



REGLAMENTO GENERAL DE TÓMBOLA O QUINIELA DE SALTA

DEL JUEGO

Artículo 1.- El juego de Tómbola o Quiniela de Salta, se regirá por el presente Reglamento.

Artículo 2.- El solo hecho de realizar apuestas de conformidad con el presente Reglamento de Juego, significa la aceptación integral e incondicional del mismo por parte de los Apostadores, Agencieros, Sub-Agencieros y sus dependientes.

Artículo 3.- **LOTERIA DE SALTA** podrá implementar nuevas alternativas o modalidades del juego, las que serán comunicadas mediante Circulares, previa aprobación del En.Re.J.A..

DEFINICIÓN DEL JUEGO

Artículo 4.- El juego de “**TÓMBOLA**”, también denominado “**QUINIELA**”, es un juego Bancado, es decir que no tiene pozo de premios, sino que éstos se determinan en función de los aciertos del apostador, en las apuestas a sus distintas modalidades previstas en la presente reglamentación en las que el mismo puede elegir la cantidad de cifras (1, 2, 3, 4), la ubicación del número dentro del extracto (Primero al Vigésimo) y el monto de la apuesta a efectuar, generando distintos tipos de apuestas, y en las alternativas de días de sorteos y bandas horarias (Vespertina, Nocturna y aquellas que se programaren en el futuro), consistente en la realización de un sorteo de veinte (20) números de cuatro (4) cifras, que van del N° 0000 al N° 9.999.

DE LOS SORTEOS

Artículo 5.- El juego de Tómbola o Quiniela se realizará conforme a la programación de los sorteos que mensualmente emite **LOTERIA DE SALTA**, efectuándose con equipos de sorteos propios en el local que fije **LOTERIA DE SALTA** y/o por el resultado (extracto) de los sorteos de Lotería, Tómbola o Quiniela de cualquiera de las Loterías de otras Jurisdicciones del país, cuyos convenios hayan sido autorizados previamente por el En.Re.J.A.. Dicha programación consignará: organismo y/o institución cuyo extracto se utiliza, número, fecha y hora de los sorteos.

Artículo 6.- Queda reservado a **LOTERIA DE SALTA**, previa autorización del En.Re.J.A., el derecho de postergar, sustituir o suprimir los sorteos cuando existan razones técnicas o comerciales que así lo justifiquen. En caso de fuerza mayor **LOTERIA DE SALTA** podrá adoptar inmediatamente tal decisión, debiendo comunicar con celeridad al En.Re.J.A. exponiendo los motivos y fundamentos.

Artículo 7.- Los sorteos con equipos sorteadores propios se ajustarán al siguiente procedimiento:

- a) Tendrán el carácter de públicos, permitiéndose el libre acceso a cualquier persona a la Sala de Sorteo.

- b) El equipo destinado a los sorteos estará compuesto por: 1. Módulo unidad, 2. Módulo decena, 3. Módulo centena, 4. Módulo millar, 5. Módulo de premios y 6. Consola de Comando.
- c) Las bolillas que intervendrán en el sorteo, tanto para los módulos 1, 2, 3, 4 y 5, previamente se determinarán mediante un sorteo público con participación de Escribano Público.
- d) En los toneles contenedores de los módulos 1, 2, 3 y 4 se introducirán respectivamente un juego de bolillas numeradas en forma correlativa del 0 al 9, ambos inclusive.
- e) En el tonel contenedor del módulo 5 se introducirá un juego de bolillas numeradas correlativamente desde el 1 al 20, ambas inclusive. En los actos de carga, participará el Escribano de turno, el Jefe de Sorteo, personal de auditoría interna y autoridades presentes, invitándose al público asistente que quiera participar.
- f) Se iniciará el sorteo extrayéndose del módulo 1 la bolilla que determinará la unidad; del módulo 2 la bolilla que determinará la decena, del módulo 3 se extraerá la bolilla correspondiente a la centena, del módulo 4 se extraerá la bolilla correspondiente al millar, completándose las cuatro cifras del número. Del módulo 5 se extraerá la bolilla que determinará el orden del número premiado.
- g) Luego de anunciados al público los números extraídos, anotados en la pizarra, y registrados en acta por el Escribano actuante y el Jefe de Sorteo, se conformarán los números resultantes y el orden que les correspondiera en el programa de premios, las bolillas reingresarán automáticamente a sus contenedores, a excepción de las extraídas en el módulo de premios (módulo 5.) que se ubicarán en el tubo del tonel contenedor. Se repite la operación consignada en los puntos precedentes hasta completar los números establecidos en el programa de premios del juego. Una vez finalizado el sorteo se retirará de los equipos sorteadores las bolillas no extraídas, las que junto con las extraídas y bajo la supervisión del escribano y de las autoridades intervinientes se colocarán en bandejas, las que serán precintadas y depositadas en un recinto para su resguardo, adoptándose estrictas medidas de seguridad.
- h) El Jefe de Sorteo supervisará el correcto y ágil cumplimiento de las funciones asignadas, velando por la disciplina del personal y cumplimiento de todas las disposiciones de **LOTERIA DE SALTA**. Está facultado para tomar las medidas que estimare oportunas para la mejor realización de su cometido, compaginará la documentación del sorteo y la remitirá al área pertinente. Resolverá conjuntamente con el escribano de turno cualquier dificultad que ocurriera antes o durante el sorteo, adoptando las medidas pertinentes, según su importancia y actuando conjuntamente con los funcionarios presentes en el acto, tratando de salvaguardar ante todo los intereses de los apostadores y la imagen institucional de la Empresa. El Jefe de Sorteo y el Escribano verificarán a la vista del público que los equipos sorteadores, módulos, bocas de salidas, tuberías, se encuentren libres de bolillas o de cualquier cuerpo extraño.

Artículo 8.- En las jugadas de Tómbola o Quiniela que se efectúen por intermedio de Sorteos de Lotería, se tomarán los números extraídos del primero al vigésimo premio, ambos inclusive y serán válidos para el sorteo de Tómbola o Quiniela las cuatro (4) últimas cifras de los números extraídos.

DE LAS APUESTAS

Artículo 9.- Para las apuestas se utilizará única y exclusivamente los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos con vigencia suministrados por **LOTERIA DE SALTA**

Artículo 10.- El juego se documentará en formularios, cupones y/o ticket u otros elementos, emitidos por los equipos aplicados en el Sistema de Automatización de Juegos. Cada formulario, cupón y/o ticket u otro elemento autorizado de juego podrá contener hasta quince (15) líneas de apuestas, permitiendo cualquier combinación de jugadas directas (una línea por apuesta) o con jugadas en redoblonas (en dos líneas).

En el formulario, cupón y/o ticket u otro elemento autorizado de juego se registrará como mínimo: el número de Agencia, el número de Sub-Agencia (si correspondiera), el número de máquina, el número de cupón, la fecha de sorteo, la fecha de caducidad del sorteo, número de control y el horario en que se toma cada apuesta, a efectos de permitir un efectivo control y validación de las Apuestas.

Si **LOTERIA DE SALTA** ofreciera varios extractos o sorteos diarios, se indicará por cuál se realizan las jugadas, en cada formulario, cupón y/o ticket u otro elemento autorizado de juego.

Artículo 11.- Los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos autorizados de apuestas son al portador y su tenencia implica su propiedad a los fines de la percepción del acierto que le pudiera corresponder. **LOTERIA DE SALTA** no dará curso a solicitudes de liquidación de aciertos frente a pérdidas, sustracciones, falsificaciones, deterioro, adulteraciones, u otra maniobra utilizada para tal efecto, sin la presentación en tiempo y forma del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento autorizado de juego original. Su falsificación o adulteración estará sujeta a las leyes penales.

Artículo 12.- La Agencia, Sub-Agencia y sus dependientes deberán emitir los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos autorizado de juego por “duplicado”, en presencia y a la vista del apostador.

El original del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento autorizado de juego será separado de la cinta o rollo y entregado al apostador. El duplicado permanecerá sin cortarse, originando la cinta o tira auditora. Al cerrarse el juego, la tira de duplicados será desprendida del rollo de papel y se remitirá a la sede de **LOTERIA DE SALTA**

Artículo 13.- El apostador deberá constatar que su apuesta esté correctamente impresa, asistiéndole el derecho de no aceptar los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos de juego que sean ilegibles, alterados o corregidos, o en los que difiera la apuesta solicitada respecto de la registrada. Aceptado el original del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento de juego, deberá conservarlo en buenas condiciones, no pudiendo efectuar sobre el mismo escrituras ni alteraciones de ninguna naturaleza que hagan dudar de su autenticidad.

DE LAS ANULACIONES

Artículo 14.- Si al emitir el formulario, cupón y/o ticket u otro elemento de juego la Agencia, Sub-Agencia o sus dependientes advirtieran errores en la impresión, tales como sobre impresión, ilegibilidad de la misma, etc., o a pedido del apostador, procederán a la inmediata **ANULACIÓN** del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento y a la emisión de su reemplazo. Si por error se incurriera en alguna de las circunstancias enunciadas y los

formularios, cupones y/o ticket u otros elementos no resultan anulados, siempre que el número de control de los mismos sea legible, el apostador tendrá derecho al cobro del premio con el que fuera favorecido.

Artículo 15.- Los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos de juego podrán ser anulados por la Agencia, Sub-Agencia o sus dependientes, por las causales expuestas en el artículo 14vo., o por cualquier otra causa que aconseje tal proceder. La anulación puede ocurrir en dos momentos bien diferenciados:

- a) **Durante su captura y emisión**, previo a su cierre, es decir, con antelación a que se inscriba en el número de control y la fecha de prescripción;
- b) **Una vez concluida su emisión**, los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos que se anulen en esta condición deben ser remitidos por la Agencia y/o Sub-Agencia a **LOTERIA DE SALTA**, previa inserción de la leyenda “**ANULADO**” en el dorso del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento.

DE LA LIMITACIÓN DE APUESTAS A DETERMINADOS NÚMEROS

Artículo 16.- LOTERIA DE SALTA podrá disponer en un máximo de quince (15) días al año (no acumulativos), un tope de apuesta por punto de venta a determinados números preestablecidos.

En caso de corresponder dichos números a fechas tradicionales que representen un gran porcentaje de juego, LOTERIA DE SALTA deberá comunicar públicamente el tope de apuesta por punto de venta, con una antelación no inferior a las 72 hs. del sorteo para su efectivización.

En el caso de hechos imprevistos, dicha comunicación deberá efectuarse, para que sea válido el tope de apuesta, con una antelación de 24 hs. al sorteo.

Esta comunicación deberá ser exhibida en los puntos de ventas, cuya constancia deberá remitirse al En.Re.J.A. En caso de incumplimiento de los plazos fijados precedentemente, no será de aplicación el presente artículo.

ARTICULO DEROGADO

DE LA DETERMINACIÓN Y PAGO DE ACIERTOS

Artículo 17.- Las apuestas se considerarán **GANADORAS** cuando sean coincidentes en los números, cifras y ubicaciones o rangos de las suertes que compongan el Extracto del Sorteo para el que fueran efectuadas.

De tratarse de una apuesta en redoblona, para que se verifique el acierto, es necesario que ambas apuestas hayan resultado jugadas ganadoras.

Artículo 18.- Los aciertos se liquidarán y abonarán en la siguiente forma incluida la suma apostada:

a) **Apuestas Directas:**

- 1) **A una Cifra:** corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por siete (7), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada;
- 2) **A dos Cifras:** corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada;

- 3) **A tres Cifras:** corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por seiscientos (600), dividido la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.
- 4) **A cuatro Cifras:** corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por tres mil (3.000), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.
- 5) **Aproximaciones a las cuatro cifras del primer premio:** únicamente en apuestas realizadas a números de cuatro cifras al primer premio del sorteo de Tómbola respectivo se reconocerán mil (1.000) aproximaciones anteriores de constante aritmética de uno en uno al primer premio y mil (1.000) aproximaciones posteriores de constante aritmética de uno en uno al primer premio. Los aciertos por aproximaciones corresponderán al resultado de multiplicar el importe apostado por uno (1).

Queda aclarado y entendido que el apostador tiene derecho a participar de los premios por aproximaciones, exclusivamente, si realizó su apuesta de cuatro (4) cifras al primer premio, es decir, a la cabeza o primera posición, quedando excluidas de participar todas aquellas apuestas que no cumplan esta condición o que hubieren sido realizadas con un alcance mayor a la primera posición. Ejemplo: a los 5, a los 10, etc.

En caso de resultar favorecido el primer premio de Tómbola del sorteo respectivo con un número de cuatro cifras inferior al número 1.000 de las aproximaciones anteriores se tomarán aquellas que correspondan y se complementarán desde el número 9.999 en forma descendente hasta obtener las 1.000 aproximaciones.

En caso de resultar favorecido el primer premio de Tómbola del sorteo respectivo con un número de cuatro cifras mayor al número 8.999 de las aproximaciones posteriores se tomarán aquellas que correspondan y se complementarán desde el número 0.000 en forma ascendente hasta obtener las 1.000 aproximaciones.

Ejemplos:

Caso I: si de la ejecución del sorteo respectivo resultare extraído con el primer premio el número de cuatro cifras 0.005, obtendrán aciertos por aproximaciones los siguientes números:

APROXIMACIONES ANTERIORES: números 0.004, 0.003, 0.002, 0.001, 0.000, 9.999, 9.998, 9.997, 9.996, 9.995 y así sucesivamente hasta completar mil aproximaciones.

APROXIMACIONES POSTERIORES: números 0.006, 0.007, 0.008, 0.009, 0.010 y así sucesivamente hasta completar mil aproximaciones.

Caso II: si de la ejecución del sorteo respectivo resultare extraído con el primer premio el número de cuatro cifras 9.995, obtendrán aciertos por aproximaciones los siguientes números:

APROXIMACIONES ANTERIORES: números 9.994, 9.993, 9.992, 9.991, 9.990 y así sucesivamente hasta completar las mil aproximaciones.

APROXIMACIONES POSTERIORES: números 9.996, 9.997, 9.998, 9.999, 0.000, 0.001, 0.002, 0.003, 0.004 y así sucesivamente hasta completar mil aproximaciones

b) **Apuestas en Redoblonas:**

b.1) **Redoblona por Extensión o Tradicional:**

A los efectos de la liquidación de aciertos en redoblona por extensión o tradicional al mismo número, éste se considerará una sola vez en cada uno de los lugares de su ubicación en el programa de premios, debiendo salir un mínimo de dos veces dentro de la cantidad de premios a los que se realizó la jugada para que se produzca la condición de acierto. La forma de cálculo será la siguiente:

- 1) **Primera Apuesta:** corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. El importe así obtenido sirve al efecto de usarlo de base para determinar el valor total del acierto, en caso de que la segunda jugada sea también ganadora puesto que, de no ser así, no corresponde pago alguno, y
- 2) **Segunda Apuesta:** corresponde al resultado de multiplicar el valor obtenido para la primera apuesta por setenta (70), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.

b.2) Redoblona Exacta:

Será considerada una apuesta a "Redoblona Exacta" aquella que se realice a dos (2) números de dos (2) cifras elegidos entre el número 00 y el 99, ambas a ubicaciones específicas del extracto y dentro de la primera a la vigésima ubicación que componen el mismo. Los números escogidos podrán ser iguales, siendo condición esencial en este caso que dicho número se repita en ambas ubicaciones para la correspondencia del acierto. Los aciertos a "Redoblona Exacta" se liquidarán y abonarán conforme a la resultante de multiplicar el importe apostado por 3.500 (tres mil quinientos), conformando éste el único premio para el acierto de ambos números en ubicaciones específicas.

Artículo 19.- En la apuesta de Redoblona por Extensión o Tradicional, en los casos de repetición de número o números acertados, las ganancias se acumulan hasta el máximo de un mil (1.000) veces el importe apostado. En caso de exceder, su liquidación y pago corresponderá al valor que se obtenga de multiplicar el importe apostado por 1.000 (un mil) dividida la cantidad de premios a que se hubiere realizado la primera apuesta en Redoblona.

Artículo 20.- Las Agencias y Sub-Agencias están obligadas, personal e ilimitadamente, a satisfacer el importe devengado de los aciertos correspondientes al juego que hayan recibido, contra la entrega del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento original por parte del apostador.

Artículo 21.- Las Agencias y Sub-Agencias entregarán a **LOTERIA DE SALTA** los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos originales pagados. La entrega se producirá hasta el día hábil inmediato posterior al de la caducidad del sorteo. Tanto para los apostadores como para las Agencias y Sub-Agencias, es requisito inexcusable la presentación del formulario, cupón y/o ticket u otro elemento original, a efectos de la percepción o acreditación del premio.

Artículo 22.- Los resultados del procesamiento electrónico que se efectuará tomando como datos el extracto emitido por **LOTERIA DE SALTA** y los medios magnéticos de control, serán los únicos instrumentos legales que determinarán el pago de premios.

DEL RECONOCIMIENTO DE ACIERTOS EN FORMULARIOS, CUPONES Y/O TICKET U OTROS ELEMENTOS DETERIORADOS

Artículo 23.- Los aciertos asentados en formularios, cupones y/o ticket u otros elementos deteriorados se reconocerán únicamente cuando sean legibles los caracteres de número de formularios, cupones y/o ticket u otros elementos y números de control.

DEL TOPE DE BANCA

Artículo 24.- Se establece un Tope de Banca por sorteo, el equivalente a **cuatro veces** el importe total de apuestas recaudadas del sorteo de que se trate. No obstante ello, **LOTERIA DE SALTA** queda facultada a disponer, sin necesidad de comunicación previa alguna, el pago de un importe mayor al resultante del Tope de Banca de los premios cuando lo considere conveniente.

DE LA CADUCIDAD DE LOS DERECHOS DEL APOSTADOR

Artículo 25.- La caducidad de los aciertos de cada sorteo se producirá al décimo (10mo.) día corrido inmediato posterior a la fecha de realización del sorteo, computándose este plazo conforme al artículo 24vo. del Código Civil. Si ocurriere el vencimiento algún día inhábil o feriado, se postergará al día hábil inmediato siguiente. Operado el plazo de caducidad cesarán tanto para **LOTERIA DE SALTA** como para los Agencieros y Sub-Agencieros toda responsabilidad de pago de aciertos.

LOTERIA DE SALTA queda facultada para que a los treinta (30) días de practicado el cierre de los sorteos, proceda a destruir los rollos duplicados de los cupones, con la participación de personal del En.Re.J.A., y respetando las leyes vigentes de Medio Ambiente.

DE LA PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Artículo 26.- Las Agencias y Sub-Agencias depositarán en la Administración Central, Sucursales o Delegaciones de **LOTERIA DE SALTA** o en el lugar que ésta determine, con antelación a la hora de iniciación de los sorteos y dentro del horario que la misma indique, dos (2) paquetes debidamente atados y precintados con un rótulo impreso con el número de la Agencia, fecha de sorteo e identificación del número del paquete, conteniendo:

- a) **En un paquete:** los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos originales que resultaron anulados después de su emisión, los que deberán tener la leyenda de **“ANULADO”** en su dorso. Las Agencias y Sub-Agencias ubicadas en localidades en las que **LOTERIA DE SALTA** por razones técnicas no haya podido realizar la migración de datos al Sistema Central, entregarán en ese paquete el disquete con el archivo de movimientos de la agencia, de sus sub-agencias (con las apuestas del día, las apuestas anuladas, los pagos de aciertos de días anteriores y los aciertos caducos).
- b) **En el segundo paquete:** Las tiras en continuo de la cinta o rollos de auditoría (duplicados) de las Agencias, Sub-Agencias (las que contendrán el talón de apertura y cierre de las apuestas del día).

Artículo 27.- En caso de incumplimiento de los horarios establecidos para la presentación de las apuestas, acarreará la recepción en calidad de **“ANULADAS”** o **“FUERA DE JUEGO”**, quedando a cargo del agente el pago de las mismas a **LOTERIA DE SALTA**, sin reconocimiento de comisión o resarcimiento alguno.

Artículo 28.- Cuando la Agencia y/o Sub-Agencia no remitiera los originales de los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos de juego que fueron anulados con posterioridad a su emisión, se les debitará el importe por el cual se emitió el cupón, sin que le corresponda crédito alguno en concepto de comisión o resarcimiento de ninguna índole.

DE LAS APUESTAS FUERA DE JUEGO

Artículo 29.- En los casos que a continuación se detallan, las apuestas no serán válidas, es decir, **LOTERIA DE SALTA** considerará “**FUERA DE JUEGO**” los correspondientes formularios, cupones y/o ticket u otros elementos. No obstante, se le debitará al agente o sub-agente el importe apostado sin que le corresponda crédito alguno en concepto de comisión, sin perjuicio de las sanciones que le correspondan por:

- a) No remisión de los duplicados de los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos, en sus respectivos paquetes.
- b) Remarcación de fechas, números jugados, importes apostados, orden de premios, etc. sobre la tira de duplicados.
- c) No remisión de los paquetes indicados en el Artículo 26vo. y por no haberse efectuado la transmisión de los datos con las novedades del día.
- d) Falta de envío de los formularios, cupones y/o ticket u otros elementos que fueron anulados en los equipos de captura después de haberse concluido su emisión.
- e) La no presentación en término del juego captado, conforme a las normas vigentes.

Además de las causales precedentemente previstas, **LOTERIA DE SALTA** podrá establecer otras por razones fundadas.

Artículo 30.- En caso de que por razones ajenas a su responsabilidad el apostador resultare ganador de algún premio y su formulario, cupón y/o ticket u otro elemento de juego se encontrare dentro de algunas de las causales consideradas “fuera de juego” y/o “Anuladas”, igualmente se abonará el premio correspondiente, sin perjuicio de la responsabilidad que le cupiere al Agenciero y/o Sub-Agenciero con la licenciataria.

DE LAS LIQUIDACIONES POR JUEGO Y SU CANCELACIÓN:

Artículo 31.- **LOTERIA DE SALTA** suministrará para cada Agencia o Sub-Agencia, las liquidaciones de cada sorteo, desagregándose de la recaudación total, los conceptos de comisiones, el total de aciertos producidos, la retención de impuestos practicables, los ajustes por sorteos anteriores, etc.. De la liquidación se determinará el importe neto que el mismo debe cancelar o, eventualmente, el que resulte a su favor.

Artículo 32.- La Agencia o Sub-Agencia, queda obligada a abonar a **LOTERIA DE SALTA**, o a quien ésta designe, en tiempo y forma, el importe resultante de la liquidación practicada.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 33.- Queda terminantemente prohibido recibir apuestas o comercializarlas en forma directa o indirecta respecto de menores de dieciocho (18) años de edad

Artículo 34.- Las apuestas que se realicen con el resultado de los sorteos de otros organismos y/o instituciones, debidamente incorporadas al juego, en todos los casos se regirán por el presente REGLAMENTO GENERAL DE TÓMBOLA O QUINIELA DE SALTA.

Artículo 35.- LOTERIA DE SALTA, con la autorización del En.Re.J.A. queda facultada a programar sorteos especiales, en los que se modifique el programa de premios señalado.

Artículo 36.- En el caso de suscitarse cualquier controversia por el presente reglamento o por situaciones no contempladas ni previstas en el mismo, será interpretada y resuelta por el En.Re.J.A.