

- Cuando el disco sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
- Cuando por cualquier motivo se detenga el giro del disco.

4.1.6.2 Pago de apuestas

Los pagos se realizan con fichas y en el siguiente orden de pago de las apuestas ganadoras:

- columnas, docenas
- dobles columnas y dobles docenas
- suertes sencillas (rojo, negro, pares, impares, menor y mayor)
- filas transversales y líneas
- cuadros y medio pleno,
- y, en último lugar, los plenos o números completos.

Si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase.

Las apuestas ganadoras se pagarán según las siguientes tablas de pagos:

Tabla de Pagos

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
6	Columna	12 números	2 veces su postura
7	Docena	12 números	2 veces su postura
8	Dos columnas o columna a caballo	24 números	½ vez la postura
9	Dos docenas o docena a caballo	24 números	½ vez la postura
b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			
10	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura



N°	Posibilidad	Se juega	Pago
11	Suertes sencillas y sale el cero (0)		<ul style="list-style-type: none"> • Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos posibilidades: <ul style="list-style-type: none"> a) El jugador pierde la $\frac{1}{2}$ de su apuesta. b) Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. 2da Jugada <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora: la apuesta queda nula. ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora: el jugador pierde su apuesta. ▪ Si vuelve a salir el cero (0), el jugador pierde su apuesta. • Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a apuestas múltiples que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.



4.2 RULETA AMERICANA

4.2.1 Nombre de Juego: Ruleta Americana

4.2.2 Características y descripción del juego

La ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el salón de juegos o casino, la posibilidad de acertar a los números o suertes definidas en el paño que se obtiene del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada francesa. La diferencia que existe entre ambas es que el paño de juego de la Ruleta Americana tiene dispuestas las suertes sencillas (Negro/Rojo, Par/Impar, Mayor/Menor) en un sólo lado del mismo, y en cambio la Ruleta Francesa las tiene dispuestas en ambos.

En la Ruleta Americana a los jugadores se les asigna un color determinado de ficha, que es el que utilizan durante el juego. Al inicio de su juego definen el valor que tiene el color de su ficha, denominada ficha de juego. No obstante lo anterior, los jugadores pueden optar por usar fichas sin tomar en cuenta el color, caso en el cual deben elegir fichas de una sola denominación, la que no podrá ser usada por otro jugador durante el desarrollo del juego.

4.2.3 Modalidades de la ruleta americana

4.2.3.1 Ruleta americana con un cero

La Ruleta Americana con un cero significa que tiene, entre las suertes o posibilidades, el signo de un cero.

4.2.3.2 Ruleta americana con doble cero

La Ruleta Americana con doble cero significa que tiene, entre las suertes o posibilidades, el signo de un cero y además un doble cero. Lo anterior permite otras opciones de apuestas.

4.2.4 Medios Necesarios Para el Juego

4.2.4.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma semi-rectángular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero en la modalidad con un cero y de dos ceros en la modalidad con doble cero. La mesa está cubierta por un paño en el cual están demarcadas las opciones de juego.
- **Fichas de juego:** En general, existirán 200 o más fichas por cada color.
- **Elementos anexos:**
 - Bola o bolita
 - Marcador de suerte o figura ganadora
 - Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores
 - Fichero para las fichas de juego.
 - Tablero marcador del valor de las fichas de juego
 - Máquina clasificadora de fichas (opcional)



4.2.4.2 Recursos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un (1) croupier, debiendo ser supervisada por un (1) jefe de mesa.

- **Jefe de mesa:** Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, las placas o las fichas. Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.
- **Croupier principal:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - Accionar la rueda y lanzar la bola sucesivamente siguiendo el orden de rotación establecido en las reglas del juego.
 - Recoger la bolita al final de cada jugada y comprobar el estado de ésta. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe señalarlo al jefe de mesa para que éste determine como proceder.
- **Croupier de apoyo:** Tiene por misión asistir al croupier principal para lo cual debe ordenar los montones de fichas de juego, y ejercer una vigilancia particular sobre las fichas y las apuestas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. Para esos efectos, puede utilizar una máquina clasificadora de fichas.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño. Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

4.2.5 Reglas del juego

4.2.5.1 Inicio del juego

Para iniciar el juego se requiere que el croupier lance la bolita, sin necesidad de que exista algún jugador a la mesa.

4.2.5.2 Compras y cambio de fichas de juego

Para las compras y cambio de fichas al principio y durante el transcurso del juego, el procedimiento que debe seguirse es el siguiente:

- En primer lugar el jugador decide el color, de entre los disponibles, y el valor que será asignado a la ficha elegida por él.
- El croupier coloca de manera visible la ficha de dinero, que corresponde al valor asignado al color escogido, en el tablero marcador de las fichas bajo dicho color, comunicándoselo al jefe de mesa. La ficha de dinero del jugador asignada al color, permanece visible durante todo su juego.
- El croupier debe entregar al jugador las fichas de color que correspondan al monto entregado por él en fichas de dinero.
- Durante el transcurso del juego, cada vez que el jugador quiera adquirir fichas de color con las que está jugando, se lo debe solicitar al croupier.
- Cuando el jugador termine su juego y se retire de la mesa, el croupier debe cambiar las fichas de color que le restan al jugador por fichas de dinero según el jugador le indique.



Luego, debe retirar la ficha de dinero asignado al color elegido por el jugador del tablero marcador de fichas.

- Las tres primeras etapas de este procedimiento que se han descrito precedentemente, se deben realizar cada vez que el jugador solicite cambiar sus fichas de juego o color por otro color, manteniendo el mismo valor y/o cuando cambie el valor. Primero se deben cambiar las fichas originales por fichas de dinero, y luego fichas de dinero u otro por las nuevas fichas de juego o color.

Cuando el personal reciba como propina fichas de color, el cambio por fichas de dinero debe efectuarse sólo una vez que se hayan pagado los premios asociados al número ganador y antes de que el croupier lance nuevamente la bolita. De no efectuarse el cambio en esa oportunidad, el croupier perderá su derecho a realizar el cambio y, en consecuencia, a la propina asociada a dichas fichas.

4.2.5.3 Apuestas

Antes que el croupier maniebre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no más apuestas". Desde entonces, ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño.

Los jugadores deben hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero o color, en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Cada jugador debe realizar sus apuestas con fichas de un color distinto o con fichas de dinero de una sola denominación, la que será usada sólo por este jugador. Los jugadores también pueden "llamar" a una apuesta, es decir, pedir en voz alta la apuesta, para que el croupier coloque sus fichas en el paño. Las apuestas llamadas son, por ejemplo, la denominada vecinos de cero, huérfanos y tercio.

Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.

Los jugadores pueden hacer sus apuestas en las diferentes alternativas que el juego ofrece, las que se señalan en los siguientes esquemas, según se trate de la ruleta americana con un cero o de la ruleta americana con doble cero:

1) Paño o tapete de la ruleta americana con un cero:

0	2	6	10	14	18	22	26	30	34
1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
4	8	12	16	20	24	28	32	36	
1a Docena			2a Docena			3a Docena			
1-18			PAR			IMPAR			19-36

Relación de Apuestas de la Ruleta Americana con un Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).



No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero, éste tiene dos posibles calles: (0, 1, 2) y (0, 2,3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con la 1ª docena.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
b) Apuestas a posibilidades dobles			
1	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> • 1ª columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 • 2ª columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 • 3ª columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36
2	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> • 1ª docena: 1 al 12 • 2ª docena: 13 al 24 • 3ª docena: 25 al 36
c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas			
1	Suertes sencillas	18 números	Los jugadores pueden apostar sobre: <ul style="list-style-type: none"> • Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35 • Rojo o negro (números rojos o negros) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35 • "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. ▪ Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
2	Supuesto de salida del cero (0)		Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta. Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.



2) Paño o tapete de la ruleta americana con doble cero:

0	00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
				1a Docena				2a Docena				3a Docena																									
1-18				PAR				IMPAR				19-36																									

Relación de las Apuestas de la Ruleta Americana con Doble Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números, el cero (0) y el doble cero (00).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero o doble cero, éstos tienen tres posibles calles: (0, 00, 2), (0, 1, 2) u (00, 2, 3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
6	Línea Especial o Sexta	5 números	La apuesta cubre cinco números contiguos. Sólo existe una posibilidad que es: (0, 00, 1, 2, 3). Esta debe colocarse en la esquina que junta al 0, 1 y 1ra docena.
b) Apuestas a posibilidades dobles:			
1	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> • 1ª columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 • 2ª columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 • 3ª columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36
2	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> • 1ª docena: 1 al 12 • 2ª docena: 13 al 24 • 3ª docena: 25 al 36
c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			



1	Suertes sencillas	18 números	<p>Los jugadores pueden apostar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35 • Rojo o negro (números rojos o negros), <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35 • "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. ▪ Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
2	Supuesto de salida del cero (0)		<p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta.</p> <p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.</p>
3	Supuesto de salida del doble cero (00)		<p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta.</p> <p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubre el doble cero (00), pierde su apuesta.</p>

4.2.5.4 Juego

El croupier encargado de maniobrar el aparato, debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bolita en el sentido inverso.

El croupier llama a "no más apuestas" segundos antes que la bolita se pose sobre el número ganador. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Las apuestas colocadas después del "no más apuestas" serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda.

Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números de la ruleta, el croupier debe anunciar en voz alta el número y color ganador, y las diferentes suertes múltiples ganadoras, colocando el marcador sobre el paño en el casillero del referido número para mostrarlo ostensiblemente al público.

A continuación el croupier principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. El croupier de apoyo se encarga de ordenar las fichas y ayuda a ejercer vigilancia sobre las apuestas del número ganador mientras el croupier principal prepara y realiza los pagos.

Para lo anterior, el croupier procede a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las fichas alrededor del número ganador. Continuará con las columnas, después las apuestas simples y docenas. Finalizará deslizando todas las apuestas del paño hacia el cilindro.

Posteriormente, el croupier saca el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada color. Para ello se deben cortar (ordenar las fichas en montones) en el mismo lugar del número o suerte ganadora del paño, mostrándolas para que el jefe de mesa observe la cantidad de fichas de juego por color y de su visto bueno al pago de premios.



Alternativamente se podrán realizar reducciones, es decir, convertir en plenos las apuestas parciales realizadas en torno al número ganador obtenido en ese juego.

Este procedimiento lo debe repetir el croupier en las demás modalidades de apuestas, cuando existan varias fichas de juego del mismo color o de varios colores.

4.2.5.5 Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar las tres (3) últimas lanzadas de la bolita de la mesa.

Al final de cada sesión, la rueda o cilindro debe ser cerrada con una tapa transparente provista de llave o precinto sellado. El fichero con las fichas de juego también debe ser cerrado con su tapa.

4.2.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

4.2.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Fichas de juego:** Fichas de color asignadas a cada jugador.
- **Figura o suerte:** Número o signo al que apuesta el jugador, que se encuentra dibujado en el paño de la mesa.

4.2.6.2 Obligaciones del jugador

Sin perjuicio de su obligación de estar siempre físicamente presente durante la jugada, los jugadores que apuestan a jugadas sencillas pueden estar participando en dos mesas.

4.2.6.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del "no más apuestas".
- No puede utilizar fichas de dos colores. En el evento que utilice fichas de dinero, tampoco puede utilizar dos denominaciones distintas durante un mismo juego.
- No se permite jugar a dos jugadores con un mismo color o con fichas de dinero de una misma denominación.
- No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

4.2.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

4.2.7.1 Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas, las siguientes:

- Cuando accidentalmente ocurran las siguientes situaciones el jefe de mesa debe anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula" (lo que se denomina no spin) invalidando la jugada. Luego el jefe de mesa recoge o toma la bolita y la pone en el número que cayó en la jugada anterior, y le instruye al croupier que vuelva a lanzarla una vez que la ruleta ha girado al menos 3 vueltas.

Las situaciones antes referidas son las siguientes:



- Cuando alguna ficha o cualquier otro objeto extraño caiga en el cilindro durante la rotación de la bola.
- Cuando la bola salte fuera del cilindro o sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
- Cuando la bolita no ha dado como mínimo tres (3) vueltas antes de que caiga al número.
- Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la ruleta.
- Si la bolita queda suspendida de la ruleta sin caer en cualquiera de los casilleros.
- Cuando el disco sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
- Cuando por cualquier motivo se detenga el giro del disco.

4.2.7.2 Pago de apuestas

Para cada jugador el orden de pago de las apuestas ganadoras es el siguiente:

- Columnas
- Apuestas sencillas
- Docenas
- Apuestas múltiples, según el siguiente orden: Línea Especial, Línea, Calle, Cuadro o Cuadra, Medio-pleno, Pleno.

Si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase.

Los pagos se realizan con fichas de juego de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas de dinero.

Las apuestas ganadoras se pagan conforme a las siguientes tablas de pagos, según se trate de la ruleta americana con un cero o con doble cero:

Tabla de Pagos de la Ruleta Americana con un Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
b) Apuestas a posibilidades dobles:			



1	Columna	12 números	2 veces su postura
2	Docena	12 números	2 veces su postura
c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			
1	Suertes sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la ½ de su apuesta

Tabla de Pagos de la Ruleta Americana con doble Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
6	Línea Especial o Sexta	5 números	6 veces su postura
b) Apuestas a posibilidades dobles:			
1	Columna	12 números	2 veces su postura
2	Docena	12 números	2 veces su postura
c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			
1	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la ½ de su apuesta
3	Suertes sencillas y sale el doble cero (00)		El jugador pierde la ½ de su apuesta



5 CATEGORÍA: MÁQUINAS DE AZAR

5.1 MÁQUINAS DE AZAR

5.1.1 Nombre de Juego: Máquinas de Azar o tragamonedas

5.1.2 Características y descripción del juego

Toda máquina mecánica, electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que a cambio del valor apostado en una jugada, permite la eventual ganancia de un premio y que incluye o contempla algún componente de azar -en su programa y/o en sus mecanismos de funcionamiento- que incide en los resultados obtenidos por el jugador. En este tipo de máquinas, la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final del juego, aún cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar.

Las máquinas de azar antes referidas, pueden contemplar, además, la existencia de premios provenientes de uno o más pozos acumulados y/o progresivos y de otros premios adicionales, sea que se otorguen por máquinas de azar que funcionen aisladamente o conectadas a otras máquinas.

Los premios que se obtengan a partir de los pozos acumulados y/o progresivos y los otros premios adicionales, se otorgarán en la medida que se cumplan las condiciones establecidas para ello por cada operador. Las referidas condiciones, en todo caso, deberán ser puestas en conocimiento de los jugadores en forma previa a su implementación.

Tanto las máquinas de azar como los sistemas o programas que determinen la entrega de los premios a que se hace referencia en los párrafos precedentes deberán encontrarse previamente homologados por la AJ.

Se han definido para este Clasificador dos grandes grupos de máquinas de azar: de rodillo y de video. Cada una de estas categorías ofrece diferentes opciones de juegos y diferentes apuestas.

Dentro de las **máquinas de Rodillo** se destacan:

- **De línea sencilla:** que poseen una línea ganadora en la ventana de los rodillos.
- **Multilíneas:** que posee más de una línea ganadora (tres, cinco o más), estas ofrecen mayor oportunidad de ganar pero con premios fraccionados.

Dentro de las **máquinas de tipo Video** se destacan:

- **Video rodillo o video slots:** simulan las máquinas de rodillo y ofrecen juegos interactivos con diferentes motivos y grados de dificultad.
- **Video Poker:** basadas en el juego de poker, permiten desarrollar juegos de diferentes modalidades y grados de dificultad, variando a su vez las diferentes posibilidades de pagos.
- **Multidenominación:** corresponde a aquellas máquinas que permiten jugar múltiples opciones de juego (bingo, keno, poker, rodillo simple, etc.), con la correspondiente variable en las opciones de ganar.



- **Video de juegos en vivo:** corresponde a la simulación en video de un juego que tradicionalmente se desarrolla en vivo, tal como ocurre el juego de ruleta, black jack, dados, etc. Estas máquinas podrán incluir el uso de algún elemento mecánico complementariamente a sus funcionalidades de video, como puede serlo un plato de ruleta o similares.

5.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

5.1.3.1 Medios Materiales

Las máquinas de azar o tragamonedas requieren para su funcionamiento la incorporación y combinación de múltiples elementos, a saber:

- **Teclas o botones:** Sirve para iniciar el juego y para ejecutar varias opciones vinculadas a la apuesta, incrementar dicha apuesta, recoger las ganancias obtenidas o para llamar al asistente de sala cuando exista algún problema. El inicio del juego también puede ser realizado por una palanca lateral, o mediante el sistema de “touch screen” monitor táctil que con el sólo contacto digital que hace el jugador sobre el área de la pantalla correspondiente de la máquina, puede realizar acciones directamente vinculadas
- **Fichas de juego**
- **Aceptador de fichas o Aceptador de token:** Este mecanismo tiene, entre otras funciones, las de recibir, verificar y contar las fichas que ingresen a la máquina así como derivarlas al depósito respectivo según se considere válida o no válida para el juego. Las fichas que la máquina no considere válidas, serán devueltas a la bandeja de fichas.
- **Aceptador o validador de billetes de juego (opcional):** Este mecanismo tiene entre otras funciones, las de recibir, verificar y contabilizar los billetes de juego que ingresen a la máquina y derivarlos al depósito respectivo. Los billetes de juego que la máquina considere no válidos no serán aceptados por la misma.
- **Aceptador de tarjetas de juego,** de tarjetas tipo débito o prepago u otro tipo de tarjetas o tickets.

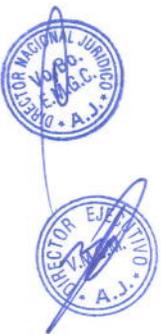
Se refiere al o los mecanismos que puede contemplar la máquina de azar, y que tienen entre otras funciones asociadas, las de recibir, verificar, reconocer y, en general, registrar el uso de tarjetas de juego, el uso o emisión de tickets u otros elementos utilizables en la práctica del juego aprobados por la AJ.

- **Bandeja de Fichas o Bandeja de token:** Es el lugar donde se depositan o dirigen las fichas ganadas por el jugador o que han sido devueltas al mismo por no ser admitidas por la máquina.
- **Pantalla de presentación de resultados:** Dispositivo mecánico o gráfico que presenta información del juego relativa a las posibilidades de apuestas, los pagos asociados a éstas, el desarrollo del juego y el resultado de la jugada, según el modelo de la máquina y las características técnicas de la misma.

5.1.3.2 Recursos Humanos

5.1.3.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de Máquinas de Azar deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:



- **Director de Máquinas de Azar:** actúa como delegado de la dirección del salón de juegos o casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las salas de Máquinas de azar.
- **Jefe de Sección:** se constituye como administrador directo de la sala de Máquinas de Azar, asegurando el correcto estado de las máquinas y la efectiva disponibilidad de éstas. También se constituye como mediador para la resolución de conflictos.
- **Jefe Técnico:** es la persona responsable por el correcto funcionamiento y estado de las máquinas, así como su mantención y reparación en caso de defectos o averías.

5.1.3.2.2 Personal de apoyo

Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo como los que a continuación se mencionan:

- **Vendedores:** proveen de fichas de juego a aquellos jugadores que desean jugar en las máquinas de azar.
- Auxiliar de sala y admisión

5.1.3.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores por máquina de azar corresponde a la totalidad de posiciones que cada una de estas máquinas contemple.

5.1.4 Reglas del juego

- **Inicio del juego:** Para iniciar el juego, se requiere la participación de al menos un jugador como mínimo.

Antes de iniciarse cada sesión, se debe comprobar el correcto funcionamiento de todo el material (máquinas tragamonedas) y de las instalaciones de juego que vayan a utilizarse en el mismo.

- **Apuestas:** Los jugadores deben efectuar una apuesta de aquellas contempladas por la propia máquina de azar dependiendo de las posibilidades de juego que la misma permita.
- **El Juego:** El juego se desarrollará de acuerdo a las opciones de apuestas y las tablas de pagos para éstas.

5.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

5.1.5.1 Prohibiciones al jugador

- Queda terminantemente prohibida la manipulación de las máquinas de azar.
- Queda prohibido el dañar o romper las máquinas de azar

5.1.5.2 Condiciones de las máquinas de azar

Las condiciones, requisitos y/o elementos identificatorios de una máquina de azar, serán establecidos en el Certificado de Homologación inscrito en el Registro de Homologación de la AJ.



5.1.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

5.1.6.1 Solución de discrepancias

Las irregularidades en el juego deben ser corregidas en forma inmediata por el Director de Máquinas de Azar o el Jefe de Sección. En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al Director de Máquinas de Azar o el Jefe de Sección. Finalmente, se pueden revisar la(s) jugada(s) grabada(s) por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV).

5.1.6.2 Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:

- Cualquier error en el pago de premios una vez que se obtuvo la combinación o resultado que según lo informado correspondía a la asignación de un premio.
- Cualquier eventualidad en las apuestas, desarrollo del juego o pago de premios que se oponga o contradiga las reglas publicadas para las máquinas de azar.

5.1.6.3 Pago de apuestas y acumulación de premio o pozos progresivos

Todas las máquinas de azar deben pagar premios directos, sin importar que estén o no asociados al pago de pozos progresivos (Jackpots).

El programa de juego debe estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores un porcentaje de retorno teórico no menor a ochenta y cinco por ciento (85%).

Las máquinas de azar que permitan jugar con pozos acumulados deberán tener la correspondiente información al público, como también las reglas para acceder a estos tipos de juegos.

Las máquinas de azar que tengan la capacidad de pozos progresivos o acumulados, deberán contar con las fichas o el mecanismo para avisar al jugador la obtención del premio máximo en caso que el jugador acierte con una combinación que le da derecho al referido pago.



6 CATEGORÍA: SORTEOS

6.1 BINGO

6.1.1 Nombre de Juego: Bingo

6.1.2 Características y descripción del juego

El Bingo es un juego de azar que consiste en acertar los números de un cartón previamente comprado con los extraídos de una tómbola o un recipiente que garantice que sean extraídos al azar. Este juego permite la participación de múltiples jugadores en una misma partida.

La primera persona que consiga rellenar dentro del cartón (que consta de quince números repartidos en tres filas de cinco), los cinco primeros números en una fila, canta "línea" en voz alta, se paraliza la partida, se comprueba y se adjudica el premio correspondiente.

Se continúan extrayendo números y la primera persona que consiga tachar el total de los números del cartón canta en voz alta "bingo", se comprueba y se adjudica el correspondiente premio. Puede ocurrir que haya varias personas que rellenen su cartón para el premio de línea o de bingo con el mismo número, en cuyo caso el premio se reparte en partes iguales entre los ganadores.

Adicionalmente, los salones de juegos o casinos pueden establecer uno o más pozos progresivos y premios asociados a los mismos, caso en el cual se deberán fijar explícitamente las condiciones para acceder a ellos, las que deberán ser informadas al público en todo momento, así como el porcentaje del precio del cartón que se destinará a dichos pozos.

6.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

6.1.3.1 Medios Materiales

- **Sala de juego:** La sala debe disponer de un número suficiente de mesas con asientos para el total de jugadores que se mencionan como posiciones en el juego de Bingo, adicionalmente contará con una mesa de control en la que se ubicarán el jefe de mesa, un locutor y uno o más cajeros, dirigidos por el o los jefes de salas, desde donde se anunciará la partida y el precio de los cartones.

Es también requisito en la sala de Bingo contar con pantallas y equipo audiovisual necesario para presentar de manera amplia e inmediata los números que están siendo extraídos y cantados.

- **Cartón de juego:** Corresponde a una unidad de juego que es comprada por un jugador. Este cartón o tarjeta está integrado por 15 números distintos entre si, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Estos números se encuentran distribuidos sobre una base de 90 números consecutivos, del 1 al 90 inclusive.

Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

A su vez estos deberán disponer de un espacio en el reverso para el ingreso de al menos los siguientes antecedentes de los jugadores: nombres, documento de identidad (pasaporte o cedula de identidad) y teléfono de contacto. (Esto se utiliza principalmente en los Bingos con Pozos Progresivos)



- **Aparato de extracción de bolas:** El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático, manual o automático, a condición de que asegure la extracción aleatoria de las bolas.
- **Juego de bolas:** El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión.

En el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

Se deberá disponer en todo momento de un juego completo de bolas en perfectas condiciones. Ante cualquier eventualidad que requiera el cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas y ante la presencia del Director del Bingo.

- **Circuito Cerrado de Televisión (CCTV):** Adicional o integrado a los circuitos de televisión dispuestos para seguridad, es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice a los jugadores el conocimiento inmediato de las bolas que vayan siendo extraídas durante el juego; para ellos deberá habilitarse una cámara que enfoque permanentemente el lugar de salida de las bolas del aparato de extracción, esta imagen será presentada a su vez en diferentes monitores permitiendo ser visibles a todos los jugadores desde sus puestos.
- **Pantallas de información y material de apoyo audiovisual:** Como complemento al proceso de extracción y anuncio de las bolas durante el juego, existirá asimismo una o más pantallas de información donde se irán exponiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta).

La cantidad de pantallas de información, y distribución, deberá ser suficiente de manera tal que cada jugador desde su puesto pueda consultar de manera inmediata al menos la siguiente información: la bola que ha sido extraída y está siendo cantada, el número de cartones vendidos, el precio del cartón de juego, los montos asociados a los diferentes premios en juego.

Existirá igualmente una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

- **Libro de Actas:** Corresponde a libros encuadernados y foliados, cuya responsabilidad compete a la dirección del Salón de juegos o Casino y se constituyen como registro del desarrollo de las partidas de bingo, debidamente notariado.

En este libro se deja constancia de cada juego de bingo, partida por partida y de las posibles eventualidades que se susciten.

- **Elementos anexos**
 - Registro de premios.
 - Libro de reclamos u observaciones.



6.1.3.2 Recursos Humanos

6.1.3.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de Bingo deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:

- **Director del Bingo:** actúa como delegado de la dirección del salón de juegos o casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en el juego.
- **Jefe de Mesa:** le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, se constituye como la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Es el encargado de verificar el correcto estado del material necesario para las partidas de bingo, así como de llevar el Libro de Acta y los registros que en este se inscriben.
- **Locutor:** le corresponde el retiro de las bolas de la máquina de extracción y posteriormente cantar el número para conocimiento general. Puede a su vez realizar labores de vendedor y cajero.

6.1.3.2.2 Personal de apoyo

Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo como los que a continuación se mencionan:

- **Vendedores:** proveen de cartones de juego a aquellos jugadores que desean participar de las partidas.
- **Cajeros:** encargados de la recaudación, conteo y cautela de los ingresos generados en una partida de bingo.
- **Auxiliar de sala y admisión**

6.1.3.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a la totalidad de posiciones sentadas de juego en la totalidad de las mesas dispuestas para el juego de Bingo. No se permite el juego de pie.

6.1.4 Reglas del juego

- **Inicio de juego:** Para iniciar el juego, se requiere la participación de al menos 10 cartones o de un 10% de las posiciones de juego dispuestas para el mismo, según se haya autorizado en la resolución que concedió licencia de operaciones para el salón de juegos o casino, cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 10. Con todo, el salón de juegos o casino puede determinar iniciar el juego con un número menor de cartones vendidos, situación que deberá informar en un lugar visible al público, al comienzo de la jornada.

Antes de iniciarse cada sesión, se debe comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse. Además, se deberá verificar la existencia de las 90 bolas correspondientes.

En caso de utilizarse un extractor de bolos manual, los bolos deben ser objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Director de Bingo y de una persona del público si lo solicitan, comprobando su numeración y que se hallen en perfecto estado.

Acto seguido, según corresponda, se procede a la introducción de los bolos en el aparato extractor.



Antes de proceder a la venta de cartones, se debe anunciar la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno, a continuación se inicia la venta a través del locutor y vendedor.

Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya sea que se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida una nueva serie de cartones, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

- La segunda serie a emplear con carácter complementario debe ser del mismo valor que la primera.
- La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.
- Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales

Cada persona es responsable de adquirir oportunamente el o los cartones con que desea participar en las partidas de bingo. No se permite reservar números sobre series de cartones.

Es requisito para adquirir cartones en una partida, el retiro de los cartones jugados en la partida anterior, los que quedan a disposición de los encargados del salón de juegos o casino para estos efectos. Esta totalmente prohibida la retención de los cartones de juego.

Antes de iniciar la extracción de los bolos el Jefe de Mesa anunciará el inicio del juego, dejando registro en el Libro de Acta. Esto corresponderá al límite para la adquisición de cartones para esa partida.

En el cuerpo de las actas de juego debe disponerse de un encabezado en el que se deje constancia de la diligencia de comienzo del juego con la respectiva firma del Jefe de Mesa indicando la fecha y hora de inicio del juego. Adicionalmente, se debe disponer de espacio suficiente para dejar, al menos, registro de los siguientes antecedentes: número de orden del juego, número de serie o series del juego; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada, monto del o los pozos progresivos si los hubiere, cantidad pagada por premios de líneas, cantidad pagada por concepto de premio de Bingo, cantidad pagada por pozos progresivos si los hubiere, debiendo quedar constancia, en todos los casos, de los números de los cartones premiados. Al terminar cada juego se realizará el trámite de cierre con la correspondiente firma del Jefe de Mesa.

- **Apuestas:** Estas corresponden al derecho que se obtiene por la compra de un cartón de bingo.

Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida ajustada a las instrucciones de este reglamento y en su caso al pago de los premios establecidos, ya sea este en fichas, dinero o especies



anteriormente definido y comunicado públicamente, o cuando proceda a la devolución íntegra del dinero pagado.

Los montos mínimos y máximos de las apuestas, estarán determinados por los valores de los cartones, el número de estos que se jueguen y la distribución en premios de lo recaudado por concepto de la venta de estos u otros premios que se hayan acordado para las partidas a jugar.

- **El Juego:** Tras las operaciones de venta, el cajero procede a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anuncia:
 - “El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: cartones vendidos....., de la serie (letra) (Número de identificación) del númeroal y de la serie (en su caso) del número al”
 - “el valor de los premios de línea y bingo.”
 - “el comienzo de la partida.”

A partir de este momento, se extraen sucesivamente los bolos, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador, el que tratará de obtener las combinaciones de línea y bingo, que a continuación se describen detalladamente:

- **Línea:** se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de los bolos anteriores. Podrá ser cualquiera de las 3 filas horizontales que forman un cartón: superior, central e inferior. No se podrá completar una línea con la combinación de uno o más cartones de la misma partida.
- **Bingo:** se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado la totalidad de los 15 números que integran un cartón de juego, comprado para la partida en juego.

Para ambos casos la aparición de una o más combinaciones ganadoras determinara la distribución proporcional de los premios.

Si uno o más jugadores logran alguna de las combinaciones antes referidas, deberán cantarlo en voz alta y el vendedor o locutor deberá interrumpir el juego. Acto seguido, se entrega el cartón en cuestión al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matriz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se debe reanudar hasta que se produzca un ganador; cuando la Línea cantada sea correcta, el juego continua hasta que sea cantado el Bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida, procediéndose al pago del valor de los premios.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado el Jefe de Mesa debe preguntar la existencia de alguna otra combinación ganadora con las voces "¿alguna línea más?" o "¿algún bingo más?" o similar, dejando un plazo de tiempo prudencial



hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. En el evento que se haya contemplado uno o más pozos progresivos, el Jefe de Mesa deberá considerar los premios asociados a los mismos, según las condiciones establecidas para la entrega de éstos.

Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se pierde todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Durante el transcurso del juego las extracciones y lecturas de los bolos debe efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan registrarlas o anotarlas en sus cartones.

- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya el Jefe de Mesa debe anunciar "último juego".

6.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

6.1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Bingo:** Nombre genérico del juego. Llamase también al cartón lleno, esto es, cuando la totalidad de los 15 números contenidos en el cartón en juego han sido efectivamente extraídos, cantados y revisados por los jugadores.
- **Bolo o bola:** Corresponde a la bola que se extrae de un aparato de extracción que asegura su aleatoriedad y que va asociada a un número determinado.
- **Bolos o bolas:** Conjunto de bolas numeradas individualmente del 1 al 90 inclusive.
- **Cantar o anunciar:** Anunciar el número del bolo sacado del aparato de extracción, de manera tal que cada jugador pueda marcar aquél en su cartón de juego.
- **Cartón:** Unidad de juego que dispone de 15 números.
- **Línea:** Situación que se produce cuando han sido extraídos todos los números que integran una línea horizontal, cualquiera sea de aquellas tres que integran el cartón.
- **Pozo progresivo:** Monto de fichas de dinero que se va acumulando en el tiempo y que corresponde a un porcentaje determinado de la venta de los cartones de juego, para el otorgamiento de premios en el evento de cumplirse las condiciones establecidas para ello.

6.1.5.2 Obligaciones del jugador

- Verificar que el o los cartones que adquiere para participar del bingo estén correctamente impresos, cuenten con sus respectivos números correlativos y se asocien efectivamente a la partida de bingo en la que desea participar.
- Es responsable de resguardar sus cartones de juego, asumiéndose estos como la apuesta que realiza en dicha partida.
- Los números de los cartones deben ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que los correspondientes bolos aparezcan y sean cantadas.
- El jugador deberá efectuar una marca mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado.



6.1.5.3 Prohibiciones al jugador

- Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar los cartones así como cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.
- Se prohíbe a los jugadores efectuar marcas o tachaduras a los cartones que impidiesen identificar claramente su número, así como sobrealinear o manipularlos gráficamente en cualquier forma. Los cartones que presenten alguna de estas irregularidades, no serán válidos a efectos de premio.
- Queda totalmente prohibido guardar, ocultar o retener cartones de una partida de bingo.
- Queda prohibido el dañar, romper o botar los cartones.

6.1.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

6.1.6.1 Solución de discrepancias

Deberá existir espacio disponible en el Libro de Actas para dejar constancia de los diferentes y eventuales incidentes que se hubieren producido durante las partidas. Para los casos antes formulados es imprescindible la constancia de las firmas del Jefe de Mesa y del Director de Bingo.

No serán tomadas en cuenta las observaciones o reclamaciones que se formulen sobre errores en el anuncio de los números después que los premios hayan sido pagados a los ganadores.

6.1.6.2 Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, especialmente:

- Cualquier error por parte del locutor – vendedor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del valor íntegro de sus cartones a los jugadores y la restitución de éstos a la mesa
- La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

6.1.6.3 Pago de apuestas

Sobre el total de ingresos por la venta de cartones de bingo se definirá un monto total recaudado, sobre el cual se aplicarán los porcentajes correspondientes a los premios, los incrementos de pozos progresivos y a la comisión del salón de juego o casino. Dichos porcentajes deberán ser previamente aprobados por la AJ y formarán parte del Plan de Apuestas del operador. En todo caso, los montos en premios definidos para líneas, bingo y los pozos progresivos que correspondan, según sus condiciones, se repartirán proporcionalmente entre el total de jugadores que obtengan tales premios.

- **Línea:** se pagarán la cantidad de "líneas" correctas que se canten en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado a la "línea" en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.
- **Bingo:** Se pagarán la cantidad de "bingos" correctos que se canten en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado al "bingo" en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.



La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión instalado en el o los salones mediante la lectura del cartón original por el Jefe de mesa y la exposición del cartón - matriz- en los monitores y/o pantallas del circuito cerrado de televisión del Bingo.

Los premios consistirán en fichas de juego del salón de juegos o casino, cambiables por dinero, salvo en el caso del sorteo que ha sido definido como premio en bienes.



CAPITULO III JUEGOS DE LOTERIA

7 CATEGORÍA: SORTEOS

7.1 LOTERÍA

7.1.1 Nombre de Juego: Lotería

7.1.2 Características y descripción del juego

El juego de lotería, organizado y ejecutado por las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, se rige por el presente clasificador y las normas que en el futuro se dicten.

Los juegos de lotería se regulan por el presente reglamento y el reglamento específico de cada juego de lotería, propuesto por el operador y aprobado por la AJ.

Los Agentes y Vendedores Oficiales Autorizados así como los jugadores admiten y aceptan en su integridad las reglas emitidas en el presente capítulo, por el solo hecho de intervenir o participar.

El reglamento específico de cada juego de lotería precisará la modalidad o modalidades de Lotería en juego. La cantidad de billetes, sus fracciones o cupones de juego, según corresponda; el número de series y su posible aplicación; la naturaleza, el valor y otras características de los premios. Asimismo el precio de venta al público y la fecha del sorteo.

El operador deberá garantizar la planificación, desarrollo, finalización del sorteo y entrega de los premios, en el marco de la transparencia y licitud.

El reglamento específico respectivo podrá definir según sea el caso las fracciones, así como los premios, la fecha del sorteo y demás características de la emisión.

Es nulo si se presenta adulterado, corregido, enmendado o raspado en espacio donde conste NO RASPAR. Además de las sanciones administrativas y penales aplicables a los responsables, y con mayor gravedad en supuestos de falsificación.

La guarda y conservación, y la total responsabilidad, competen exclusivamente a quien lo tenga; sin acción ninguna contra las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos ni sus agentes oficiales y vendedores oficiales autorizados, por pérdidas, deterioros, sustracciones o cualesquiera otras contingencias que afecten al billete.

El reglamento específico definirá la utilización de fracciones, los precios de adquisición por el público, la fecha del sorteo y demás características de la emisión.

7.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

7.1.3.1 Medios materiales:

- **Billete de lotería:** Es el documento que otorga el derecho a participar en un sorteo al tenedor del mismo. La legítima tenencia de éste prueba la participación en el juego, conforme con el Reglamento específico de cada juego de lotería.

Los billetes de las loterías deben contener mínimamente los siguientes datos:

- **Anverso:** claves y marcas pertinentes de seguridad, el nombre de la Institución, el nombre de la lotería, números o dígitos definidos por el operador para el sorteo, el precio de venta al público de cada fracción o billete, el número



correspondiente al sorteo, la emisión respectiva, el monto del y/o de los premios, firma de la Máxima Autoridad Ejecutiva y, la fecha en que habrá de efectuarse el sorteo.

- **Reverso:** Un reglamento específico del sorteo que establezca mínimamente: No. de emisión; el número de fracciones de que consta el billete entero (si corresponde), estructura de premios, el plazo de caducidad de los premios, advertencias de seguridad, cantidad de billetes que serán premiados, lugar de entrega de los premios, y otros datos que se consideren necesarios para demostrar la transparencia del mismo.
- **Extracto de lotería:** Es el resumen de los resultados oficiales obtenidos en el sorteo.

7.1.3.2 Recursos Humanos.

- **Personal Necesario:** Para la realización del sorteo de lotería deberá estar compuesto mínimamente por las siguientes personas:
 - **Máxima Autoridad Ejecutiva:** Actúa como representante de la lotería del nivel central del Estado y de los gobiernos autonómicos.
 - **Director del Sorteo:** Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, se constituye como la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Es el encargado de verificar el correcto estado del material necesario para las partidas de la lotería así como de llevar el libro de Actas y los Registros que en este se inscriben.
 - **Moderador:** Le corresponde cantar en voz alta los números extraídos al azar del medio del juego para conocimiento general de los jugadores.
 - **Notario de Fe Pública:** Es el funcionario llamado por ley para dar fe del desarrollo del juego de lotería.
 - **Personal de apoyo:** Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal necesario para el desarrollo del juego de lotería.
 - **Jugadores:** Participantes que adquieran o posean un billete de lotería, reglamentariamente emitido.

7.1.4 Reglas del juego:

Las reglas de cada juego de lotería serán definidas por el operador en el reglamento específico que será aprobado por la AJ.

7.1.5 Sorteos

Los sorteos se realizan en la fecha que fije el reglamento específico; excepto que por razones fundadas, las entidades públicas del Nivel Central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, modifiquen o deje sin efecto, previa autorización de la AJ.

El resultado del sorteo, expuesto en el extracto de lotería, determina los billetes con derecho a premio, conforme con el reglamento específico.

7.1.6 Premios

- Realizado el sorteo, y conforme al resultado, el extracto de lotería emitido por los operadores autorizados, las reglas del juego y el reglamento específico, son los únicos instrumentos sobre cuya base se pagan los premios.



- El plazo mínimo que debe otorgar el operador para el recojo de premios es de sesenta (60) días calendarios a partir del primer día hábil posterior a la fecha del resultado del sorteo. El derecho a los premios caduca por falta de presentación del billete al vencimiento del término establecido para su cobro.
- Los premios son indivisibles a los efectos del pago.
- Únicamente se entregarán los premios con la presentación del billete, o la fracción del mismo. Éste es insustituible por otro medio probatorio.



7.2 LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INMEDIATA.

7.2.1 Nombre del juego: Lotería de Resolución Inmediata.

7.2.2 Características y descripción del juego:

El juego corresponde a la modalidad de resolución inmediata, organizado y ejecutado por las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, en el cual se participa a través de billetes o cupones especiales de lotería que contienen una o más casillas independientes, tapadas u ocultas con material adecuado que impide la lectura de lo impreso en ellas, donde existen números, letras u otros signos o figuras, que hacen referencia a los premios que se otorgan en este juego.

En esta modalidad de juego, los sistemas de generación de códigos e impresión deben ser idóneos, garantizando la aleatoriedad del juego, el análisis lógico y el cálculo de probabilidades; así como, garantizar la impresión de los mismos y su adecuada protección de manera que no puedan ser vistos antes de su descubrimiento por parte del jugador.

7.2.3 Medios Necesarios Para el Juego

7.2.3.1 Medios materiales:

- **Billete o cupón de lotería de resolución inmediata:** Corresponde a una unidad de juego que es comprada por el jugador, la cual contiene una o más casillas independientes, tapadas u ocultas con material adecuado que impide la lectura de lo impreso en ellas.

El reverso del billete o cupón de lotería, deberá contener un reglamento específico del juego que establezca mínimamente: No. de emisión; el No. del billete, estructura de premios, el plazo de caducidad de los premios, advertencias de seguridad, lugar de entrega de los premios, instructivo de cómo se juega y otros datos que se consideren necesarios para demostrar la transparencia del mismo.

- **Sistema de generación e impresión de códigos:** Es un sistema especializado, que apoya en la generación de los números, letras u otros signos o figuras y su impresión en el billete o cupón de lotería.
- **Libro de registro de premios:** Es el documento notariado donde se hace constar la entrega de premios establecidos para el juego. Este deberá contener mínimamente información sobre: No. de juego, No. del billete o cupón de lotería premiado, nombre y apellidos del jugador, No. de cédula de identidad, el premio otorgado, firma del jugador como constancia de haber recibido el premio.

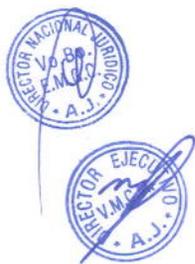
7.2.3.2 Recursos Humanos.

- **Jugadores:** Participantes que adquieran o posean un billete o cupón de lotería de resolución inmediata, reglamentariamente emitido.

7.2.4 Reglas del juego:

El jugador que adquirió el billete o cupón de lotería de resolución inmediata, deberá raspar las casillas cubiertas de manera que pueda visualizar los números, letras u otros signos o figuras ocultas en estas. Acto seguido deberá verificar si las mismas corresponden al premio o uno de los premios establecidos para el juego.

Si uno de los números, letras u otros signos o figuras ocultas o una combinación de estos, corresponde a un premio establecido en el juego, el participante deberá realizar el cobro del mismo en la dirección indicada para el efecto, en el reverso del billete o cupón de lotería.



7.2.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

7.2.5.1 Obligaciones del jugador

Verificar que el o los billetes o cupones de lotería de resolución inmediata que adquiere para participar del juego estén correctamente impresos, y se asocien efectivamente a juego en el que desea participar.

Es responsable de resguardar su billete o cupón de lotería de resolución inmediata, asumiéndose que este es la constancia de su participación en el juego.

7.2.5.2 Prohibiciones al jugador

Se prohíbe a los jugadores efectuar marcas o tachaduras al billete o cupón de lotería de resolución inmediata, los cuales impidiesen identificar el número del billete o cupón, así como los números, letras u otros signos o figuras de las casillas de juego. Los billetes o cupones que presenten alguna de estas irregularidades, no serán válidos a efectos de premiación.

7.2.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

7.2.6.1 Solución de discrepancias

Si la casilla de juego de resolución Inmediata es ilegible, o tiene defectos de impresión, o aparecen números, letras u otros signos o figuras en cantidad o colores distintos de los programados, o si un aparente acierto es desmentido por el número de control o por otras pruebas de validez que realicen los operadores, el jugador únicamente tiene derecho a que se le reintegre el precio del billete o cupón.

El derecho a los premios caduca por falta de presentación del billete o cupón al vencimiento del término establecido en el reverso del mismo.

Los premios son indivisibles a los efectos del pago.

Únicamente se abonan los premios contra la presentación del billete o cupón del juego. Éste es insustituible por otro medio.

7.2.7 Premiación

Los operadores autorizados para este juego, una vez verificada la validez y autenticidad del billete o cupón de lotería de resolución inmediata, entregarán el premio correspondiente al jugador, debiendo dejar como constancia del mismo en el libro de registro de premios otorgados y otros documentos que permitan verificar la su entrega.



MCM
EJC
CC DE
DNJ
DNF
DAI
ArchSecret
Fs. Ciento treinta y seis (136)