

REGLAMENTO DEL JUEGO QUINIELA **SISTEMA DE CAPTACION AUTOMATIZADA**

DEL ORGANO DE ADMINISTRACION Y CONTROL

Artículo 1°. La explotación, manejo y administración del juego de quiniela en todo el ámbito provincial, será responsabilidad del Instituto de Lotería y Casinos de Corrientes, en adelante llamado "El Instituto", con arreglo y modalidades de la presente reglamentación.

Artículo 2°. El sólo hecho de realizar apuestas implica el conocimiento integral y aceptación incondicional del presente Reglamento por parte de los agentes, subagentes, vendedores ambulantes y apostadores.

Artículo 3°. El Instituto queda facultado para:

- a) Interpretar las disposiciones del presente Reglamento, con arreglo a lo dispuesto en el Artículo 54°.
- b) Dictar disposiciones técnicas, Resoluciones y Normas complementarias Ampliatorias del mismo, incluyendo las que producen alteraciones a las condiciones de juego previstas en el presente Reglamento (Alcance en cifras de los números apostables, cantidad de premios por sorteo, montos mínimos y/o máximos por apuesta y/o cupón, etc.);
- c) Dictar el Código de Faltas, en el que se establecerán las penalidades aplicables a los Agentes por infracciones o incumplimiento al presente Reglamento y demás Normas que regulen el juego;
- d) Modificar o ampliar por Resolución el Código de Faltas, como así también los importes de las multas contempladas en el mismo;
- e) Considerar en forma particular y adoptar resolución respecto a toda infracción no prevista en este Reglamento ni en el Código de Faltas, incluyendo las correspondientes sanciones;
- f) Resolver sobre hechos o situaciones que excepcionalmente pudieran considerarse como errores excusables por parte de los Agentes; y
- g) Resolver sobre las demás cuestiones no previstas en el presente Reglamento.

DE LOS AGENTES

Artículo 4°. La comercialización del juego de la quiniela se hará a través de agencias, subagencias y vendedores ambulantes autorizados, debiendo estar técnicamente capacitados para levantar el juego Quiniela.

Artículo 5°. El agente deberá tener habilitada una Cuenta Corriente o Caja de Ahorro en el Banco con el que opera el Instituto en esa localidad. En caso de no contar con el mismo, deberá efectuar la apertura en la localidad más próxima.

Artículo 6°. Queda expresamente prohibido a los agentes, subagentes y vendedores ambulantes:

- a) Tomar apuestas o referencias de juego fuera del procedimiento de automatización establecido;
- b) Programar calendarios de sorteo de Quiniela al margen del establecido por el Instituto;
- c) Acordar a los apostadores descuentos, beneficios o comisiones que alteren el monto del acierto o el valor del cupón, ya sea en forma directa o indirecta, por cualquier concepto;
- d) Recepcionar apuestas o abonar aciertos de distinto valor al determinado por el Instituto;
- e) Facilitar documentación o fotocopias relacionadas con el juego, a terceros;
- f) Revelar la identidad de los apostadores.
- g) Facilitar los equipos de captación de apuestas automatizado a terceros no autorizados, sea para capturar apuestas, para efectuar reparaciones o cualquier otro motivo no previsto en el presente Reglamento y/o resolución complementaria.

Artículo 7°. El Instituto otorgará mediante contrato de comodato, el cual forma parte de la presente reglamentación -Anexo II- el equipamiento necesario para la automatización del juego de la quiniela. Será responsabilidad de los agentes, subagentes y vendedores ambulantes utilizar el equipo asignado de la manera indicada en las instrucciones operativas que acompañan a los mismos, debiendo mantener el buen estado de conservación de dichos elementos. La falta de cumplimiento de estas responsabilidades derivará en

penalidades económicas resarcitorias de los daños causados por negligencia o culpa grave y/o **dolo**, de acuerdo a lo establecido en el Anexo Y.

Artículo 8°. El Instituto cobrará a cada agente los insumos o el material de trabajo que provea, ajustando el importe del mismo de conformidad a los costos. Los agentes quedan autorizados a cobrar a los subagentes y vendedores el mismo precio fijado por el Instituto para cada elemento que provean.

Artículo 9°. Los agentes percibirán en concepto de comisión, por el ciclo completo del juego (recepción, rendición y pago de apuestas; pago de premios y rendición de aciertos prescriptos), una comisión máxima del veinte por ciento (20%) sobre el total de las apuestas netas recibidas (no anuladas).

La comisión que regulará a los subagentes y vendedores ambulantes nunca podrá ser inferior a ocho puntos (8 puntos), respecto a la que percibe el agente.

El Instituto queda facultado a modificar el porcentaje vigente, dentro de los límites establecidos en el párrafo anterior, cuando razones fundadas así lo aconsejen, ya sea en forma general e incondicionada para todos los agentes, o de manera condicionada, en razón de algún régimen de premios y castigos.

DE LOS SORTEOS

Artículo 10°. Mensualmente el Instituto confeccionará un programa anticipado de sorteos, el que podrá contemplar: sorteos propios (denominados Quiniela Correntina) y/o realizados por la Lotería Nacional, por Loterías de otras provincias o por Loterías de otros países con las que se haya convenido adoptar sus sorteos, según se considere conveniente, pero siempre ajustado a las formalidades y garantías establecidas.

El Instituto queda autorizado a ofrecer más de un sorteo diario, de uno u otro tipo e, incluso, en distintos horarios (Sorteo Matutino, Vespertino y/o Nocturno). En tal caso, el apostador debe seleccionar por cual sorteo realiza la apuesta.

Artículo 11°. El programa a que hace referencia el Artículo anterior deberá contemplar la fecha, hora y la Lotería por el cual se hace el sorteo que se ofrece a los apostadores, como así también el alcance del respectivo extracto, el que no podrá superar los (20) veinte premios.

Artículo 12°. Para cada sorteo programado, los aciertos se adjudicarán a las terminaciones de los premios mayores según el alcance previsto en el correspondiente programa de sorteos.

Artículo 13°. El extracto se confeccionará una vez que el Escribano Oficial de turno concluya el acta correspondiente al sorteo propio o de otras Loterías. El Instituto designará el o los funcionarios encargados de recepcionar la información cuando el sorteo se realice por otras Loterías. En ambos casos el extracto será suscripto por el Escribano Oficial y funcionarios actuantes de turnos.

Artículo 14°. El extracto oficial emitido por el Instituto será el único instrumento legal que determinará el resultado de cada sorteo y autorizará el pago de los aciertos. El Instituto será responsable de su confección y difusión. Cuando los sorteos no sean propios, será su responsabilidad adoptar los procedimientos de verificación mas adecuados para asegurar su autenticidad.

La difusión de extracto oficial a los agentes de juego podrá hacerse mediante la distribución de hojas impresas o escritas, o a través de soportes magnéticos o mediante transferencia electrónica de datos, destinados a almacenarse en soportes magnéticos de la agencia.

Artículo 15°. En caso de inconvenientes o imprevistos en el funcionario del bolillero electrónico, el Instituto suspenderá el sorteo hasta superar el problema suscitado.

Artículo 16°. Si por cualquier otra causa de fuerza mayor no se pudiera ejecutar un sorteo propio tal cual está programado, el Instituto podrá resolver el empleo del extracto de otra Lotería no incluida en el programa de sorteos para ese día.

Artículo 17°. En los casos en que se suspendido o postergado el sorteo de otra Lotería programada, el Instituto queda autorizado, si lo considera conveniente, a realizar en sustitución un sorteo propio o bien emplear el extracto de otra Lotería no incluida en el programa de sorteos para ese día.

DE LAS APUESTAS

Artículo 18°. Las apuestas en el juego de quiniela se recibirán dentro de las siguientes condiciones:

a) Apuestas directas a uno o varios premios determinados. Las apuestas directas se podrán aceptar con las siguientes variantes: a la última cifra, a las dos últimas cifras y a las tres últimas cifras.

b) Apuestas en Redoblonas: Es una jugada combinada de dos apuestas. En la primera jugada se apuesta a un número, a uno o varios premios determinados y en la segunda se apuesta al mismo o distinto número a varios premios determinados.

1°- Tanto la primera como la segunda apuesta deben ser hechas a dos cifras.

2°- La segunda apuesta tendrá un alcance a los 5 (cinco) o más premios.

3°- El alcance en premios de la primer apuesta será menor o a lo sumo igual que el de la segunda.

4°- Si la primer apuesta es hecha al premio mayor la segunda a determinado premio, se entenderá hecha a los siguientes con exclusión del primero. Es decir que si la segunda apuesta es a los 5 (cinco) premios, se entenderá del segundo al sexto y así sucesivamente, hasta el máximo alcance programado para el sorteo. Por tal motivo, cuando la primera apuesta se hace al premio mayor, no e aceptarán jugadas con un alcance superior a los nueve (9) o a los diecinueve (19) premios de la segunda jugada, según el alcance del extracto sea a los diez (10) o a los veinte (20) premios, r respectivamente.

Cuando lo considere conveniente, el Instituto podrá alterar las condiciones de aceptabilidad delas jugadas descriptas precedentemente.

Artículo 19°. Cuando el Instituto lo disponga podrá habilitar nuevas alternativas de juego, las que al incorporarse, éste emitirá las aclaraciones pertinentes mediante Resolución.

Artículo 20°. Los importes mínimos de juego por apuesta y por cupón serán los siguientes:

a) Por apuesta: Tanto sea “en redoblonas” o directa y en este último caso, se haga a una , dos, o tres cifras, el importe mínimo apostable será de cincuenta centavos (\$ 0,50). A partir del mínimo establecido el importe apostable se podrá incrementar de a diez centavos (\$0,10), o en múltiplos de ese valor. El Instituto queda facultado para modificar el valor mínimo de cada apuesta y el valor de los módulos de crecimiento cuando lo crea oportuno.

b) Por cupón: en ningún caso, el importe apostado por cupón podrá ser inferior a un peso (\$1,00) y mayor a cien pesos (\$1,00). Queda al arbitrio del Instituto modificar el mínimo y/o el máximo por cupón, cuando lo considere conveniente.

DE LA DOCUMENTACION DE JUEGO

Artículo 21°. El juego se documentará en cupones, emitidos por los equipos aplicados en el Sistema de Automatización de Juegos. Cada cupón podrá contener hasta quince (15) líneas de apuestas, permitiendo cualquier combinación de jugadas directas (una línea por apuesta) o con jugadas en redoblonas (dos líneas).

En el cupón de juego se registrará como mínimo:el número de agencia; el número de subagencia o vendedor ambulante; el número de máquina; el número de cupón; la fecha de sorteo; la fecha de caducidad del sorteo y número de control. Si el Instituto ofreciera varios extractos o sorteos diarios, se indicará por cuál se realizan las jugadas.

Artículo 22°. Los cupones de apuestas serán al portador y su tenencia implican su propiedad a los fines de la percepción del acierto que pudiera corresponderle. El Instituto no será responsable por pérdidas, sustracciones, falsificaciones, deterioros o adulteración de las boletas. Estas serán consideradas como documento público y su falsificación o adulteración estará sujeta a las leyes penales. El Instituto no se responsabiliza de los perjuicios que provoque la relación entre el agente y el público apostador; en

consecuencia, no se admitirán reclamos relacionados con los daños que resulten de la inobservancia o incumplimiento de las normas reglamentarias por parte del agente receptor o de sus empleados.

Artículo 23°. La impresión de los cupones de juego se hará por duplicado y en presencia y a la vista del apostador.

El original del cupón será separado del rollo y entregado al apostador. El duplicado permanecerá sin cortarse, originando la tira de auditoría. Al cerrarse el juego, la tira de duplicados será desprendida del rollo de papel y se remitirá a la sede del Instituto.

Artículo 24°. El apostador debe asegurarse que su apuesta esté correctamente impresa, teniendo el derecho de no aceptar los cupones ilegibles, alterados o corregidos que le entregue el agente, el subagente o el vendedor ambulante. Aceptado el cupón original, lo conservará en las condiciones en que se entregó, no pudiendo efectuar sobre el mismo escrituraciones de ninguna naturaleza. La documentación del juego deberá ser realizada en la forma especificada precedentemente para que sea válida y produzca todos los efectos emergentes del acierto.

DE LAS ANULACIONES

Artículo 25°. Si al emitirse el cupón se advirtieran errores en la impresión, tales como sobreimpresión, ilegibilidad de la misma, etc., se deberá proceder a la inmediata anulación del cupón y a registrar nuevamente el juego en un nuevo cupón. Si por error se incurriera en alguno de los vicios enunciados y el cupón no resulta anulado siempre que el número de cupón y/o de control sea legible, el apostador tendrá derecho al cobro del premio con el que fuera favorecido. En caso que no sea legible el número de cupón y/o de control deberá operar la caducidad del mismo para someter a tratamiento y análisis por la Comisión integrada al efecto.

Artículo 26°. Los cupones de juego pueden anularse a instancias del agente, el subagente o el vendedor ambulante, ya sea por los motivos indicados en el Artículo anterior, o por cualquier otra causa que aconseje tal proceder. La anulación puede ocurrir en dos momentos bien diferenciados.

a) Durante su captura y emisión y antes de que se llegue a cerrar el mismo, es decir, previamente a que se inscriba el número de control y la fecha de prescripción; o

b) Una vez concluida su emisión.

En el primer caso, el equipo de captura registrará la leyenda "ANULADO". El original del cupón en esas condiciones se desprenderá del rollo, pudiendo ser destruido.

Los cupones que se anulen luego de haberse cerrado su emisión, deben ser recuperados para su entrega ulterior al Instituto, previa inserción de la leyenda "ANULADO" en su dorso.

DE LA DETERMINACION Y PAGO DE ACIERTOS

Artículo 27°. Una jugada será considerada ganadora si el número apostado se corresponde con las tres, dos o la última cifra del número del premio o de alguno de los premios a los que se jugó, según que la apuesta se haya efectuado a las tres, dos o una cifra, respectivamente.

Si se trata de una apuesta directa, para que se verifique el acierto, es necesario que ambas apuestas hayan resultado jugadas ganadoras.

Artículo 28°. Los aciertos se liquidarán y abonarán en la siguiente forma:

a) Apuestas directas:

1°. A una cifra: Corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por cinco (5), dividiendo por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada; y

2°. A dos cifras: Corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70), dividiendo por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada;

3°. A las tres cifras: Corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por quinientos (500), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada.

Cuando el Instituto resuelva ofrecer jugadas a cuatro (4) cifras, determinará en la respectiva Resolución la forma en que se liquidarán los aciertos.

b) Apuesta en redoblona:

A los efectos de la liquidación de aciertos en redoblona al mismo número, este 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 para que se produzca la condición de cierto. La forma de cálculo será la que sigue:

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

2°. Segunda apuesta: Corresponde el 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.

El Instituto queda facultado a programar concursos especiales, en los que se modifique el programa de premios mas arriba señalado.

Artículo 29°. En la apuesta de redoblona, en los casos de repetición de número o números acertados, las ganancias se acumulan hasta el máximo de mil (1000) veces el importe inicialmente apostado.

Artículo 30°. Los agentes están obligados personal e ilimitadamente a satisfacer el importe de los aciertos correspondientes al juego que hayan recibido, sin mas excepciones que las expresadas en esta reglamentación.

Los subagentes y vendedores ambulantes responderán a las instrucciones de sus agentes, quienes pueden autorizar a aquellos a pagar los aciertos o disponer que los pagos se realizarán en el local de la agencia.

Artículo 31°. Los agentes quedan obligados a satisfacer los aciertos contra entrega del original del cupón, hasta que se produzca la caducidad del sorteo, no admitiéndose reclamo alguno por pérdida, sustracción o cualquier otra causa que se invoque.

Los agentes entregarán al Instituto los cupones pagados. La entrega se producirá el día hábil inmediato posterior al de la prescripción del sorteo. Tanto para los apostadores como para los agentes, es requisito indispensable la presentación del cupón a efectos de la percepción o acreditación del premio.

Artículo 32°. El pago de los aciertos con que resulten beneficiadas las apuestas, será garantizado por la provincia, dentro de las limitaciones fijadas para el "Tope de Banca", para cada sorteo.

DEL TOPE DE BANCA

Artículo 33°. Fíjase como tope de banca por sorteo ordinario, el equivalente a seis (6) veces el importe total de apuestas recaudadas del sorteo de que se trata.

Artículo 34°. Cuando el monto total de los aciertos supere el tope de banca establecido en el artículo anterior el pago de los premios se efectuará de la siguiente manera:

a) Las apuestas con aciertos que no superen el valor límite que en cada oportunidad fije el Instituto, se abonarán en cien por ciento (100%), es decir que serán pagadas en su totalidad.

b) Las apuestas con aciertos que superen el valor límite indicado en el inciso anterior, percibirán como mínimo el referido importe; y en lo que se excedan al mismo, serán pagadas a prorrata, abonándose las mismas en forma proporcional al total de aciertos y al saldo que resulte después de liquidar todos los premios a que se refiere el inciso a).

c) En ningún caso el pago a prorrata a efectuarse a cada apostador podrá ser inferior a la suma de los importes apostados en las jugadas con aciertos incluidas en el cupón.

d) Queda asimismo facultado el Instituto a disponer por Resolución, el pago total de los premios cuando lo considere conveniente.

DE LA CADUCIDAD DE LOS DERECHOS DEL APOSTADOR

Artículo 35°. La caducidad de cada sorteo se producirá al décimo (10) día corrido del sorteo, computándose este plazo conforme al Artículo 24° del Código Civil. Si ocurriere algún día inhábil o feriado se postergará el primer día hábil siguiente.

Durante este plazo mantienen vigencia los derechos de los apostadores para percibir el monto de los aciertos. Después de esa fecha, cesa toda responsabilidad de pago, tanto para el Instituto como para los agentes autorizados que captaron las apuestas que resultaron con aciertos.

El Instituto queda facultado para que a los treinta (30) días de practicado el cierre de los sorteos, proceda a destruir los rollos duplicados de los cupones y a disponer de los rezagos.

Los originales de los cupones premiados serán conservados durante el término que fije la reglamentación vigente.

DE LA PRESENTACION DEL JUEGO

Artículo 36°. Los agentes depositarán en la Administración Central, sucursales o delegaciones del Instituto o en lugar que este determine, con antelación a la hora de iniciación del sorteo y dentro del horario que el mismo indique, dos (2) paquetes debidamente atados, lacrados y precintados con un rótulo impreso con el número de la agencia, fecha del sorteo e identificación del número del paquete, conteniendo:

a) En uno de los paquetes: los cupones originales que resultaron anulados después de su emisión, los que deberán tener la leyenda de “ANULADO” en su dorso. Asimismo se enviará indefectiblemente y en forma perentoria, el primer día hábil posterior a la prescripción de cada sorteo, un sobre que contendrá los cupones premiados y pagados de ese sorteo. Las agencias ubicadas en localidades en las que el Instituto haya determinado que no se realice la transmisión de datos, agregará en este paquete el diskette con el archivo de movimientos de la agencia, de sus subagencias y vendedores ambulantes (con las apuestas del día, las apuestas anuladas, los pagos de aciertos de días anteriores y los aciertos prescriptos).

b) En otro paquete: los duplicados de las tiras de auditoría de la agencia, sus subagencias y vendedores ambulantes (las que contendrán el talón de apertura y cierre de las apuestas del día).

De todo este proceso de recepción quedará constancia en un registro a cargo de las autoridades competentes del Instituto. El incumplimiento de estos requisitos dará lugar a la aplicación de las penalidades establecidas en el Código de Faltas.

Artículo 37°. Cuando por error de la agencia no se remitan los originales de los cupones de juego que fueron anulados con posterioridad a su emisión, sean estos del agente, sus subagentes o vendedores ambulantes, se le debitará al agente el importe por el cual se emitió el cupón, sin que le corresponda crédito alguno en concepto de comisión.

Si estos cupones resultaran con aciertos, el pago de los premios correrá por cuenta exclusiva del agente, sin perjuicio de las sanciones que le corresponda.

Artículo 38°. Cuando por error de la agencia no se remitan en término los originales de los cupones con acierto que denuncie haber pagado el agente a sus subagentes y/o vendedores ambulantes dependientes, se considerará que dichos cupones no han sido abonados, por lo que se les dará el mismo tratamiento que a los cupones prescriptos.

DE LAS APUESTAS FUERA DE JUEGO

Artículo 39°. En los casos que a continuación se detallan, las apuestas no serán válidas es decir, el Instituto considerará “fuera de juego” los correspondientes cupones. No obstante, se le debitará al agente el importe apostado sin que le corresponda crédito alguno en concepto de comisión. De resultar con aciertos alguno de los cupones fuera de juego, el pago de los premios correrá por cuenta exclusiva del agente, sin perjuicio de las sanciones que le corresponda.

a) No remisión de los duplicados de los cupones, en sus respectivos paquetes;

b) Remarcación de fechas, números jugados, importes apostados, orden de premios, etc. sobre la tira de duplicados.

c) No remisión del diskette indicado en el artículo 36° *inc.a)* o, cuando corresponda, no haberse efectuado la transmisión de los datos con las novedades del día.

d) Falta de envío de los cupones 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 lo dispuesto en el Artículo 41°.

Además de las causales precedentemente previstas, el Instituto podrá establecer otras por razones fundadas.

Artículo 40°. Los agentes podrán reclamar por escrito respecto a las medidas derivadas del Artículo anterior, hasta los diez (10) días corridos posteriores al sorteo, reservándose el Instituto el derecho de resolver en cada caso.

Artículo 41°. Cuando los subagentes o vendedores ambulantes no presentaran el juego que hayan recibido en la agencia de que dependen, dentro del término hábil establecido, el mismo se considerará “fuera de juego”. La agencia deberá notificar esta circunstancia al Instituto, antes de la hora de iniciación del sorteo. El Instituto podrá facultar a los agentes para proceder a las anulaciones parciales del juego recibido por los subagentes y/o vendedores ambulantes de su dependencia, debiendo en tal caso, comunicar dichas anulaciones antes de la hora de iniciación del sorteo. En cualquiera de estos casos, de apuestas demoradas, las mismas deberán ser presentadas al Instituto dentro de las cuarenta y ocho (48) horas del sorteo que corresponda.

El agente será responsable del pago de los premios que pudieran corresponder al apostador.

Artículo 42°. En los casos en que la no presentación de las jugadas en los términos establecidos haya sido motivada por causas de fuerza mayor o circunstancias no imputables al agente y/o subagente y/o vendedor ambulante, el Instituto podrá resolver la anulación de las apuestas, sin responsabilidad para agentes, subagentes y vendedores ambulantes, para el pago de aciertos que pudieran corresponderle a los apostadores. En estos casos, su única responsabilidad consiste en la devolución de los importes apostados contra la presentación del original del cupón. Las devoluciones se efectuarán hasta quince (15) días corridos después de realizado el sorteo a que correspondieron esas jugadas.

En tales casos el agente deberá comunicar, antes de la iniciación del sorteo, tal circunstancia a efectos de la anulación, debiendo remitir las correspondientes jugadas dentro de las cuarenta y ocho (48) horas de realizado el mismo.

No obstante la resolución favorable, el importe recaudado por las apuestas captadas ingresará al Instituto, no percibiéndose comisión alguna.

El Instituto reintegrará al agente los importes devueltos a los apostadores, mediante solicitud a la acompañarán los correspondientes cupones originales. El reintegro al agente se hará hasta cinco (5) días posteriores de vencido el plazo anterior. Los agentes y subagentes deberán anunciar en pizarrones y otros medios bien visibles, al frente de sus locales, el número de los cupones que se anularon.

DE LAS LIQUIDACIONES POR JUEGO Y SU CANCELACION

Artículo 43°. El Instituto preparará para cada agente, las liquidaciones para cada sorteo. Tomará en consideración el total de apuestas recibidas, la comisión del agente, el total de aciertos producidos, la retención de impuestos que debiera practicar, los ajustes por sorteos anteriores, etc.

De la liquidación se desprenderá el importe neto que el agente debe cancelar o, eventualmente, el que resulta a su favor.

Artículo 44°. El agente queda obligado a abonar al Instituto, o a quienes éste designe, el importe resultante de la liquidación practicada, en el término y la forma que el Instituto determine. Bajo ninguna circunstancia el Instituto aceptará cheques de terceros como medio de pago de los agentes. El incumplimiento de estas disposiciones lo hará pasible de las penalidades establecidas en este presente Reglamento y/o en el Código de Faltas.

Artículo 45°. En caso de incumplimiento de pago de las liquidaciones de los sorteos “El Instituto” queda facultado para bloquear, a las agencias deudoras la captura de apuestas de los sorteos correspondientes al día

siguiente o inmediato posterior al día en que el Agente incurra en falta de pago, procediendo al no envío de los parámetros correspondientes.

De persistir en esta falta, el Instituto aplicará las sanciones establecidas en los Arts. 47° a 51° del presente Reglamento.

GARANTIAS

Artículo 46°. El Instituto recepcionará apuestas a los agentes hasta una suma igual al importe de la garantía. En el caso de presentar apuestas por una suma mayor, el agente deberá depositar el importe en efectivo por el monto de dicha diferencia. Este importe se depositará en la Tesorería del Instituto por las Agencias de Capital, y las Agencias del interior de la Provincia, deberán depositar en una cuenta especialmente habilitada para esto en el Banco de Corrientes S.A. y no devengarán intereses.

MULTAS

Artículo 47°. Las agencias, subagencias y/o vendedores ambulantes de quiniela que no cumplieran con lo dispuesto en la presente reglamentación, serán posibles de las siguientes sanciones establecidas en el Código de Faltas, a saber:

- a) Llamado de atención.
- b) Multas.
- c) Suspensiones.
- d) Clausura por tiempo indeterminado.
- e) Clausura definitiva de la agencia.

Artículo 48°. Los agentes que no cancelen las liquidaciones al vencimiento de las mismas, serán pasibles de las sanciones establecidas en el Artículo 47° de esta reglamentación. El Departamento Cuentas Corrientes de este Instituto, intimará el pago de la deuda.

Artículo 49°. A la agencia que no abonase la deuda según lo indicado en el Artículo 45° en el término de veinticuatro (24) horas posteriores a la intimación, el Departamento Jurídico podrá ejecutar la garantía sin derecho a reclamo por parte de la misma. A tal efecto será suficiente documento probatorio y ejecutivo de la deuda, la planilla de cuenta corriente. En estos casos también será aplicable la clausura definitiva de la agencia.

Artículo 50°. Cuando el cierre de la agencia sea preventivo o definitivo y sea por clausura impuesta por el Instituto o renuncia del titular, deberá reintegrar los equipos de automatización, los rollos de cupones y toda documentación que esté en poder de la agencia. Además procederá al retiro inmediato de todo cartel que le indique como agencia oficial, pudiendo el Instituto pedir la colaboración de la fuerza pública en caso que el ex-agente se negara a dar cumplimiento a esta disposición.

Artículo 51°. En caso de producirse el cierre temporario o definitivo de una agencia, por cualquier causa, el Instituto podrá autorizar la continuación de las subagencias y vendedores ambulantes, para cuyo efecto tendrán prioridad las agencias que limitan con la zona correspondiente.

Artículo 52°. Las sanciones aplicadas a las agencias serán acumulativas y tendrán validez por el término de un año a excepción de la infracción prevista en el Artículo 45° del presente reglamento.

DEL RECONOCIMIENTO DE ACIERTOS EN CUPONES DETERIORADOS (MOJADOS, MANCHADOS, ARRUGADOS)

Artículo 53°. En estos casos se reconocerán solo aquellos que contengan legibles, el número de cupón y/o el número de control.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 54°. El Instituto contará con una comisión que tendrá a su cargo la interpretación del presente reglamento y el Código de Faltas; sus resoluciones serán inapelables. Deberá expedirse:

- a) En jugadas que no se encuentran expresamente en este reglamento.
- b) Deberá dictaminar sobre la interpretación técnica que al sistema de juego se refiera.
- c) En toda infracción que se cometiere y no estuviere contemplada.

La citada comisión integrada por: el responsable del Area Quiniela, un Asesor Letrado, el Auditor y el responsable del Area Sistemas; y quien disponga la Superioridad.

Artículo 55°. El Instituto tiene la facultad de establecer la recaudación mínima promedio que deberán alcanzar los agentes, subagentes y/o vendedores ambulantes para mantener la autorización de operar como tales.

Artículo 56°. En caso de robo o extravío de formularios, de cupones y/o de duplicados ya emitidos, o de cualquier otro elemento inherente a la automatización del juego de quiniela que sufran los agentes, subagentes y/o vendedores ambulantes, el agente deberá efectuar la correspondiente denuncia policial antes de la hora del sorteo para cualquier efecto legal que corresponda.

Artículo 57°. El presente reglamento de juego de azar denominado “QUINIELA”, tendrá plena vigencia a partir de la incorporación de la automatización de dicho juego, sin perjuicio de la vigencia y aplicación del reglamento aprobado por Resolución N° 9-D del 24 de Julio de 1974 que se mantendrá para el sistema de juego de captación manual.

ANEXO I

Será responsabilidad del agenciero y por su intermedio de los subagentes y vendedores ambulantes, el cuidado de los equipos suministrados por el Instituto, aplicándose, por los daños ocasionados a los mismos, las siguientes penalidades pecuniarias:

- a) **TECLADO DE LA TERMINAL TJ-1:**
En caso de pérdida, hurto o destrucción total del teclado de la terminal TJ-1 (excluido el estuche y el cable de conexión): U\$S 755, 20.- (dólares estadounidenses setecientos cincuenta y cinco con veinte centavos).
- b) **ESTUCHE DE LA TERMINAL TJ-1:**
En caso de pérdida, hurto o destrucción total de la terminal TJ-1 U\$S 26, 00 (dólares estadounidenses veintiséis).
- c) **CABLE DE CONEXION DE LA TERMINAL TJ-1:**
En caso de pérdida, hurto o destrucción total del cable de conexión de la terminal TJ-1 U\$S 10, 60 (dólares estadounidenses diez con sesenta centavos).
- d) **TERMINAL TJP -1:**
En caso de pérdida, hurto o destrucción total de la terminal TJP-1 U\$S 1056, 10 (dólares estadounidenses mil cincuenta y seis con diez centavos).
- e) **CARGADOR DE LA TERMINAL TJP-1:**
En caso de pérdida, hurto o destrucción total del cargador de la terminal TJP-1 U\$S 53, 00 (dólares estadounidenses cincuenta y tres).