

**REGLAMENTO DEL JUEGO DE AZAR**  
**DENOMINADO "QUINIELA"**

Según el Art. 3° Inc. 5) de la Ley N° 1.016/97, se denomina "**QUINIELA**" al juego de apuestas directas, indirectas, combinaciones, terminaciones y/o invertidas a números de tres, dos y una cifra, sin perjuicio de la cantidad de bolillas y extracción de premios que se usen en el sorteo y en virtud del cual el apostador, por un precio cierto, obtiene premios en dinero con dividendos fijos, variables, mixtos y/o acumulados.

**DEFINICIONES. FORMAS DE EXPLOTACIÓN. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO. TIPOS DE APUESTAS.**

**Art. 1.** De conformidad con lo dispuesto por las disposiciones legales, la explotación del juego de azar denominado "Quiniela" y las relaciones del concesionario con los agentes, corredores, el público apostador y la **CONAJZAR** en lo pertinente, se ceñirán a las disposiciones y modalidades del presente Reglamento.

**Art. 2.** En el presente Reglamento, los términos:

- a) **Concesionario:** es la persona física o jurídica que ha sido adjudicada para la explotación de la Quiniela con carácter de exclusividad para todo el territorio nacional en la Licitación Pública convocada al efecto por la **CONAJZAR**. La concesión durará 5 años o 60 sesenta meses contados desde el inicio de operaciones más la/s prórroga/s que corresponda/n.
- b) **Agentes o gerenciadore:** son personas físicas o jurídicas que actúan como intermediarios entre el concesionario y los levantadores de apuestas o corredores y/o directamente los apostadores.
- c) **Levantadores de apuestas o corredores:** son las personas físicas que realizan la captación directa de las apuestas del juego de azar denominado "Quiniela" valiéndose de los medios electrónicos u otros que proporcione el concesionario.
- d) **Apostador:** persona que realiza apuestas del juego de azar denominado "Quiniela".
- e) **CONAJZAR:** Comisión Nacional de Juegos de Azar.

- f) **Medios electrónicos:** son los distintos equipos, dispositivos, terminales puntos de venta, aplicaciones, páginas web, smartphones, tabletas, hardware y/o software que se utilizan para captar y/o sortear y/o abonar apuestas, producir, almacenar o transmitir datos e informaciones concernientes al juego de azar denominado "Quiniela" utilizando cualquier red de comunicación abierta o restringida como Internet, telefonía fija y móvil u otras.
- g) **POS o maqunitas:** terminales puntos de venta portátiles que funcionan mediante una interfaz accesible para los agentes, corredores y apostadores, incluidas entre los medios electrónicos definidos en el inciso anterior.
- h) **Apuesta directa:** es la modalidad que consiste en apostar a un número de 1 (una), 2 (dos) o 3 (tres) cifras.
- i) **Apuesta en serie o escaleras:** es la modalidad que consiste en apostar a un número de 1 (una), 2 (dos) o 3 (tres) cifras en diferentes posturas y combinaciones.
- j) **Apuesta a centenas invertidas:** es la modalidad que consiste en apostar a una cifra compuesta de 3 (tres) números distintos (centenas) que se diferencian de una apuesta directa o en serie al estar separados por puntos que combinados entre sí forman en total 6 (seis) apuestas de 3 (tres) números totalmente distintos, con igual/es número/s de postura/s y monto/s de apuesta/s.
- k) **Apuesta en redoblonas:** es la modalidad que consiste en jugadas combinadas en las que se apuesta a 2 (dos) cifras compuestas de 2 (dos) números cada una en determinadas posturas, por un solo monto de apuesta.
- l) **Purete:** consiste en apostar a números de 3 (tres) cifras, 2 (dos) cifras y 1 (una) cifra A la Cabeza (postura 1) hasta el monto máximo establecido por el concesionario, los cuales se sortean al instante a través del medio electrónico con el cual se capta la apuesta u otro distinto.
- m) **Apuestas mediante páginas web y aplicaciones:** las distintas modalidades de Quiniela que establezca el concesionario podrán jugarse, sortearse y abonarse mediante páginas web y aplicaciones, debiendo el concesionario mantener su fuerza de ventas a través de corredores.

- n) **Postura:** significa la posición en que se ubica el número apostado. Va desde el 1 (uno) hasta el 14 (catorce). El concesionario podrá variar la cantidad de posturas.
- o) **A la Cabeza:** significa la primera postura. El número sorteado que cae en esta postura es el que obtiene la mayor premiación.
- p) **A los Premios:** significa varias posturas. Va desde la 2 (dos) hasta la 14 (catorce), salvo las modificaciones que introduzca el concesionario. Los números sorteados que caen en estas posturas pagan menos que "A la Cabeza".
- q) **Tómbola nacional:** sorteo público de la Quiniela.
- r) **Bolillero:** esfera, caja o cilindro con cristales transparentes o barras que contiene las bolillas numeradas para el sorteo en tómbola nacional. Utiliza una turbina para impulsar las bolillas y es manejado en forma electrónica por un operador. Excepcionalmente y en caso de urgencias provocadas por desperfectos, puede ser operado manualmente.
- s) **Bolillas:** esferas con números impresos que se depositan en los bolilleros para determinar una cifra cierta o postura en los sorteos realizados en tómbola nacional.
- t) **Números limitados:** son números de 2 (dos) o 3 (tres) cifras que el concesionario puede excluir de uno o más sorteos o limitarlos a un monto máximo de apuestas.
- u) **Extracto oficial:** es la lista de números sorteados en tómbola nacional. También puede contener: números limitados para el siguiente día, horarios de sorteos, montos máximos para cada tipo de apuesta, medios que transmiten los sorteos en tómbola nacional. Los derechos de propiedad intelectual sobre el extracto oficial pertenecen al concesionario y por tanto, no podrá publicarse en medios distintos a los autorizados por el mismo.
- v) **Sorteo:** procedimiento mediante el cual se obtienen las cifras ciertas y posturas. Puede realizarse en tómbola nacional o por otros métodos que determine el concesionario.

**Art. 3.** La ignorancia del presente reglamento no exime de su cumplimiento. También se considera "Quiniela" a los juegos distintos (modalidades) que constituyan variaciones del mismo y fuesen implementados por el concesionario.

**Art. 4.** La captación de apuestas de la Quiniela se realizará única y exclusivamente por medios electrónicos que establecerá el concesionario, estando absolutamente prohibida la captación de apuestas a través de boletas escritas a mano.

**Art. 5.** El juego de Quiniela operará bajo las siguientes modalidades:

- a) Apuesta directa.
- b) Apuesta en serie o escaleras.
- c) Apuesta a centenas invertidas.
- d) Apuesta en redobladas.
- e) Purete.
- f) Apuestas mediante páginas web y aplicaciones.
- g) Otras que establezca el concesionario.

**Art. 6.** Dentro de la mecánica general de la Quiniela, el concesionario podrá implementar, previa comunicación a la **CONAJZAR**, opciones de jugadas extraordinarias que permitan incentivar la comercialización y recaudación del juego. El concesionario también podrá asignar nombres comerciales a las distintas modalidades del juego y variar las reglas de estas previa comunicación a los apostadores y a la **CONAJZAR**.

**Art. 7.** Las disposiciones subsiguientes se aplicarán en consecuencia y en cuanto apliquen, para todas las modalidades individualizadas en el Art. 5, salvo las modificaciones expresas en las normas relativas a los sistemas de apuestas especiales. Estas últimas deberán comunicarse por el concesionario a los apostadores y a la **CONAJZAR**.

**Art. 8.** Los aciertos en apuestas a la primera postura o "**A la Cabeza**" se abonarán como sigue: a la última cifra, 6 (seis) veces lo apostado; a las 2 (dos) últimas cifras, 60 (sesenta) veces lo apostado; a las 3 (tres) últimas cifras, 400 (cuatrocientas) veces lo apostado.

**Art. 9.** Para el caso de los aciertos a varias posturas o "**A los Premios**", a partir de la postura 2 (dos) en adelante, el monto del premio será el resultante de dividir el monto apostado por la postura, multiplicado por tantas veces según se trate del acierto de 1 (una), 2 (dos) o 3 (tres) cifras tal como está establecido en el Art.8 precedente.

**Art. 10.** El monto máximo de apuestas para cada postura posterior a la primera o "**A la Cabeza**", se determinará de la siguiente manera: una vez definido el monto apostado a la primera postura, el monto máximo de apuesta para las posturas subsiguientes será el resultante de multiplicar el monto apostado en la primera postura o "**A la Cabeza**" por cada una de las posturas subsiguientes.

**Art. 11.** La premiación de apuestas directas y en serie que se jueguen a un mismo número a partir de la postura 2 (dos) en adelante, no podrá sobrepasar a la premiación máxima establecida en el presente Reglamento para la primera postura o "**A la Cabeza**" según se trate de aciertos de 1 (una), 2 (dos) o 3 (tres) cifras, debiendo en cada caso distribuirse proporcionalmente el monto máximo de la premiación de las apuestas con la cantidad de posturas que el apostador elija, de tal modo que la suma de la premiación resultante de todos los aciertos correspondientes a las posturas, no sobrepasen a la ganancia de la primera postura o "**A la Cabeza**" si el número apostado no se repitiese. En caso de repetición, entrará a regir lo establecido en el Art. 12 siguiente.

**Art. 12.** En las apuestas directas y en escaleras, las ganancias se acumulan en caso de repetición del número o los números acertados hasta el máximo de 600 (seiscientos) veces el monto apostado a la/s postura/s ganadora/s. Para el cálculo de la premiación con repeticiones, deberá dividirse el monto apostado por la postura y el cociente resultante, multiplicar por tantas veces corresponda tal como está establecido en el Art.8 del presente Reglamento. El producto se multiplica por la cantidad de repeticiones, con la expresa salvedad de que sean cuales sean las repeticiones que se produjeran en las posturas ganadoras, el máximo establecido de 600 (seiscientos) veces se liquidará solo una vez, aplicando la siguiente fórmula: monto apostado dividido la postura multiplicado por 600 (seiscientos).

**Art. 13.** La cantidad de números limitados en ningún caso podrá exceder de 6 (seis) por sorteo, debiendo el concesionario determinarlos y comunicarlos con anticipación.

## DE LOS SORTEOS EN TÓMBOLA NACIONAL

**Art. 14.** Se realizará un mínimo de 7 (siete) sorteos semanales en tómbola nacional. El concesionario podrá aumentar la cantidad de sorteos en tómbola nacional a efectos de una mayor y mejor comercialización del juego, debiendo comunicar a la **CONAJZAR** cantidad, lugar y horario de los sorteos en tómbola nacional. El concesionario puede establecer metodologías distintas y adicionales de sorteo, previa comunicación al público apostador y a la **CONAJZAR**.

**Art. 15.** Para la tómbola nacional, el concesionario deberá disponer de bolilleros suficientes para realizar los sorteos del modo establecido en el Art. 16 siguiente.

**Art. 16.** Los sorteos en tómbola nacional se ajustarán a las normas de extracción siguiente:

- a) En un bolillero correspondiente al dígito de la centena se colocarán 10 (diez) bolillas, numeradas correlativamente desde el 0 (cero) hasta el 9 (nueve).
- b) En otro bolillero correspondiente al dígito de la decena se colocarán 10 (diez) bolillas, numeradas correlativamente desde el 0 (cero) hasta el 9 (nueve).
- c) En otro bolillero correspondiente al dígito de la unidad se colocarán 10 (diez) bolillas, numeradas correlativamente desde el 0 (cero) hasta el 9 (nueve).
- d) Finalmente, en otro bolillero correspondiente a la ubicación, se colocarán 14 (catorce) bolillas, numeradas correlativamente desde el 1 (uno) hasta el 14 (catorce). Salvo que el concesionario modifique la cantidad de posturas.
- e) Los bolilleros correspondientes a los dígitos de la centena, de la decena y de la unidad, en este orden mencionado, estarán situados o separados del bolillero indicador de la ubicación de los números sorteados. Las bolillas se colocarán en sus respectivos bolilleros, antes de cada sorteo y previa verificación de Escribano Público.
- f) Las bolillas se extraerán de cada uno de los bolilleros, una por vez y por medios electromecánicos sin participación humana (salvo la excepción establecida en el Art. 2 Inc. r). Cuando se pulse el

dispositivo electrónico dispuesto para el efecto, saltarán en forma simultánea una bolilla de cada uno de los 4 (cuatro) bolilleros, las que serán captadas por cámaras instaladas en los mismos y exhibidas en pantalla. Cada una de las bolillas extraídas se proclamará a viva voz. Terminada esta operación, las bolillas correspondientes a los números proclamados ingresarán nuevamente a sus respectivos bolilleros para los sorteos posteriores de cifras; no así las bolillas indicadoras de las ubicaciones, que permanecerán a un costado del correspondiente bolillero en el orden sorteado y hasta la finalización del sorteo.

**Art. 17.** Cada uno de los sorteos en tómbola nacional serán transmitidos en forma directa por televisión y/o radio y/o streaming y serán fiscalizados por Escribano Público y aleatoriamente, por un funcionario de la **CONAJZAR** cuando el ente regulador así lo determine.

**Art. 18.** El concesionario tendrá los derechos exclusivos de emisión, comunicación pública y distribución tanto de los sorteos en tómbola nacional como de sus resultados. Queda prohibida cualquier retransmisión o divulgación de números sorteados por otros medios de comunicación sin autorización expresa del concesionario.

**Art. 19.** El extracto oficial del concesionario se confeccionará una vez que el Escribano concluya el acta correspondiente al sorteo en tómbola nacional, con el cual se liquidarán los aciertos de las jugadas realizadas por los apostadores.

**Art. 20.** El concesionario fijará los días, el lugar y los horarios de los sorteos en tómbola nacional con aviso al público apostador. El concesionario podrá modificar los horarios y frecuencias de sorteos en tómbola nacional previa comunicación a la **CONAJZAR**, para mayor conveniencia de la recaudación y en detrimento del juego clandestino.

#### **DE LOS AGENTES O GERENCIADORES DE AGENCIAS**

**Art. 21.** Los agentes o gerenciadore de Agencias son personas físicas o jurídicas que actúan como intermediarios entre el concesionario del juego

de azar denominado "Quiniela" y los levantadores de apuestas o corredores y/o directamente los apostadores. Queda entendido que los agentes se vincularán con el concesionario mediante contratos de agencia u otros de índole civil y/o comercial, pero en ningún caso existirá relación de dependencia laboral si fuesen personas físicas. La elección de agentes y la zonificación de Agencias son facultades excluyentes del concesionario. El concesionario podrá autorizar el funcionamiento de sub Agencias bajo responsabilidad de los agentes o gerenciadore de Agencias. Debido a que todas las autorizaciones para las Agencias son provisorias, el concesionario puede revocarlas sin expresión de causa y sin que dicha circunstancia otorgue derecho a reclamaciones de ninguna especie.

**Art. 22.** El concesionario mantendrá un registro actualizado de sus Agencias y a requerimiento de la **CONAJZAR** informará los siguientes datos: número de orden, zona, agente o gerenciador responsable.

**Art. 23.** Los agentes o gerenciadore deberán, tratándose de personas físicas:

- a) Ser hábiles para contratar y disponer.
- b) Acreditar buena conducta, solvencia moral y honorabilidad a único criterio del concesionario, que podrá requerir si lo estimara conveniente certificados de antecedentes penales y policiales, informes comerciales u otros.
- c) No ser demandante o demandado en acciones judiciales donde fuese parte la **CONAJZAR** ni sindicado en causas penales por explotación clandestina de juegos de azar.

Tratándose de personas jurídicas, los miembros del directorio u órgano societario de dirección y administración deberán cumplir con los requisitos mencionados.

**Art. 24.** Son obligaciones de los agentes o gerenciadore:

- a) Recibir y procesar apuestas de Quiniela en la zona asignada, organizando al efecto un sistema de empleados y corredore bajo su excluyente y única responsabilidad.
- b) Realizar sus tareas en locales adecuados, utilizando sus propios medios económicos, infraestructura, mobiliario, elementos de trabajo, personal y corredore a su cargo.

- c) Satisfacer al apostador el importe de los aciertos correspondientes a las jugadas que reciben, conforme a la liquidación efectuada por el concesionario.
- d) Aceptar y cumplir a cabalidad todas y cada una de las condiciones y obligaciones establecidas en el contrato que suscriba con el concesionario y las disposiciones del presente Reglamento.
- e) Permitir a la **CONAJZAR** la realización de controles, fiscalizaciones y auditorías sobre las Agencias.

**Art. 25.** Queda absolutamente prohibido a los agentes o gerenciadore de Agencias:

- a) Permitir la participación directa o indirecta de niños, niñas y/o adolescentes como corredores o apostadores de Quiniela.
- b) Permitir la participación directa o indirecta de personas con ludopatía evidente como corredores o apostadores de Quiniela.
- c) Recibir o gestionar apuestas fuera de la zona asignada.
- d) Recibir o gestionar apuestas clandestinas, prohibición extendida a sus corredores por quienes responde.
- e) Recibir o gestionar apuestas de otros juegos no autorizados por el concesionario.
- f) Permitir por acción u omisión que bancas o corredores no autorizados levanten apuestas de Quiniela en la zona asignada.
- g) Recibir o gestionar apuestas sin emplear los medios electrónicos autorizados por el concesionario, prohibición extendida a sus corredores por quienes responde.
- h) Retrasar el pago de premios a los apostadores o directamente no abonarlos.
- i) Retrasar el pago de comisiones a los corredores o directamente no abonarlas.
- j) Habilitar sub - Agencias, filiales, sucursales o establecimientos paralelos sin autorización del concesionario.

#### **DE LOS LEVANTADORES DE APUESTAS O CORREDORES**

**Art. 26.** Los levantadores de apuestas o corredores son personas físicas cuya tarea consiste en captar directamente del apostador y dado el caso abonar apuestas del juego de azar denominado "Quiniela". Los corredores

prestan servicios para los agentes o gerenciadore de Agencias y su relación con los mismos es de carácter civil y comercial; no laboral.

**Art. 27.** Los corredores deberán:

- a) Ser hábiles para contratar y disponer.
- b) Acreditar buena conducta, solvencia moral y honorabilidad a único criterio del agente o gerenciador responsable, que podrá requerir si lo estimara conveniente certificados de antecedentes penales y policiales, informes comerciales u otros. El concesionario tendrá derecho a vetar la contratación de un determinado corredor.
- c) No ser demandante o demandado en acciones judiciales donde fuese parte la **CONAJZAR** ni sindicado en causas penales por explotación clandestina de juegos de azar.
- d) Levantar apuestas dentro de la zonificación correspondiente a la Agencia donde presta servicios.
- e) Cuando corresponda, satisfacer al apostador el importe de los aciertos por las jugadas que levante.
- f) Rendir y entregar a la Agencia donde presta servicios el importe total de su recaudación, previo descuento del porcentaje de comisión que le corresponda, en horas de la mañana del día inmediatamente posterior a los sorteos, salvo los sorteos de los días sábados y vísperas de feriados, en cuyo caso la rendición debe realizarse el día hábil inmediatamente posterior.
- g) Desempeñarse en todo respetando la normativa aplicable y en particular, este Reglamento.

Debido a que todas las autorizaciones para desempeñarse como levantador de apuestas o corredor son provisorias, el agente o gerenciador responsable puede revocarlas sin expresión de causa y sin que dicha circunstancia otorgue derecho a reclamaciones de ninguna especie.

**Art. 28.** Queda prohibido a los corredores:

- a) Recibir apuestas de niños, niñas y/o adolescentes.
- b) Recibir apuestas de personas con ludopatía evidente o de personas autoexcluidas.
- c) Recibir apuestas fuera de la zona asignada.
- d) Recibir apuestas de Quiniela clandestina o de otros juegos no autorizados por el concesionario.

- e) Recibir apuestas fuera del límite horario establecido por el concesionario para cada sorteo.
- f) Recibir apuestas sin emplear los medios electrónicos autorizados por el concesionario.
- g) Retrasar, cuando corresponda, el pago de premios a los apostadores o directamente no abonarlos.
- h) Retrasar la rendición y entrega de la recaudación a la Agencia donde presta servicios o directamente no ingresarla.
- i) Adulterar o permitir la adulteración de comprobantes de juego.
- j) Realizar cualquier maniobra fraudulenta para obtener un acierto indebido en beneficio propio o de terceros.

**Art. 29.** El concesionario podrá tener corredores cuando se encargue directamente de una o más Agencias. La vinculación jurídica de los levantadores de apuestas o corredores con el concesionario o los agentes según el caso es de carácter excluyentemente civil y comercial y de ningún modo explícito o implícito laboral. Consecuentemente, ni el concesionario ni los agentes o gerenciadore s tendrán con los levantadores de apuesta o corredores responsabilidad laboral, social o previsional.

**Art. 30.** Se entiende que los apostadores, agentes y corredores de Quiniela conocen y aceptan expresamente todas y cada una de las previsiones establecidas en este Reglamento. Tanto unos como otros son responsables de los medios electrónicos e insumos que reciban del concesionario, debiendo responder por los daños y desperfectos que sufran. Los apostadores, agentes y corredores de Quiniela conocen y aceptan también la normativa vinculada al lavado de activos.

#### **DOCUMENTACIÓN DEL JUEGO. PAGO DE APUESTAS. RETIRADAS.**

**Art. 31.** Cada apuesta quedará documentada con el comprobante físico o digital que emita el medio electrónico utilizado para su captación. No se aceptarán jugadas si no estuviesen respaldadas de tal forma. En el comprobante se consignará: fecha y hora de emisión, número y/o serial del ticket, código de agencia (si corresponde), código de corredor (si corresponde), sorteo (si corresponde), cifra/s, postura/s, monto/s de la/s apuesta/s, código de seguridad. El comprobante llevará la siguiente leyenda

o similar: *"Queda prohibida la participación de niños, niñas y adolescentes en la Quiniela. El juego compulsivo es perjudicial para la salud"*.

**Art. 32.** Los importes mínimos y máximos de las apuestas serán establecidos por el concesionario.

**Art. 33.** La confección de las apuestas en los medios electrónicos debe hacerse a la vista del apostador, de modo que cada jugada se ingrese correctamente según su preferencia.

**Art. 34.** El apostador debe recibir el comprobante de su jugada en forma física o digital. El concesionario se reserva el derecho a no abonar apuestas ante sospechas fundadas de fraude; en tal caso, podrá anular incluso los resultados de un sorteo.

**Art. 35.** Si el corredor cometiese un error al cargar las cifras y/o las posturas y/o los montos apostados, deberá anular la jugada y generar una nueva. Si no existiese error en la carga, el apostador podrá retirar su apuesta hasta antes de ingresada la misma.

**Art. 36.** El apostador debe asegurarse de que su apuesta esté correctamente consignada en el comprobante de juego. No se admiten reclamos posteriores a su aceptación.

**Art. 37.** Si existiera alguna diferencia entre los datos de un comprobante y los registros informáticos del concesionario, únicamente se aceptarán las jugadas cuando coincida el código de seguridad. Esta disposición es sin perjuicio de la responsabilidad que corresponda al agente y/o corredor y/o apostador y de las pertinentes sanciones legales en caso de comprobarse maniobras dolosas o fraudulentas.

**Art. 38.** Las apuestas correspondientes a cada sorteo en tómbola nacional solo podrán ingresar hasta el horario establecido por el concesionario y siempre antes de su inicio, prohibiéndose las jugadas captadas o ingresadas después. Estas última son nulas y sin valor.

**Art. 39.** Salvo casos de fraude o connivencia, la apuesta nula de conformidad con el artículo anterior dará derecho al apostador a exigir del agente o corredor en su caso, la devolución del monto apostado.

**Art. 40.** Los aciertos se abonarán hasta 60 (sesenta) días después del respectivo sorteo, en términos del Art. 19 de la Ley N° 1.016/97. No podrán ser reclamados con posterioridad. Durante dicho plazo, el concesionario deberá conservar el respaldo de los comprobantes de juego para su eventual pago. La prueba de la jugada será la presentación del comprobante de juego en perfectas condiciones, no admitiéndose reclamación de ningún género por extravío, sustracción ni excusa alguna que pretenda sustituir dicha presentación.

#### **APUESTAS ESPECIALES**

**a) APUESTAS A 3(TRES) CIFRAS CON CENTENAS INVERTIDAS.**

**Art. 41.** La realización de este tipo de apuesta se efectuará como sigue: se apuesta a una cifra compuesta de 3 (tres) números totalmente distintos separados por puntos. Esta cifra de 3 (tres) números representa la primera apuesta. Los números de esta cifra se combinan entre sí formando con ellos 5 (cinco) cifras más de 3 (tres) números cada una, resultando así un total 6 (seis) cifras de 3 (tres) números cada una, totalmente distintas unas de otras pero integradas por los 3 (tres) mismos números escogidos inicialmente de tal forma que con los 3 (tres) números de la cifra que el apostador ha escogido inicialmente, se convierte en 6 (seis) combinaciones de apuestas, lo cual puede permitir al apostador ganar el monto de la premiación derivada del acierto de cualquiera de las combinaciones que permiten dichas cifras invertidas.

**Art. 41.1.** Bajo esta combinación, las mencionadas apuestas pueden ser realizadas:

A la primera postura o "**A la cabeza**".

A varias posturas o "**A los Premios**".

**Art. 41.2.** Los montos apostados a cada cifra combinada deben ser siempre iguales, como así mismo, la/s postura/s a que se extiende/n la/s apuesta/s a 3 (tres) cifras con centenas invertidas.

**Art. 41.3.** En el medio electrónico se simplifica la forma de confeccionar una jugada con centenas invertidas. Solo se necesita elegir el tipo de apuesta a realizar; en este caso una invertida e ingresar los 3 (tres) números iniciales que el apostador desea, la postura en la que será posicionada y el importe inicial de la apuesta.

**Art. 41.4.** En el comprobante de juego se consigna la apuesta realizada con el número elegido inicialmente por el apostador separado por puntos. Es el indicador de que la apuesta es con centenas invertidas, seguido por la postura en la que fue posicionada y el importe total de la apuesta. El importe total de la apuesta es el resultado de la multiplicación del importe inicial de la apuesta por 6 (seis), que es la cantidad de combinaciones de una apuesta con centenas invertidas.

**Art. 41.5.** El monto máximo de apuestas para cada postura posterior a la primera se determinará de la siguiente manera: una vez definido el monto apostado a la primera postura, el monto máximo de apuesta para las posturas subsiguientes será el resultante de multiplicar el monto apostado en la primera postura por cada una de las posturas subsiguientes.

**Art. 41.6.** Bajo la modalidad de apuesta a 3 (tres) cifras con centenas invertidas, los aciertos a la primera postura o "**A la Cabeza**" se abonarán 450 (cuatrocientas cincuenta) veces lo apostado a la combinación ganadora.

**Art. 41.7.** Para el caso de los aciertos a varias posturas o "**A los Premios**" a partir de la postura 2 (dos), el monto de la premiación será el resultante de dividir el monto apostado a la combinación ganadora por la postura apostada multiplicado por 450 (cuatrocientos cincuenta).

**Art. 41.8.** En caso de repetición, las ganancias de las combinaciones acertadas se acumulan hasta un máximo de 800 (ochocientas) veces el monto apostado en la/s postura/s seleccionada/s.

**Art. 41.9.** Las apuestas que no reúnan las condiciones especificadas más arriba serán consideradas como apuestas directas a las 3 (tres) cifras y los aciertos se abonarán como lo establecen las reglas pertinentes; es decir, 400 (cuatrocientas) veces el monto apostado a una cifra compuesta de 3 (tres) números.

**b) DEL JUEGO DE REDOBLONAS.**

**Art. 42.** Se entenderá como apuestas en redoblonas a todas aquellas que no lleven expresadas un valor monetario en la segunda apuesta, indicándose ese monto con el signo convencional de la doble equis (xx). Se entiende que, para que exista jugada en redoblonas, es indispensable 2 (dos) apuestas como mínimo. La primera a la que se denomina inicial o directa (la de arriba), que llevará el monto de la apuesta del juego y la otra, a la que se denomina en redoblonas (la de abajo).

**Art. 42.1.** Las redoblonas son una alternativa más en el juego de la Quiniela, que facilita al apostador mayores posibilidades de premio con mayores aciertos y dichas apuestas podrán efectuarse al mismo tiempo que las apuestas directas, apuestas en serie y apuestas con centenas invertidas.

**Art. 42.2.** Las redoblonas se aceptarán solo para las 2 (dos) últimas cifras, no admitiéndose redoblonas jugadas sobre 1 (una) cifra o sobre 3 (tres) cifras. Las apuestas en redoblonas que no sean sobre 2 (dos) últimas cifras no serán válidas.

**Art. 42.3.** En toda apuesta en redoblonas se consideran 2 (dos) posturas; la primera apuesta es equivalente a una apuesta directa y se abonará lo que corresponde en ese carácter; la que le sigue, que es la apuesta en redoblonas, tiene por característica esencial que su monto es indeterminado al consignar la jugada y debe abarcar como mínimo 7 (siete) posturas, permitiéndose apuestas hasta la postura 14 (catorce). Salvo que el concesionario varíe el número de posturas.

**Art. 42.4.** Necesariamente, la apuesta en redoblonas debe abarcar igual o mayor número de posturas a la apuesta inicial (o directa).

**Art. 42.5.** Queda entendido que para considerarse premiada una apuesta en redoblonas se requerirá, a parte del acierto en la postura inicial, por lo menos otro acierto más dentro del rango de la postura inicial y la postura 7 (siete) cuando esta postura haya sido la escogida. En el caso de haberse apostado a una postura mayor, regirá el mismo criterio; es decir, el acierto debe producirse dentro del rango de la postura a la que se apostó. Para que la modalidad de apuestas en redoblonas premie al apostador, será condición que la apuesta realizada haya acertado la postura inicial y luego de determinarse el monto de la premiación de dicho primer acierto, el referido monto se distribuirá a la postura en redoblonas.

**Art. 42.6.** La apuesta inicial para la cifra compuesta de 2 (dos) números puede ser a la primera postura o "**A la Cabeza**" y la postura de la siguiente apuesta o sea en redoblonas, debe ser por lo menos a partir de la postura 7 (siete). En este caso, el valor de la premiación a la primera postura o "**A la Cabeza**" es utilizado para realizar el cálculo de premiación de la apuesta en redoblonas.

**Art. 42.7.** El monto máximo de apuestas para cada postura inicial posterior a la primera o "**A la Cabeza**", se determinará de la siguiente manera: una vez definido el monto apostado a la primera postura inicial, el monto máximo de apuesta para las posturas subsiguientes será el resultante de multiplicar el monto apostado en la primera postura o "**A la Cabeza**" por cada una de las posturas subsiguientes de la apuesta inicial.

**Art. 42.8.** Para el cálculo de la premiación, la cifra compuesta de 2 (dos) números de la postura inicial o "**A la Cabeza**" queda excluida y no está comprendida en las 7 (siete) posturas que abarca la redoblona, por lo que se adiciona una postura más; es decir, se consideran solo los aciertos desde la postura 2 (dos) hasta la postura 8 (ocho).

**Art. 42.9.** En cambio, si la apuesta inicial de redoblonas se realiza sobre la postura 2 (dos) u otra más alta, esa apuesta se halla comprendida dentro del rango de la postura elegida en la apuesta en redoblonas y no se adiciona ninguna postura más. En este caso, el cálculo de la premiación es realizado a partir de la postura inicial adoptada.

**Art. 42.10.** Para el caso de repeticiones, la liquidación se efectuará hasta un máximo de 900 (novecientas) veces el monto apostado sobre la postura inicial, cualquiera sea el número de repeticiones que se produzcan. Para la modalidad de jugadas en redoblonas, se considera que hay repetición cuando existen por lo menos 3 (tres) aciertos.

**Art. 42.11.** Las ganancias se acumulan en caso de repetición del número o números acertados hasta el máximo de novecientas (900) veces el monto apostado a la postura inicial. Se entenderá por monto apostado a la postura inicial, el cociente que resulta de la división del monto apostado por el número de posturas a que se extiende la apuesta inicial. Sean cuales sean la/s repetición/es que se produjera/n en la/s postura/s ganadora/s, la premiación máxima establecida de 900 (novecientas) veces se liquidará solo una vez.

**Art. 42.12.** Así también, se entiende que ocurre repetición cuando la apuesta inicial y la apuesta en redoblonas se realiza sobre un mismo número y sale premiado por tercera o más veces dentro de la cantidad de posturas a que se extienda la apuesta en redoblona.

**POLÍTICAS DE PREVENCIÓN DE LUDOPATÍA, DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y EMPRESARIAL. PUBLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO. ACCIONES PROMOCIONALES. AUTOEXCLUSIÓN.**

**Art. 43.** El concesionario adoptará acciones y medidas idóneas para informar y concientizar a los jugadores de Quiniela sobre los riesgos y consecuencias en la salud física y mental que produce el juego compulsivo.

**Art. 44.** El concesionario desarrollará además un programa de inversiones e incentivos comunitarios que compatibilice los objetivos económicos de la empresa con el impacto social de su actividad. En tal sentido, generará estrategias de filantropía corporativa y de intervención positiva en la sociedad y el medio ambiente.

**Art. 45.** El concesionario deberá publicar un extracto de las reglas del juego en su página web y/o a través de sus redes sociales.

**Art. 46.** Además de lo previsto en el Art. 6 del presente Reglamento, el concesionario implementará una estrategia comunicacional y promocional orientada a aumentar la penetración del juego y su recaudación.

**Art. 47.** La autoexclusión es un procedimiento mediante el cual, el apostador se impone voluntariamente una prohibición que le impide realizar apuestas en un juego de azar determinado. Para autoexcluirse de la Quiniela, bastará con suscribir un formulario que el concesionario pondrá a disposición de los jugadores. La autoexclusión puede revertirse salvo que una norma futura determine lo contrario.

#### **DISPOSICIONES FINALES**

**Art. 48.** El concesionario queda autorizado a interpretar este Reglamento, aclarando las dudas que pudieran surgir y estableciendo las previsiones necesarias para cubrir sus vacíos.

**Art. 49.** Las disposiciones del presente Reglamento podrán modificarse a propuesta del concesionario y previa aprobación de la **CONAJZAR**.

-----