Informática de la Administración del Estado en el Turno «Plazas afectadas por el artículo 15 de la Ley de Medidas».

Mediante Resolución del mencionado órgano, de 24 de marzo de 1998, se nombró funcionaria de carrera del Cuerpo Técnico de Auxiliares de Informática a D.^a Raquel Escudero García una vez superadas las correspondientes pruebas selectivas.

Visto que el proceso de funcionarización superado por la interesada en la Administración General del Estado no se ha podido consumir por haber sido transferida previamente a esta Comunidad