

REGLAMENTO
MODALIDAD DE APUESTA: "TOMBO EXPRESS"

Artículo 1ero.: **AMPLIAR**, el Reglamento General de Tómbola o Quiniela de Salta aprobado en la Resolución n° 338/21 de **EN.RE.JA.** de fecha 01/12/21, sus ampliatorias, aclaratorias y/o modificatorias, incorporando el Reglamento de "**TOMBO EXPRESS**" PARA LA RESOLUCIÓN.

REGLAMENTO "TOMBO EXPRESS"

DE LA CAPTACIÓN DE APUESTAS:

Artículo 1ero.: El juego "**TOMBO EXPRESS**" es una modalidad del juego Tómbola o Quiniela, de resolución inmediata, en el cual el sistema computarizado realiza un sorteo online, en forma aleatoria y automática, al momento de la realización de la apuesta, formulando un extracto con los números favorecidos desde la Primera (1era) a la décima (10ma) ubicación por cada cupón, ticket físico o virtual para determinar su resultado.

La apuesta se puede realizar a un número determinado, en un sorteo que consta de 10 (diez) números de 4 (cuatro) cifras cada uno, que van del N°0000 al N°9999, en donde el apostador podrá elegir la cantidad de las mismas (1, 2, 3, 4), la ubicación del número dentro del orden del sorteo o extracto (primero al décimo) y el monto de su apuesta (dentro de los parámetros aprobados).

DE LA EMISIÓN DE COMPROBANTE DE JUEGO Y SORTEO

Artículo 2do.: Una vez formulada la apuesta, la terminal emite un cupón físico o virtual que da cuenta de la misma, existiendo una correspondencia entre dicho instrumento y el extracto contenido en la matriz de apuestas, identificándose con un mismo número.

En el caso del cupón físico, tanto el extracto como la jugada son impresas por la Terminal de Juego de manera conjunta, y no serán admitidos para su pago cuando se presenten de manera separada.

DEL PAGO DE ACIERTOS:

Artículo 3ro.: En todos los cupones físicos, se registrarán como mínimo: la apuesta, el número de agencia, el número de sub-agencia (si correspondiera), el número de terminal física, número de terminal real o del sistema, el número de cupón, número del sorteo programado para esa fecha y franja horaria, la fecha de sorteo, fecha de caducidad del premio, número de control, día y horario en que se toma la apuesta, y el número de registro de usuario si fuese un cupón virtual.

Las líneas de apuestas deberán respetar los montos mínimos y máximos vigentes al momento de realizar la jugada.

Artículo 4to.: Los únicos instrumentos legales que darán lugar al pago de premios son: 1) el archivo de la matriz de apuestas 2) El cupón físico o virtual, con las características establecidas en el presente reglamento.

ALCANCE DE LAS APUESTAS:

Artículo 5to.: Solo se admitirán apuestas con alcance de premios en el extracto a las siguientes ubicaciones:

- a) Al primer premio (1era Ubicación o Cabeza)
- b) Hasta los cinco primeros premios: en los alcances del uno al cinco
- c) Hasta los diez primeros premios: en los alcances del uno al diez

DEL PROGRAMA DE PREMIOS:

Artículo 6to.: A los aciertos le corresponderán los siguientes premios, que incluyen la suma apostada:

- 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 al 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 al resultado de multiplicar el importe apostado por seiscientos (600), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.
- 4) **A cuatro Cifras:** corresponde al resultado de multiplicar el importe apostado por tres mil (3.000), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.

Artículo 7mo.:

La licenciataria podrá, con la autorización del ENREJA, programar promociones e incluir premios en especie, en el programa de premios.