



REGLAMENTO GENERAL DE TOMBOLA O QUINIELA DE SALTA

ANEXO I - RESOLUCION 338/21.-

CAPITULO I

EL JUEGO

Artículo 1°. - El juego de Tómbola o Quiniela es un juego de calle, computarizado de resolución diferida. Es bancado, es decir, no tiene pozo de premios, sino que estos se determinan en función de los aciertos del apostador a las distintas modalidades previstas en esta reglamentación. Se instrumenta mediante formularios, tickets o cupones, que dan derecho a participar en los sorteos autorizados por la Autoridad de Aplicación.

La apuesta se puede realizar a un número determinado, en un sorteo que consta de veinte (20) números de cuatro (4) cifras cada uno, que van del N°0000 al N°9999. en donde el apostador podrá elegir la cantidad de cifras autorizadas, la ubicación del número dentro del orden del sorteo o extracto (primero al vigésimo) y el monto de su apuesta (dentro de los parámetros aprobados), pudiendo realizarlas de modo combinado y optando entre las alternativas de días de sorteos y bandas horarias autorizadas (matutina, vespertina, nocturna y aquellas que se programaren en el futuro).

El programa de sorteos y extractos participantes queda bajo la órbita del operador, observando las autorizaciones vigentes de la autoridad de aplicación, debiendo informar a la misma sus modificatorias.

Artículo 2°. - El juego de Tómbola o Quiniela, estará a cargo de manera exclusiva del Operador a quien el Poder Ejecutivo le haya confiado la licencia para su explotación y comercialización. Será el único responsable frente al apostador y a la Autoridad de Aplicación de los riesgos correspondientes a este juego y deberá observar el presente reglamento y las disposiciones que el Ente Regulador del Juego de Azar establezca en el futuro.

CAPITULO II

APUESTAS Y PROGRAMAS DE PREMIOS



Artículo 3°. - El juego se instrumentará a través de formularios, cupones y/o tickets físicos o virtuales, u otros elementos emitidos por las terminales vinculadas al sistema de automatización del juego, en adelante denominadas cupón. Las líneas de apuestas deberán respetar los montos mínimos y máximos vigentes al momento de realizar la jugada permitiendo cualquier combinación de jugadas directas (una línea por apuesta) o con jugadas en redoblonas (en dos líneas).

En todos los cupones, físicos o virtuales, se registrarán como mínimo: la apuesta, el número de agencia, el número de sub-agencia (si correspondiera), el número de máquina física, número de maquina real o del sistema, el número de cupón, número y nombre del sorteo, la fecha de sorteo, fecha de caducidad del premio, número de control, día y horario en que se toma cada apuesta y el número de registro de usuario si fuese un cupón virtual.

Si la licenciataria, ofreciera varios extractos o sorteos diarios, además deberá indicar en el cupón, por cuál se realizan las jugadas.

Artículo 4°. - La licenciataria, a través de su red de ventas, deberá emitir los cupones físicos en presencia y a la vista del apostador, debiendo entregar el original al mismo. En caso de emitirse un cupón virtual deberá generarlo a través del canal de ventas habilitado a tal fin. En el caso de emitirse un cupón virtual deberá generarlo a través del canal de ventas autorizado según términos y condiciones de este.

Artículo 5°. - El apostador deberá constatar que su apuesta esté correctamente impresa o generada, según corresponda y sea acorde con la solicitada, asistiéndole el derecho de rechazar los cupones que no se ajusten a ello en el caso del cupón físico en el tiempo estipulado para la anulación de cupón mientras que en el caso del virtual las mismas son realizadas a entera discreción y riesgo del usuario no existiendo la anulación una vez aceptada. Una vez aceptado el mismo se entenderá que fue emitido conforme su apuesta y para el caso de los cupones físicos deben ser conservados en buenas condiciones, no pudiendo efectuarle escrituras ni alteraciones de ninguna naturaleza que hagan dudar de su autenticidad.

Artículo 6°.- Los cupones físicos de apuestas autorizados son al portador y su tenencia implica propiedad. Los cupones adquiridos a través de canales de venta on line, son de propiedad del usuario registrado en el sistema. En el primer caso, su presentación es condición necesaria para la percepción del premio que le correspondiera, pudiendo la licenciataria rechazar las solicitudes de liquidación de aciertos que no cuenten con el cupón correspondiente o que, teniéndola, presente falsificaciones, deterioros y/o adulteraciones. En el segundo caso, su pago se realiza directamente con la acreditación e n la billetera virtual vinculada con el usuario. La falsificación o adulteración en todos los casos, estará sujeta a las leyes penales.



Artículo 7°. - Si al emitir el cupón físico se advirtieran errores en la impresión, tales como sobreimpresión, ilegibilidad, entre otras; el agente procederá a su inmediata anulación y a la emisión de su reemplazo. Si por error se incurriera en alguna de las circunstancias enunciadas y el cupón no resulta anulado, siempre que el número de control del mismo sea legible, el apostador tendrá derecho al cobro del premio con el que pudiera resultar favorecido, de lo contrario, se deberá proceder a la devolución de su apuesta.

Artículo 8°. - Las apuestas se considerarán ganadoras cuando sean coincidentes en los números, cifras y ubicaciones o rangos que compongan el extracto del sorteo para el que fueran efectuadas. De tratarse de una apuesta en redoblona, para que se verifique el/ los acierto/aciertos, es necesario que ambas apuestas hayan resultado ganadoras.

Artículo 9°. - A los aciertos le corresponderán los siguientes premios, que incluyen la suma apostada:

a) Apuestas Directas:

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;

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;

A tres Cifras: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por seiscientos (600), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada;

A cuatro Cifras: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por tres mil quinientos (3.500) dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.

b) Apuestas en Redoblonas:

Será considerada a la apuesta que se realice a dos (2) números de dos (2) cifras elegidas entre el número 00 y el 99, ambos a ubicaciones 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, como mínimo, en ambas ubicaciones para la correspondencia del acierto.

1) Redoblona por Extensión o Tradicional: se configura cuando el apostador elige la ubicación de los dos números en un rango del extracto. La forma de cálculo será la siguiente:

a) Primera Apuesta: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70) y por la cantidad de aciertos, 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 premio alguno;

b) Segunda Apuesta: corresponde al resultado de multiplicar el valor obtenido para la primera apuesta por setenta (70) y por la cantidad de aciertos, dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.

Artículo 10º.- La licenciataria está obligada a satisfacer en tiempo razonable el importe del premio devengado por los aciertos correspondientes al juego que hayan recibido, contra la entrega del cupón original por parte del apostador, o la orden de pago o equivalente para los cupones virtuales, debiendo observar en todo momento el cumplimiento de las normas de prevención de lavado de activos.

Artículo 11º.- Los únicos instrumentos legales que determinarán el pago de premios son: 1) el soporte óptico que contenga el archivo de la matriz de apuestas, cerrada con anterioridad al horario programado para el inicio del sorteo y 2) el extracto oficial. Ambos deberán estar firmados por el escribano público interviniente y el jefe de sorteo.

Artículo 12º.- La Licenciataria podrá con la autorización del ENR EJA, programar sorteos especiales o promociones con otras modalidades en el programa de premios.

CAPÍTULO III

RESOLUCION DEL JUEGO

Artículo 13º. - El juego se resolverá azarosamente a través de: 1) un sorteo propio, con equipos sorteadores mecánicos autorizados, en el local habilitado a tal fin, o 2) sorteos de las loterías o quinielas de otras jurisdicciones del país, los que deberán contar además de la autorización de este Regulador y con la autorización de quien realice el mismo. -

Artículo 14º. - Todos los sorteos propios deberán tener el carácter de públicos, permitiéndose el acceso a cualquier persona mayor de edad al mismo.

Artículo 15º. - La habilitación de los sorteadores y sus distintos componentes estará regulado y regido por las disposiciones relativas al material de juego y revisión periódica emitidas por la Autoridad de Aplicación.



Asimismo, las cámaras y software, deberán ajustarse a las disposiciones contenidas en la reglamentación vigente.

Los equipos sorteadores deberán estar compuestos por:

Módulo 1: correspondiente a la ubicación de premios;

Módulo 2: correspondiente a la unidad de mil,

Módulo 3: correspondiente a la centena,

Módulo 4: correspondiente a la decena,

Módulo 5: correspondiente a la unidad,

Una consola de comando, y un set de bolillas por cada módulo.

Artículo 16º.- Procedimiento para los sorteos propios:

1) En forma previa, se sorteará el set de bolillas que intervendrá en la resolución del juego, en función de lo que se establezca en el manual de procedimientos vigente, con intervención de escribano público.

2) El Jefe del Sorteo, en presencia del escribano interviniente, procederá a la carga del tonel contenedor del módulo 1, que contendrá un juego de bolillas numeradas correlativamente desde el 1 al 20 y los toneles contenedores de los módulos 2, 3, 4 y 5, introduciendo un juego de bolillas numeradas en forma correlativa del 0 al 9 en cada uno.

3) En forma previa al horario del sorteo programado, la licenciataria deberá ingresar y transferir al sistema provisto por este Regulador, la matriz de apuestas, es decir todas las apuestas realizadas para ese sorteo, debiéndose controlar los datos del archivo correspondiente (nombre, peso, hash, MD5), emitiéndose el acuse de recibo con dichos datos.

4) A la hora establecida, el Jefe de Sorteo dará al operador la orden de inicio del sorteo. El sistema procederá de modo automático y azaroso a extraer las bolillas de los distintos toneles hasta la conformación de la ubicación y del número, sin un orden preestablecido, correspondiendo al módulo 1, la bolilla que determina la ubicación al orden del número premiado: al módulo 2, la bolilla que determinará la unidad de mil; al módulo 3, la bolilla correspondiente a la centena; al módulo 4, la bolilla correspondiente a la decena y al módulo 5, la bolilla correspondiente a la unidad, completándose así las cuatro cifras del número. Establecido el número y su ubicación, se lo anunciará a vi va voz;

5) El escribano interviniente y las autoridades del sorteo verificarán las bolillas extraídas por el sorteador y las registrarán en las respectivas actas para poder continuar con el proceso;



6) Luego, las bolillas reingresarán a sus contenedores a excepción de las extraídas en el módulo de ubicación (módulo 1), que se reservarán en el tubo del tonel contenedor o en cualquier otro lugar en donde queden apartadas del sorteo. Se repetirá la operación consignada en los puntos precedentes hasta completar los números establecidos en el programa de premios del juego;

Artículo 17°. - Autoridades del sorteo - Funciones

Las funciones no pueden ser prescindidas independientemente de quien las ejecute, aunque en todos los casos deberán ser personas idóneas. Cada uno de ellos deberá contar con la idoneidad que la función requiera.

Jefe de Sorteo: es la máxima autoridad del sorteo, resolverá los inconvenientes y contingencias que se susciten en el mismo, salvaguardando ante todo los intereses de los apostadores y la imagen institucional del operador. Supervisará el correcto y ágil cumplimiento de las funciones asignadas al resto de las autoridades, velando por la disciplina del personal y cumplimiento de todas las disposiciones vigentes. Está facultado para tomar las medidas que estime oportunas para la mejor realización de su cometido, compaginará la documentación del sorteo y la remitirá a las áreas pertinentes. Asimismo, será quien decida acerca de la aplicación del plan de contingencia.

Verificará junto al Escribano, que el equipo sorteador, módulos, boca de salidas, tuberías, se encuentren libres de bolillas o de cualquier cuerpo extraño en forma previa a dar inicio a los sorteos.

A si mismo será responsable de la difusión, que estará a cargo del locutor asignado, de los números sorteados y del recanto de los mismos al finalizar el sorteo.

Escribano: dará fe de todos los actos que se realicen en forma previa y durante el sorteo, labrando el acta correspondiente, que contendrá los datos que se indiquen en el manual de procedimientos de sorteos propios. Asimismo controlará el recibo de la matriz de apuestas y suscribirá el extracto oficial del sorteo. No podrá iniciarse ni realizarse ningún acto del sorteo sin su presencia.

El operador técnico: es el encargado de operar el Sistema de CCTV (Circuito Cerrado de TV), la consola de equipos sorteadores. Debe contar con conocimientos técnicos suficientes para resolver fallas leves que presenten los equipos.



Inspector de ENREJA: cumple funciones de veedor y fiscaliza el cumplimiento de los procedimientos y las reglamentaciones vigentes. No es imprescindible su presencia durante el sorteo. Podrá intervenir sólo en los casos en los que se vea alterado el azar.

Artículo 18º.- En caso de existir razones técnicas o de fuerza mayor que impidan la realización de un sorteo, se implementara el Plan de Contingencias autorizado. La decisión recaerá en el jefe de sorteo, quien deberá dar inmediato aviso al Ente Regulador e informar las causas y fundamentos de la decisión. Si el mismo se implementara en día inhábil, las causas y fundamentos se presentarán dentro de las dos primeras horas hábiles posteriores, sin que quede la licenciataria re levada de dar aviso.

CAPITULO IV

PREMIOS

Artículo 19º. - De producirse un acierto que genere un premio, el apostador deberá presentar el cupón original para su cobro, quedando en poder del agente una vez efectuado el pago. Los que se encuentren deteriorados se reconocerán únicamente cuando sea legible el número de control, que permita su verificación en la base de datos o matriz de apuestas.

En los casos de cupones virtuales, el apostador luego de la acreditación en la billetera virtual deberá presentar la orden de pago pertinente, para su percepción. -

Artículo 20º. - 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, la licenciataria 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.

Artículo 21º. Los cupones físicos caducaran al décimo (10mo.) día hábil inmediato posterior a la fecha de realización del sorteo. Operado el plazo de caducidad cesarán tanto para la licenciataria como para red de ventas, la obligación del pago de pago de aciertos.

No obstante, la licenciataria, podrá considerar su pago ante la petición fundada del apostador, cuando no supere el plazo de treinta días corridos contados desde la fecha del sorteo y previa autorización por parte del ENREJA.



Artículo 22°. - La licenciataria deberá conservar por un plazo 90 días los formularios, cupones y/o tickets u otros elementos originales que acrediten el pago de premios y los que resultaron anulados después de su emisión.

Artículo 23.- Se consideran nulas las apuestas realizadas con posterioridad al cierre de cada sorteo, siendo responsabilidad de la licenciataria reintegrar las sumas percibidas por los apostadores. El cierre de cada sorteo deberá darse a conocer al público en general.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 24°. - Queda prohibido recibir apuestas o comercializarlas en forma directa o indirecta a e menores de dieciocho (18) años de edad.

Artículo 25°. - 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 registrarán por el presente reglamento.

Artículo 26.- El hecho de realizar y tomar apuestas de Tómbola o Quiniela, será suficiente manifestación de voluntad del emisor, del apostador y de la red de ventas de la aceptación de este reglamento y de las alternativas de juego.