

## **REGLAMENTO TÓMBOLA TOTAL**

**Artículo 1°:** El juego Tómbola Total es una modalidad de juego que consiste en la apuesta de un número de 5 (cinco) dígitos, cuya resolución queda vinculada al sorteo de la Tómbola, tomándose las bolillas que hubieran salido sorteadas en la Unidad de Mil, Centena, Decena y Unidad en la primera ubicación para el citado juego, en ese mismo orden y para determinar la Decena de mil, se efectuará un sorteo adicional en el módulo de la Unidad de al terminar el sorteo de los remplazos de La Changuita, completándose así las cinco cifras del número.

**Artículo 2°:** No se admitirán apuestas con un número inferior o superior a los cinco (5) dígitos, es decir desde el número 00.000 al número 99.999.

**Artículo 3°:** Las apuestas se recibirán en cupones que contendrán como mínimo los siguientes datos: a) la denominación de la modalidad **"TÓMBOLA TOTAL"**, b) el número de sorteo, c) la fecha del sorteo, d) el número de cupón, e) el número de Agencia que tomó la apuesta y número de sub-agencia, f) el número de la máquina terminal de captura de apuestas automatizadas, g) la hora en que se realizó la apuesta, h) la fecha de caducidad o prescripción del derecho al cobro del premio que le pudiera corresponder, i) los números apostados, j) el importe apostado y k) dos números de control o validación de apuestas generados aleatoriamente por el sistema.

**Artículo 4°:** Los sorteos con equipos propios se ajustarán al siguiente procedimiento:

- a) Tendrán carácter de públicos, permitiéndose el libre acceso a cualquier persona mayor de edad (18 años) a la sala de sorteos.
- b) El equipo destinado a los sorteos será el denominado "principal" estará compuesto por 1. Módulo de Ubicación, 2. Módulo de la Unidad de Mil, 3. Módulo de la Centena, 4. Módulo de la Decena, 5. Módulo de la Unidad y 6. Consola de Comando.
- c) Las bolillas que intervendrán en el sorteo serán las mismas que fueran determinadas para ser utilizadas en el juego Tómbola mediante un sorteo público con participación de Escribano Público.

### **PROGRAMA DE PREMIOS:**

**Artículo 5°:** Se establece el siguiente programa de premios:

- a) Aciertos a los cinco (5) dígitos, en el orden de extracción: obtendrá un premio igual a diez mil (10.000) veces lo apostado.
- b) Aciertos de los cuatro (4) últimos dígitos, en el orden de extracción: obtendrá un premio igual a Un mil (1.000) veces lo apostado.
- c) Aciertos de los tres (3) últimos dígitos, en el orden de extracción: obtendrá un premio igual a Cien (100) veces lo apostado.

- d) Aciertos de los dos (2) últimos dígitos, en el orden de extracción: obtendrá un premio igual a Diez (10) veces lo apostado.
- e) Acierto del último dígito: obtendrá un premio igual a Una (1) vez el valor apostado.

Además de los premios en efectivo que correspondan, se incorporan los premios que periódicamente se establezcan en las promociones que la licenciataria organice, previa autorización del ENREJA.

En todos los casos la licenciataria sigue obligada a mantener las relaciones de proporcionalidad y razonabilidad entre premios y apuestas.

**Artículo 6°:** En ningún caso los aciertos serán acumulativos, reconociéndose y abonándose únicamente el importe correspondiente al acierto o premio mayor obtenido.

### **APUESTA MÍNIMA Y MÁXIMA:**

**Artículo 7°:** Fijase la apuesta mínima y máxima en lo que la licenciataria determine, previa autorización por este Regulador, debiéndose publicitar en todos los locales en los que se comercialice el juego y en la página web oficial de la licenciataria.

### **TOPE DE BANCA:**

**Artículo 8°:** Para esta modalidad de juego, se establece un tope de banca por sorteo en el equivalente a seis (6) veces el importe total de apuestas recaudadas para esta modalidad, con una banca mínima que establezca la licenciataria, previa autorización de este Regulador, la que se establece independientemente de la recaudación, debiéndose publicar en todos los locales de los que se comercialice el juego y en la página web oficial de la misma.

No obstante ello, la operadora de juego, 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.

El tope de banca mínimo no será oponible cuando se una única apuesta la que genere el salto de banca.

### **CADUCIDAD DE LOS ACIERTOS:**

**Artículo 9°:** La caducidad de los aciertos de cada sorteo se producirá al décimo (10) día corrido del mismo, computándose este plazo conforme al Artículo 6 del Código Civil y Comercial. Si ocurriere en algún día inhábil o feriado se postergará al día hábil inmediato siguiente.

Durante este plazo mantienen vigencia los derechos de los apostadores para percibir el monto de los aciertos. Después de esta fecha, cesa toda la responsabilidad de pago, tanto para LOTERÍA DE SALTA, como para los Agentes y Sub- Agentes autorizados que captaron las apuestas que resultaren con aciertos.

#### **OTRAS DISPOSICIONES:**

**Artículo 10°:** El día y hora de cierre de captura de apuestas, así como de las fechas de sorteos de la modalidad aprobada por la presente, serán fijados por LOTERÍA DE SALTA, en el calendario de sorteos mensuales que al efecto emitirá, previo autorización del Ente Regulador.

**Artículo 11°:** Será de aplicación supletoria para las apuestas de “**TÓMBOLA TOTAL**”, en los casos no previstos en el presente y que resulten pertinentes, lo establecido en el **REGLEAMENTO GENERAL DE TÓMBOLA**, vigente.