



B.O. N° 822

23-07-97

DECRETO N° 2039 USHUAIA, 30-06-97

VISTO las Leyes Provinciales 88 y 357; y

CONSIDERANDO:

Que habiendo sido declarada por el Superior Tribunal de Justicia de la Provincia, la Inconstitucionalidad del artículo 3° del Decreto N° 2845/93, reglamentario de la Ley Provincial 88, es necesario dejar sin efecto el mismo.

Que, en su consecuencia, es necesario proceder a aprobar la reglamentación de los distintos Juegos de Azar que se considerarán permitidos en la Provincia por encontrarse explotados oficialmente y/o autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, en el marco previsto por los artículos 1° de la Ley Provincial 357.

Que dadas las condiciones para explotar nuevos Juegos de Azar, de habilidad o destreza así como carreras de caballos u otros animales, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas deberá elevar el pertinente proyecto reglamentario de los mismos para su consideración y aprobación por parte del Ejecutivo Provincial.

Que por todo lo expuesto es pertinente aprobar la reglamentación de los artículos 1° de la Ley 357, en tanto que lo referidos a la parte contravencional de la citada normativa será aprobada por otro acto administrativo.

Que el suscripto se encuentra facultado para el dictado del presente a la luz de lo preceptuado en el artículo 135 de la Constitución Provincial.

Por ello:
**EL GOBERNADOR DE LA PROVINCIA DE TIERRA DEL FUEGO,
ANTARTIDA E ISLAS DEL ATLANTICO SUR
D E C R E T A :**

ARTICULO 1°. REGLAMENTAR el artículo 1° de la Ley Provincial 357, referido a los Juegos de Azar que se encuentran permitidos en el ámbito de la Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur, en atención a encontrarse explotados oficialmente y/o autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas (I.P.R.A.), cuyas pautas y condiciones figuran como Anexos I (Quiniela), II (Rifas), III (Bingo), IV (Juegos Varios), V (Casinos Electrónicos) y VI (Casinos Tradicionales) del presente.

ARTICULO 2°. Disponer que el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, una vez dadas las condiciones para explotar nuevos Juegos de Azar, de habilidad o destreza así como carreras de caballos u otros animales, eleve el proyecto regulatorio de las condiciones en que los mismos podrán ser llevados a cabo, para su consideración y, de entenderse procedente, se proceda a la aprobación de la reglamentación pertinente por parte del Ejecutivo Provincial.

ARTICULO 3°. Déjase sin efecto el artículo 3° del Decreto Provincial N° 2845/93.

ARTICULO 4°. Comuníquese a quienes corresponda, dese al Boletín Oficial de la Provincia para su publicación y archívese.

ESTABILLO
Rubén O. RAFAEL

A N E X O S

ANEXO I - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTO DEL JUEGO DE QUINIELA

ARTICULO 1°. - Bajo la denominación genérica de Quiniela, organízase el juego de Lotería dirigido y administrado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas de la Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur, el que será ejecutado de acuerdo con las prescripciones contenidas en la presente reglamentación.

ARTICULO 2°. - La formalización de todo título y/o instrumento conducente a la participación en el sistema de juego de Quiniela reviste carácter público y hace presumir, sin admitir prueba en contrario, el conocimiento, sometimiento y aceptación de las disposiciones del presente reglamento y demás normas que resulten de aplicación.

DEL JUEGO

ARTICULO 3°. - Podrá participar en el juego de Quiniela, cualquier persona mayor de dieciocho (18) años de edad con capacidad civil para obligarse.

ARTICULO 4°. - La realización de la jugada de Quiniela, implica la formalización de un contrato de adhesión, aleatorio y al portador, cuyas cláusulas y condiciones que someten a las partes, están contenidas en este reglamento y demás normas que se dicten en consecuencia y cuyo perfeccionamiento tendrá lugar a partir de la aceptación definitiva de la apuesta por parte del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y no de la realización de la jugada o apuesta en la agencia.

ARTICULO 5°. - Todo trámite inherente a la participación en el juego de Quiniela, deberá formalizarse únicamente a través de locales y personas debidamente autorizadas por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, que exhibirán permanentemente a la vista del público apostador, la correspondiente documentación probatoria. El incumplimiento de lo establecido, hará incurrir al apostador en violación de las normas que repriman los juegos de azar clandestinos.

ARTICULO 6°. - La participación en el juego de Quiniela, consiste en apostar anticipadamente una cantidad de dinero cierto, a la extracción o aparición de un número en un sorteo determinado, debiendo además acertarse su precedencia y, por ende, su orden de figuración en el respectivo extracto de premios.

ARTICULO 7°. - Si la apuesta resultara acertada, su titular será favorecido con la suma que resulte de aplicar las escalas establecidas en el presente.

ARTICULO 8°. - Si la apuesta no resultara acertada, el apostador perderá el importe jugado, sin que por ello le asista ningún derecho a devolución, indemnización y/o cualquier otro tipo de compensación o resarcimiento.

ARTICULO 9°. - El apostador podrá formalizar su apuesta, eligiendo números:

- 9.1.- Una (1) cifra (la última);
- 9.2.- Dos (2) cifras (las dos últimas);
- 9.3.- Tres (3) cifras (las tres últimas);
- 9.4.- Cuatro (4) cifras (las cuatro últimas);
- 9.5.- Redoblona.

Asimismo, el jugador también deberá especificar el número apostado, la precedencia del mismo o figuración en el extracto, eligiendo algunas de las siguientes

9.6.- A cualquier posición entre el primero (1°) y vigésimo (20°) premio;

9.7.- Redoblona.

ARTICULO 10°.- En los casos de apuestas múltiples simples, el monto total será dividido por la posición elegida en el Extracto Oficial, y el resultado será el monto de la apuesta básica que luego, en caso de acertar, servirá de base para aplicar la escala del artículo 11° del presente, a fin de establecer el importe del premio.

ARTICULO 11°.- Las apuestas que resulten acertadas, considerando el número y la precedencia jugada, serán agraciadas con un premio que se calculará de la siguiente manera:

11.1.- Si fuera número de una (1) cifra, la última, multiplicando por siete (7) el monto de la apuesta básica;

11.2.- Si fuera un número de dos (2) cifras, las dos (2) últimas, multiplicando por setenta (70) el monto de la apuesta básica;

11.3.- Si fuera una apuesta de tres (3) cifras, las tres (3) últimas, multiplicando por quinientos (500) el monto de la apuesta básica;

11.4.- Si fuera una apuesta de cuatro (4) cifras, las cuatro (4) últimas, multiplicando por mil (1.000) el monto de la apuesta básica;

11.5.- Apuestas múltiples combinadas (Redoblona);

ARTICULO 12°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas estará facultado para implementar variantes del juego, con el objeto de incrementar las utilidades que se devenguen de las mismas.

REDOBLONAS

ARTICULO 13°.- Apuesta en Redoblona es aquella combinada, por lo cual se apuesta a dos números distintos o a un mismo número, debiendo figurar en este último caso, como mínimo dos veces dentro de los lugares de ubicación elegidos en el extracto oficial, del sorteo correspondiente.

ARTICULO 14°.- Las Redoblonas sólo se aceptarán de dos (2) últimas cifras, no siendo válidas las que se escribieren en otra forma, quedando éstas fuera de sorteo automáticamente. En este caso, la primera apuesta o «apuesta inicial» de la Redoblona, se considerará como apuesta directa, perdiendo todo valor la segunda apuesta o «Redoblona».

DE LA ESCRITURACION Y LIQUIDACION DE ACIERTOS DE LAS APUESTAS EN REDOBLONA

ARTICULO 15°.- En las redoblonas que se escribieren de manera que el alcance de la última apuesta sea menor de los cinco (5) premios, se considerarán realizadas a los cinco (5) premios; si se realizara la apuesta a más de los cinco (5) premios y menos de los diez (10), se considerarán a los diez premios.

ARTICULO 16°.- Aquellas en que la apuesta inicial, alcance un mayor número de premios que la segunda apuesta, se liquidarán a la inversa, esto es, tomando como apuesta inicial o primera apuesta la que abarca una menor cantidad de premios.

ARTICULO 17°.- Únicamente aquellas en que la apuesta inicial sea hecha al primer (1°) premio y la segunda al quinto (5°), décimo (10°) o decimonoveno (19°) premios, se entenderán realizadas a las siguientes, con exclusión del primero, es decir de las anotadas hasta los cinco (5) premios en la segunda apuesta, deberá tomarse hasta los seis (6) premios; las registradas hasta los diez (10) premios en la segunda apuesta, se tomarán hasta los once (11) premios; las registradas hasta los diecinueve (19) premios en la segunda apuesta, se tomarán hasta los veinte (20) premios.

ARTICULO 18°.- Cuando se trate de redoblonas a números distintos, los aciertos de la primera apuesta, cualquiera sea el lugar de ubicación elegido en el extracto, se considerarán tantas veces como se repita el número apostado dentro de dicha ubicación.

ARTICULO 19°.- Cuando se trate de redoblonas a un mismo número, los aciertos de la primera apuesta, cualquiera sea el lugar de ubicación elegido, serán consideradas una (1) sola vez aunque se repita el número apostado.

ARTICULO 20°.- Cuando se trate de redoblonas a números distintos o iguales, los aciertos de la segunda apuesta, cualquiera sea el lugar de ubicación elegido, se considerarán tantas veces como se repita el número apostado, procediendo por ello a la acumulación de las posturas para las ganancias, de acuerdo a los límites establecidos en el artículo 21°.

ARTICULO 21°.- Para la liquidación del premio de las redoblonas se establece un máximo de un mil (1.000) veces lo apostado, se entiende por ésto, multiplicar la cantidad apostada por un mil (1.000) y dividirla por la cantidad de premios a que va la primera apuesta.

UNICAS COMBINACIONES ACEPTADAS PARA JUGADAS EN REDOBLONA

ARTICULO 22°.- Un (1) número de dos (2) cifras a la cabeza y otro o el mismo, también de dos (2) cifras, a los cinco premios.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

18.....1.....\$ 3 18.....1.....\$ 3
21.....5.....xxx 18.....5.....xxx

El número apostado en segundo término deberá figurar en el Extracto Oficial del sorteo correspondiente, entre el segundo y el sexto lugar.

En el caso de números iguales deberán figurar como mínimo dos (2) veces en el extracto oficial y en la posición elegida.

ARTICULO 23°.- Un (1) número de dos (2) cifras a los cinco (5) premios y otro o el mismo también a los cinco (5) primeros premios.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

18.....5.....\$ 3 18.....5.....\$ 3
21.....5.....xxx 18.....5.....xxx

En este caso, deberá figurar si son distintos los números apostados, ambos entre el primer y quinto lugar en el extracto oficial del sorteo respectivo; si las apuestas fueran a un mismo número, este deberá figurar como mínimo dos (2) veces entre los

cinco (5) primeros lugares del extracto oficial del sorteo correspondiente.

ARTICULO 24°.- Un (1) número de dos (2) cifras a la cabeza y otro o el mismo, también de dos (2) cifras a los diez (10) premios.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

18.....1.....\$ 3 18.....1.....\$ 3
21.....10.....xxx 18.....10.....xxx

El número apostado en segundo término deberá figurar entre el segundo y undécimo lugar en el extracto oficial del sorteo correspondiente.

ARTICULO 25°.- Un (1) número de dos (2) cifras a los diez (10) primeros premios y otro o el mismo, también de dos (2) cifras, a los diez (10) primeros premios del extracto oficial correspondiente.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

18.....10.....\$ 3 18.....10.....\$ 3
21.....10.....xxx 18.....10.....xxx

En este caso, deberá figurar si son distintos los números apostados, ambos entre el primer y décimo lugar en el extracto oficial del sorteo respectivo; si las apuestas fueran a un mismo número, éste deberá figurar como mínimo dos (2) veces entre los diez (10) primeros lugares del extracto oficial del sorteo correspondiente.

ARTICULO 26°.- Un (1) número de dos (2) cifras a los cinco (5) primeros premios y otro o el mismo, a los diez (10) primeros premios del extracto oficial del sorteo correspondiente.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

18.....5.....\$ 3 18.....5.....\$ 3
21.....10.....xxx 18.....10.....xxx

En este caso, el número apostado en primer término, deberá figurar entre los cinco (5) primeros premios del extracto oficial del sorteo correspondiente y el segundo número o apuesta deberá figurar entre los diez (10) primeros premios del extracto oficial del sorteo correspondiente, en el caso de apuestas en redoblonas a un mismo número, éste deberá figurar como mínimo, dos (2) veces en el extracto oficial del sorteo respectivo.

ARTICULO 27°.- Para establecer el tope de banca para Redoblona (1.000 veces lo apostado y dividido por la cantidad de premios a los que jugó) se procede de la siguiente manera.

Ejemplos, donde xxx significa redoblona:

1.000 veces lo apostado	tope banca
18.....1.....\$ 3	$3 \times 1.000 = \$ 3.000,00$
21.....5.....xxx	1

18.....5.....\$ 3	$3 \times 1.000 = \$ 600,00$
21.....5.....xxx	5

18.....5.....\$ 3	$3 \times 1.000 = \$ 600,00$
21.....10.....xxx	5

18.....1.....\$ 3	$3 \times 1.000 = \$ 3.000,00$
21.....10.....xxx	1

18.....10.....\$ 3	$3 \times 1.000 = \$ 300,00$
21.....10.....xxx	10

ARTICULO 28°.- Sin perjuicio de lo establecido precedentemente, cuando el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas lo estime oportuno y conveniente a su exclusivo criterio, podrá liquidar los premios sin tope de banca, es decir al cien por ciento (100 %) del premio obtenido.

ARTICULO 29°.- La obligatoriedad para el pago de aciertos al público, tendrá plena vigencia a partir de la hora en que el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, dé por aprobados los aciertos de cada sorteo.

ARTICULO 30°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá establecer limitaciones fijando topes mínimos o máximos sobre los montos, cantidades de apuestas por cupón, horario de recepción de jugadas, cantidad de posiciones de las apuestas múltiples, vigencia de modalidad de Redoblona y todo otro detalle inherente y conducente al mejor desenvolvimiento del juego.

ARTICULO 31°.- Las apuestas serán formalizadas utilizando única y exclusivamente formularios y equipamientos oficiales entregados y autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, debiendo observarse, todas las modalidades y formalidades prescriptas en el presente reglamento, siendo responsabilidad del apostador, exigir del agenciero tal cumplimiento. Cualquier omisión u error en la confección de la apuesta, traerá aparejada su nulidad.

ARTICULO 32°.- El apostador, deberá exigir que las apuestas se escribieren en su presencia, con el sistema que el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas oportunamente apruebe.

ARTICULO 33°.- El apostador recibirá el formulario original de las apuestas, siendo de su exclusiva responsabilidad controlar la correcta escrituración, asistiéndole el derecho de no aceptar aquellas que adolezcan de cualquier vicio, error o causa que la aparte de las formalidades requeridas por el presente reglamento.

El formulario recibido, debe ser mantenido en perfectas condiciones de integridad y legibilidad para su canje ante la eventualidad de resultar premiada, perdiendo de lo contrario, todo derecho a reclamo.

ARTICULO 34°.- Cuando se escribieren apuestas a varios premios y el número jugado resulte agraciado repetidamente en el respectivo sorteo, las ganancias se liquidarán hasta un máximo de un mil (1.000) veces el importe de la apuesta básica. Se entiende por apuesta básica, el resultado de dividir el monto apostado por la cantidad de premios a que se juega. Sean cuales fueren las repeticiones que se produjeren, el tope máximo a que se refiere este artículo se liquidará una (1) sola vez.

ARTICULO 35°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas facilitará el uso por parte del agenciero, del equipamiento necesario para la automatización del juego.

ARTICULO 36°.- Los agencieros abonarán el monto de los aciertos correspondientes en las condiciones establecidas en este reglamento, quedando obligados a efectuar las retenciones impositivas pertinentes, de acuerdo a las normas legales



Poder Judicial
vigentes.

ARTICULO 37°.- Las apuestas intervendrán en el juego de Quiniela, cuando sean entregadas en tiempo y forma por los agencieros al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, quien no se responsabilizará ante el público apostador, por omisiones o incumplimiento por parte de éstos, ello sin perjuicio de las sanciones que pudieran corresponder.

ARTICULO 38°.- La simple tenencia de los cupones de apuestas, hará presumir «iuris tantum», su propiedad y de resultar premiadas, su pago resultará procedente contra su presentación en las condiciones establecidas por el presente reglamento, a favor del portador.-

ARTICULO 39°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y los agencieros, no serán responsables por pérdidas, hurtos, sustracciones, destrucciones, deterioros y otras contingencias que afecten, amenacen o perturben la tenencia de los formularios de apuestas y los derechos que de ellos puedan surgir.

ARTICULO 40°.- El apostador está obligado a abonar al agenciero, el monto total de las apuestas realizadas en efectivo, sin ningún tipo de recargo o quita, quedando a criterio del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, aplicar un arancel para cubrir el costo de los formularios de apuestas y la determinación de la cifra tope de pago de aciertos que deberá abonar.

ARTICULO 41°.- El importe de las apuestas que por aplicación de este reglamento, se consideren fuera de sorteo, quedarán a íntegro beneficio del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, no reconociéndose comisión alguna por su venta a los agencieros.

ARTICULO 42°.- Los cupones que resulten premiados, deberán ser presentados para su cobro dentro del plazo de cinco (5) días hábiles corridos posteriores a la fecha de resolución de la apuesta. Transcurrido tal término, se extingue automáticamente todo derecho de cobro.

ARTICULO 43°.- Fijase como tope de banca, el doble de la recaudación realizada en el respectivo sorteo. Si la suma total de los premios devengados superaran tal cifra, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, abonará todos los aciertos a prorrata, distribuyendo tal monto en forma proporcional al acierto obtenido.

ARTICULO 44°.- Sin perjuicio de lo establecido en el artículo anterior, cuando el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas lo estime oportuno y conveniente a su exclusivo criterio, podrá suspender su aplicación y liquidar todos los premios sin tope de banca, o sea, al cien por ciento (100%) del premio obtenido sin considerar el monto recaudado en el correspondiente sorteo.

ARTICULO 45°.- La Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur, garantiza el pago de los premios en los términos y condiciones contenidas en el presente reglamento.

DEL SORTEO

ARTICULO 46°.- A los fines del juego y pago de premios, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá adoptar sorteos ordinarios (nacional y provincia determinada), extraordinarios o especiales de Loterías Oficiales cuando sea necesario, aceptando sus procedimientos y la parte correspondiente de sus extractos de premios para confeccionar el propio, seleccionando la cantidad necesaria que en orden de importancia o procedencia, resulten agraciados.

ARTICULO 47°.- El extracto oficial emitido por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y las publicaciones expresamente autorizadas, constituyen el único instrumento legal válido para determinar la procedencia y las asignaciones de premios, el que contendrá la lista de los números que han resultado agraciados, así como también los detalles inherentes al sorteo.

ARTICULO 48°.- El extracto oficial, será confeccionado estableciéndose la procedencia de los números de acuerdo con la mayor importancia de los premios en orden decreciente de la misma.

ARTICULO 49°.- Cuando se utilicen sorteos de loterías cuyos números estén formados por varios dígitos, mas de los que se utilizan para resolver las apuestas de Quiniela y a los efectos de confeccionar el correspondiente extracto oficial, sólo se tomará el número formado por los dígitos necesarios de la derecha.

DE LA COMERCIALIZACION

ARTICULO 50°.- La venta, recepción, expendio, entrega, escrituración y demás documentación justificativa inherente para participar y/o intervenir en el juego de Lotería denominado «Quiniela», se hará exclusivamente a través de personas o locales autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con arreglo a las prescripciones de la presente reglamentación y demás normas que resulten aplicables.

ARTICULO 51°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas facilitará la licencia de uso respecto del equipamiento necesario para la automatización del juego de Quiniela y fijará un importe por cargo o canon. Será responsabilidad del agenciero, utilizar el o los equipos asignados de la manera indicada en las instrucciones operativas que acompañan a los mismos y mantenerlos en buen estado de uso y conservación.

La falta de cumplimiento de estas responsabilidades a su cargo, podrá ser objeto de las penalidades previstas en el presente reglamento, como así también de las correspondientes penalidades económicas resarcitorias por los daños causados por su culpa o dolo.

ARTICULO 52°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, se reserva el derecho de determinar a su exclusivo criterio, los tipos y cantidades de agencias que se habilitarán en cada ciudad, localidad, zona y/o sector y a producir en cualquier tiempo las modificaciones que estime convenientes, con la sola obligación de respetar, en caso de disminuciones, los otorgamientos hechos bajo contratos que se encuentren en vigencia. El plazo de autorización para la explotación del juego de Quiniela, será como máximo de dos (2) años, pudiendo ser renovables a criterio del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ARTICULO 53°.- La determinación para las vacantes para agencias de Quiniela que se habilitarán en cada zona, es atribución exclusiva del Instituto Provincial de

Regulación de Apuestas, quien evaluará con el criterio que estime conveniente, las posibilidades económicas y poblacionales y/u otras conveniencias a fin de lograr una explotación racional y adecuada del mercado, evitando su saturación.

ARTICULO 54°.- Sin perjuicio de las agencias habilitadas, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, podrá intervenir en la comercialización del juego de Quiniela, de manera directa.

ARTICULO 55°.- Las agencias funcionarán bajo estricto control y de acuerdo a las pautas que les imponga el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, el que determinará las garantías, categorías, comisiones y requisitos que considere necesario para una mejor comercialización del juego.

ARTICULO 56°.- Toda autorización de comercialización del juego de Quiniela, es personal e intransferible. En caso de transferencia, se producirá la caducidad automática de la respectiva autorización.

ARTICULO 57°.- Todo titular de una agencia de Quiniela o quienes resulten habilitados en caso de sociedades, están obligados a atender en forma personal y permanente toda tramitación relacionada a la comercialización de la Quiniela, con las únicas excepciones establecidas en este reglamento, pudiendo delegar en principio, sólo asuntos de mero trámite. En caso de que la atención de una agencia sea delegada en una persona autorizada para tal fin, la responsabilidad será exclusiva de su titular.

ARTICULO 58°.- Queda establecido que todo otorgamiento de autorizaciones para intervenir en la comercialización del juego Quiniela, en ningún caso implica relación de dependencia con el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ARTICULO 59°.- Una vez otorgada la autorización, se procederá a la firma de un contrato entre el agenciero y el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas para la explotación del juego, el que tendrá una validez de dos (2) años a partir de la suscripción del mismo.

Las obligaciones contractuales que surjan de las autorizaciones que en cada caso otorgue el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, serán garantizadas por el agenciero, a efectos de seguridad y en salvaguarda de todo tipo de responsabilidad, compromiso y cumplimiento de las condiciones pactadas, mediante depósito en dinero -que no devengará interés alguno-, mediante la contratación de una póliza de caución o fianza bancaria -las cláusulas, en ambos casos, a satisfacción del organismo- a favor del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. La fianza o garantía constituirá a quien la brinde en deudor liso y llano, con expresa renuncia a los beneficios de excusión y división, no siendo necesario el aviso o notificación previo para poder reclamar su cobro.

Si con una antelación de diez (10) días corridos al vencimiento de dichas garantías no se presenta la constancia emitida por la aseguradora o entidad bancaria de su renovación, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá disponer la cancelación de la autorización otorgada.

ARTICULO 60°.- Los montos de las garantías especificadas en el artículo anterior, serán fijadas por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, como así también las condiciones para su devolución en caso de tratarse de dinero en efectivo.

ARTICULO 61°.- Las garantías previstas en los artículos 59° y 60°, se ajustarán en cualquier momento y a simple requerimiento del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, cuando a criterio de éste el monto de las mismas no ofreciere una cobertura acorde a los importes en giro. La falta por parte del agenciero de actualización de dichas garantías, provocará la suspensión automática de la autorización.

ARTICULO 62°.- Todo material, formulario y/o cupones que se deba utilizar para la escrituración del juego de Quiniela, será provista y autorizada única y exclusivamente por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. Quedando a criterio del Instituto el cobro de canon o arancel sobre dichos elementos.

ARTICULO 63°.- Toda documentación, liquidaciones y pagos que el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas reciba de los agencieros, será caratulado como provisorio.

Las recepciones definitivas serán aquellas que surjan de los controles y verificaciones respectivas y con los ajustes que correspondieren. Por lo tanto, una vez vencidos los términos de los contratos de autorización de comercialización, la terminación del vínculo jurídico fenecerá recién cuando haya sido controlada y aprobada la documentación en trámite, lapso al que se extenderá la permanencia y eficacia de las garantías constituidas.

DE LAS AGENCIAS

ARTICULO 64°.- Será considerado agenciero, toda persona física o jurídica que sea titular de la correspondiente autorización de comercialización del juego de Quiniela por parte del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. A los efectos de su identificación, cada uno recibirá una codificación que comprenderá la siguiente numeración:

N° 001 al 150..... agencieros de Ushuaia

N° 151 al 250..... agencieros de Río Grande y Tolhuin.

ARTICULO 65°.- Para obtener una autorización de explotación del juego Quiniela, el solicitante deberá presentar ante el Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, carta intención debidamente suscripta por aquel con los siguientes datos:

65.1.- En caso de personas físicas, nombre y apellido, nacionalidad, domicilio real, estado civil, D.N.I. y ubicación del local propuesto.

65.2.- En caso de personas jurídicas, nombre y domicilio legal y ubicación del local propuesto. Asimismo, indicarán el nombre y apellido, estado civil, nacionalidad, domicilio real y D.N.I. de cada uno de los socios o miembros de la misma.

ARTICULO 66°.- En caso de que dicho pedido sea considerado viable por la autoridad de aplicación, deberá acompañar la siguiente documentación dentro del término que ésta le establezca:

66.1.- En caso de sociedades comerciales:

66.1.1.- Original y fotocopia del contrato social, en el que figure como objeto social, la comercialización de juegos de azar.

66.1.2.- Certificado de inscripción ante el Registro Público de Comercio de Tierra

66.1.3.- Título de propiedad o contrato de locación o de comodato del local en que desarrollará la actividad.

66.1.4.- Certificado de inscripción y libre deuda de la Dirección General de Rentas de la Provincia.

66.1.5.- Certificado de inscripción, número de C.U.I.T., y libre deuda de la Dirección General Impositiva.

66.1.6.- Certificado de inscripción y libre deuda del A.N.S.E.S.

66.1.7.- Original y fotocopia de D.N.I., y certificado de Buena Conducta de cada uno de los socios o miembros de la firma.

66.1.8.- Habilitación comercial del local propuesto, expedida por la Municipalidad.

66.1.9.- Declaración jurada firmada por el representante legal de la sociedad, en la que manifieste en nombre y representación de la sociedad a que pertenece, que conoce y acepta sin reserva alguna las prescripciones de las Leyes Provinciales 88 y 357, sus modificatorias y complementarias, sus Decretos Reglamentarios y el presente reglamento de juego de Quiniela. La suscripción de la declaración deberá efectuarse en presencia de autoridad competente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, quien certificará la rúbrica e identidad del firmante. El único medio sustitutivo de dicha certificación, será la efectuada ante Escribano Público.

66.2.- En caso de personas físicas:

66.2.1.- Certificado de inscripción ante el Registro Público de Comercio de Tierra del Fuego.

66.2.2.- Título de propiedad o contrato de locación o de comodato del local en que desarrollará la actividad.

66.2.3.- Certificado de inscripción y libre deuda de la Dirección General de Rentas de la Provincia.

66.2.4.- Certificado de inscripción, número de C.U.I.T., y libre deuda de la Dirección General Impositiva.

66.2.5.- Certificado de inscripción y libre deuda del A.N.S.E.S.

66.2.6.- Original y fotocopia de D.N.I., y certificado de Buena Conducta.

66.2.7.- Habilitación comercial del local propuesto, expedida por la Municipalidad.

66.2.8.- Declaración jurada en la que manifieste que conoce y acepta sin reserva alguna las prescripciones de las Leyes Provinciales 88 y 357, sus modificatorias y complementarias, sus Decretos Reglamentarios y el presente reglamento del Juego de Quiniela. La suscripción de la declaración deberá efectuarse en presencia de autoridad competente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, quien certificará la rúbrica e identidad del firmante. El único medio sustitutivo de dicha certificación, será la efectuada ante Escribano Público.

VENEDORES AMBULANTES

ARTICULO 67°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas tendrá la facultad, en caso de estimarlo conveniente, de autorizar vendedores ambulantes de Quiniela.

ARTICULO 68°.- Los vendedores ambulantes de Quiniela, podrán ser autorizados en dos categorías:

68.1.- Como agenciero.

68.2.- Como extensión de una agencia.

INCOMPATIBILIDADES E IMPEDIMENTOS

ARTICULO 69°.- No podrán ser autorizados como agencieros o vendedores ambulantes:

69.1.- Los deudores del Gobierno Provincial o de sus dependencias, por importes exigibles y vencidos en plazo.

69.2.- Los analfabetos e incapaces civiles.

69.3.- Los que en los últimos cinco años, hubiesen sido condenados por delitos en contra de la Administración Pública Nacional, Provincial o Municipal y los contraventores a las leyes de juegos de azar en el orden nacional o provincial.

69.4.- Quienes estén en estado de cesación de pagos, concursados y/o fallidos, hasta su rehabilitación.

69.5.- Los empleados de la Administración Pública Provincial y/o Municipal.

DE LAS OBLIGACIONES DE LOS AGENCIEROS

ARTICULO 70°.- Los agencieros están obligados a:

70.1.- Mantener su actividad y gestión dentro de lo prescripto por el presente reglamento y demás normas de aplicación que dicte el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

70.2.- Llevar a cabo personalmente la administración, gestión y/o desenvolvimiento de la agencia. Sólo se permitirá hacer delegaciones en casos de imposibilidad física, por ausencia temporal del titular o por poseer más de una agencia.

70.3.- Ofrecer atención al público apostador durante todo el año y dentro de horarios comerciales que determine el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. La atención al público no podrá ser inferior a ocho (8) horas diarias.

70.4.- Prestar colaboración al personal del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, facilitando toda documentación requerida y que tenga relación a la explotación de la agencia.

70.5.- Devolver al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, las TJ y toda documentación, formularios y material remanente no utilizado, cuando se produzca su desvinculación por cualquier causa o razón.

70.6.- Efectuar las liquidaciones, pagos y rendiciones que originen el juego Quiniela, de acuerdo a los procedimientos, modos, lugar y tiempo que determine el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

70.7.- Pagar los premios que se les presenten al cobro, de acuerdo a los requisitos establecidos por la presente reglamentación y conforme a los plazos y modalidades que determine el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

70.8.- Actualizar las garantías previstas en el artículo 59° a simple requerimiento del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

DE LAS SANCIONES

ARTICULO 71°.- Los agencieros que no cumplan con las normas vigentes o las obligaciones a su cargo, con excepción de las faltas que se indican en los artículos 72° y 73°, podrán ser pasibles de las siguientes sanciones:

71.1.- Primera infracción: Multa equivalente a la suma de pesos UN MIL (\$1.000);
71.2.- Segunda infracción: Multa equivalente a la suma de PESOS TRES MIL (\$3.000);

71.3.- Tercera infracción: El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá disponer la suspensión o cancelación definitiva de la autorización otorgada.

ARTICULO 72°.- En caso de que el agenciero no efectúe las liquidaciones y/o rendiciones que deba realizar de acuerdo a lo que establezca el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas respecto del juego Quiniela que comercialice, podrá ser pasible de las siguientes sanciones:

72.1.- Primera infracción: Retención de las TJ;

72.2.- Segunda infracción: Suspensión temporaria de la autorización;

72.3.- Tercera infracción: Cancelación de la autorización.

ARTICULO 73°.- En caso de comprobarse fehacientemente que un agenciero no paga los premios presentados en tiempo y forma legal, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá aplicar las siguientes sanciones, independientemente de las acciones legales que el apostador damnificado pudiera iniciar:

73.1.- Primera infracción: Suspensión temporaria de la autorización.

73.2.- Segunda infracción: Cancelación de la autorización.

ARTICULO 74°.- Las sanciones previstas en los incisos 71.1. y 71.2. del artículo 71°, las del 72.1. y 72.2. del artículo 72° y las sanciones de suspensión hasta un máximo de cinco (5) días previstas en el inciso 73.1. del artículo 73°, serán aplicadas por disposición del Secretario de Juegos y/o Secretario Administrativo.

Las sanciones de cancelación y de suspensión mayores a cinco (5) días, serán aplicadas exclusivamente por el Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

Las infracciones para ser objeto de las sanciones previstas en el presente reglamento, podrán ser consecutivas o alternadas, debiendo ser éstas, graduadas de acuerdo a los antecedentes del agenciero.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

ARTICULO 75°.- Facúltase al Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a eximir a los agencieros, total o parcialmente de alguna de las sanciones establecidas precedentemente, cuando a su criterio, existieran causas debidamente justificadas.

ARTICULO 76°.- Las extensiones fijas explotadas actualmente, caducarán automáticamente el 31 de Diciembre de 1997. En caso de que tengan interés de seguir comercializando el juego de Quiniela, deberán observar lo dispuesto por los artículos 65°, 66° y 67° del presente.

ANEXO II - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTO DE RIFAS

ARTICULO 1°.- Se considera rifa a todo acto, operación o contrato por el cual se abone una suma determinada para adquirir números o símbolos que, por medio de un sorteo (azar), prometa la posibilidad de obtener un premio u obsequio de cualquier naturaleza. Podrá participar de la misma todo ciudadano mayor de dieciocho (18) años de edad con capacidad para obligarse.

ARTICULO 2°.- Las rifas que se organicen, realicen y/o emitan en la Provincia, solo se autorizarán a Asociaciones Civiles, Fundaciones y Cooperadoras Escolares con personería jurídica, Delegaciones Estudiantiles -que con el producido de las mismas promuevan viajes de estudio entidades de bien público o comisiones constituidas con un fin determinado que sea benéfico para la comunidad.

ARTICULO 3°.- La solicitud para realizar y comercializar una rifa debe expresar claramente el destino que se dará a los recursos que se obtengan de la misma, cantidad de certificados a emitirse, valor unitario de venta al público, detalles de su organización, descripción y valor de premios, fecha tentativa del sorteo -la que deberá remitirse a uno de los de la Lotería del Sur, de la Quiniela Nacional o a cualquier otro que autorice el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas-, cuyo extracto oficial servirá de base para la adjudicación de los premios.

ARTICULO 4°.- Las autorizaciones estarán comprendidas en una única categoría.

ARTICULO 5°.- El canon que deberán abonar los autorizados, será del dos coma cinco (2.5) por ciento, tomado sobre el monto total de la venta bruta.

ARTICULO 6°.- Una vez obtenida la autorización, los solicitantes deberán acreditar la titularidad y posesión de los bienes que se destinan a premio, y acompañar la documentación que seguidamente se detalla:

6.1.- Copia autenticada, por la autoridad de contralor, del Estatuto Social con la constancia de inscripción en el Registro Público de Comercio;

6.2.- Copia autenticada, por la autoridad de contralor, del Acta por la que se designa a la Comisión, con la distribución de cargos;

6.3.- Diagrama del certificado en el que deberán constar los siguientes datos:

6.3.1.- EN EL FRENTE:

a) nombre de la entidad organizadora y domicilio;

b) detalle de los premios;

c) valor de venta al público;

d) número o números de la rifa;

e) indicación de la Lotería por la cual realizará el sorteo;

f) fecha del sorteo con la indicación de que la misma es impostergable;

g) en el ángulo superior derecho y en forma destacada, un recuadro con medidas mínimas de cuatro (2) por dos (2) centímetros, conteniendo la siguiente leyenda:

Poder Judicial

RIFA AUTORIZADA POR RESOLUCION I.P.R.A. N°.....:

- h) lugar de entrega de premios;
i) plazo de retiro de los premios, el que no podrá exceder de los noventa (90) días corridos posteriores al del sorteo;

6.3.2.- EN EL DORSO:

a) se leerá lo siguiente: «En caso de que se suspenda el sorteo, se resolverá en el inmediato posterior».

b) se leerá, en caso de que corresponda: «La administración, financiación, organización, venta y recaudación de la presente rifa está a cargo de la empresa; autorizada por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y el porcentaje para la Institución es del (...) por ciento del bruto de la venta»;

6.4.- Factura definitiva con la constancia de «PAGADO» -emitida de acuerdo a las normas establecidas por la Dirección General Impositiva- de todos y cada uno de los premios a otorgar, las que deberán haber sido extendidas a nombre de la entidad autorizada.

En el caso de vehículos, además, deberá presentarse título de propiedad extendido a nombre de la entidad autorizada y en la factura se dejará constancia de los números de chasis y motor, de la marca, del modelo, indicando si es 0 Km. o usado, año de fabricación y fotocopia de despacho a plaza. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal.

En caso de bienes inmuebles, además, deberá presentarse escritura traslativa de dominio a nombre de la entidad autorizada, en la que deberá constar que el bien se encuentra íntegramente pagado. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal y provincial.

En el caso de bienes registrables, además, deberá presentarse el título con la constancia de su registro a nombre de la entidad autorizada. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal y, de corresponder, provincial.

6.5.- Acta en la que conste que entidad autorizada, a través de sus órganos correspondientes, en reunión celebrada con quorum suficiente y de conformidad con las prescripciones estatutarias, resuelve la realización de la rifa y manifiestan en forma expresa y bajo declaración jurada -cada uno de los que deciden afirmativamente- que conocen y aceptan las pautas y condiciones establecidas en el Reglamento de Rifas en vigencia.

6.6.- En caso de que la entidad autorizada para la realización de la rifa sugiera realizar un sorteo especial por «PAGO CONTADO», el mismo se llevará a cabo por extracción manual, de manera que se entreguen todos los premios.

Una vez acreditados los extremos indicados en los puntos precedentes, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá dictar la pertinente Resolución de autorización, momento a partir del cual, podrá comenzarse con su comercialización.

ARTICULO 7°.- Con veinticuatro (24) horas de anticipación a la fecha del sorteo, la Institución deberá labrar un acta ante Escribano Público o, en su defecto, declaración jurada firmada por los integrantes de la comisión, detallando en forma correlativa los números no vendidos. Los certificados no vendidos y el acta deberán ser entregadas en las oficinas del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con seis (6) horas de antelación de la de realización del sorteo. En el momento de realizarse esta presentación, la entidad autorizada deberá presentar la constancia bancaria que acredite el depósito del importe correspondiente al canon previsto en el artículo 5° del presente.

La falta de pago del canon establecido, faculta al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, a -en forma independiente de las multas y/o cualquier otro tipo de sanción que pudiere corresponder-, reclamar y, en su consecuencia, a percibir por cada día de mora, la que se producirá en forma automática y sin necesidad de intimación previa, un importe equivalente al uno coma cinco (1,5) por ciento de la suma adeudada.

ARTICULO 8°.- No se otorgarán autorizaciones para la realización de Rifas en los casos que a la entidad organizadora sólo le corresponda percibir una parte del producido, salvo que ello se produzca como consecuencia del pago de comisión.

ARTICULO 9°.- Los premios no reclamados dentro del plazo previsto en el punto i) del apartado 6.3.1. del artículo 6° del presente, quedarán en propiedad de la entidad autorizada, la cual deberá aplicar el importe de la venta de los mismos al destino otorgado a los fondos recaudados, conforme lo declarado al momento de requerir la autorización.

ARTICULO 10°.- La autorización otorgada tendrá un plazo de validez que se extenderá hasta la fecha del sorteo, el que no sobrepasará los sesenta (60) días corridos contados a partir de la fecha de emisión de la resolución que autoriza su realización.

ARTICULO 11°.- Dentro del plazo de treinta (30) días corridos contados a partir de la fecha de realización de la rifa, la entidad organizadora deberá presentar al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, un balance certificado por un Contador Público con el resultado final de la operación y una vez aprobado por el organismo autorizante, deberá labrarse acta dejando constancia de las utilidades obtenidas.

ARTICULO 12°.- El porcentaje mínimo destinado a premios no podrá ser inferior al veinticinco (25) por ciento del total bruto de los certificados emitidos. Se entiende como «total bruto», al importe que se obtiene de multiplicar la totalidad de los certificados emitidos por el valor de venta al público de cada uno.

ARTICULO 13°.- Las Instituciones que deseen realizar la venta y/o la organización de la Rifa con intervención de empresas autorizadas por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, mediante el pago de comisión, deberán hacerlo saber a la institución autorizante en forma previa y por escrito, con indicación del monto o porcentaje de la comisión convenida, en oportunidad de presentar el pedido referido en el artículo 3° del presente.

ARTICULO 14°.- Las empresas que deseen organizar, financiar y/o vender rifas para las entidades que sean autorizadas por aplicación del presente, deberán inscribirse en el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, a cuyo fin deberán realizar la presentación pertinente. A la misma deberán adjuntar:

14.1.- Inscripción en el Registro Público de Comercio, debiendo constar en el objeto del contrato social, que entre sus actividades podrá desarrollar las de organización

y administración de Rifas autorizadas por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas;

14.2.- Constancia de inscripción y de encontrarse al día en el pago de impuestos, tasas y contribuciones y aportes jubilatorios de carácter nacional, provincial y/o Municipal, que corresponda abonar con motivo de las actividades desarrolladas;

14.3.- En el caso de tratarse de sociedades, la nómina de sus componentes, con indicación de nombre y apellido, nacionalidad, domicilio actualizado, estado civil y edad. En el supuesto de designar un representante, éste deberá presentar ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas poder suficiente que lo habilite para actuar en nombre y representación del titular, en copia certificada ante Escribano Público;

14.4.- En el caso de personas físicas Certificado de Buena Conducta y Certificado de Residencia en la Provincia, la que como mínimo deberá ser de dos (2) años, Tratándose de personas jurídicas, cada uno de los integrantes de la misma y miembros de la comisión, deberán presentar Certificado de Buena Conducta;

14.5.- Dentro de los treinta (30) días posteriores a la finalización de la venta y sorteo de los certificados de la Rifa, en la cual tuvo participación como empresa vendedora y/u organizadora, presentará constancia de pago de los impuestos, tasas y contribuciones y aportes jubilatorios que pudieran corresponder. El no cumplimiento de este último requisito, facultará al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a denegarle la autorización futura para participar de la comercialización de rifa alguna, hasta el momento en que cumplimente la documentación detallada.

14.6.- Toda autorización tendrá un período de validez de doce (12) meses contados a partir de la fecha de notificación de la Resolución que lo habilita;

14.7.- En oportunidad de participar de la venta y/u organización de una rifa, deberá presentar ante el Instituto provincial de Regulación de Apuestas, la nómina de vendedores que intervendrán en la comercialización de dichos certificados, con indicación de nombre y apellido, nacionalidad, domicilio actualizado, estado civil y edad;

14.8.- En los supuestos previstos en el presente artículo, será obligatoria la suscripción de un contrato entre la empresa y la entidad autorizada, el que será supervisado y aprobado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

En los casos en que la empresa lleve a cabo la organización y la comercialización, el porcentaje máximo de retención, por todo concepto incluido gastos y comisión, no podrá superar el setenta (70) por ciento del total bruto de la recaudación por la venta de los certificados de la Rifa, quedando el remanente para la entidad autorizada, libre de todo gasto.

En los casos en que la empresa sólo lleve a cabo la comercialización, el porcentaje máximo de retención, por todo concepto incluido gastos y comisión, no podrá superar el treinta (30) por ciento del total bruto de la recaudación por la venta de los certificados de la Rifa, quedando el remanente para la entidad autorizada, libre de todo gasto.

14.9.- Las autorizaciones extendidas en favor de las Empresas y/o personas físicas con anterioridad a la fecha de aprobación del presente Reglamento, perderán vigencia a partir de la hora veinticuatro (24) día treinta (31) de Diciembre de 1997.

ARTICULO 15°.- Las Instituciones extra-provinciales, que gestionen permisos para la venta de rifas, podrán suplir la documentación exigida en el presente, mediante la presentación del Decreto Nacional o Provincial y/o de la Resolución emitida por organismos reguladores del juego con jurisdicción en el lugar de su sede, en el o la cual se las autorice a la venta y comercialización de las mismas en el lugar de su sede. En estos casos, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas no autorizará más de dos mil (2.000) cupones de certificados, fijando el número máximo tomando en consideración la disponibilidad de fechas, a cuyo fin tendrán prioridad las que se hubieren autorizado en el calendario dispuesto para las entidades con sede en la Provincia. En los supuestos previstos en este artículo, la autorización para la venta no podrá exceder de sesenta (60) días corridos.

ARTICULO 16°.- La entidad interesada podrá solicitar la eximición total o parcial de alguno o algunos de los requisitos especificados precedentemente, con excepción del pago del canon, cuando acredite fundamentamente los motivos y los mismos se entiendan pertinentes. En tales casos, la excepción sólo podrá ser acordada por el Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ANEXO III - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTO DEL BINGO

DE LA ORGANIZACION

ARTICULO 1°.- Bajo la denominación genérica de «BINGO», organizase el juego de lotería dirigido y administrado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, el que será practicado y ejecutado de acuerdo con las prescripciones contenidas en la presente reglamentación.

ARTICULO 2°.- La formalización de todo título y/o instrumento conducente a la participación en el juego de lotería denominado «BINGO», reviste carácter público y hace presumir, sin admitir prueba en contrario, el conocimiento, sometimiento y aceptación de las condiciones y disposiciones del presente reglamento y demás normas que a criterio del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas resulten de aplicación.

ARTICULO 3°.- La formalización a que se refiere el artículo anterior, implica automáticamente el perfeccionamiento de un contrato de adhesión, aleatorio y al portador, cuyas cláusulas y condiciones someten a las partes y están contenidas en esta reglamentación y demás normas que al efecto dicte el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, por medio de un «Reglamento Interno para las salas de Bingo de la Provincia», en el cual se explicitarán en forma detallada las características del juego, sus reglas, particularidades y todo otro dato que haga al mayor conocimiento del desarrollo de las jugadas, pudiendo asimismo por este medio, efectuar modificaciones en el sistema de juego y/o funcionamiento de la sala, siempre y cuando ello no se contraponga con el espíritu del presente.

Poder Judicial

ARTICULO 4°.- La venta, recepción, entrega y demás documentación justificativa relacionada con la participación y/o intervención en el juego de lotería denominado «BINGO», se hará exclusivamente a través de las personas y en los locales públicos autorizados expresamente por resolución del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. Podrán autorizarse, además, «Bingos Benéficos» que se podrán llevar a cabo en las Salas del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

DEL JUEGO

ARTICULO 5°.- El juego de BINGO es una lotería jugada sobre no-venta (90) números -del uno (1) al noventa (90), ambos inclusive-, teniendo los jugadores como elemento o unidad de juego cartones o tarjetas integradas cada una por quince (15) números.

El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá autorizar la realización de juegos de BINGO cuyos cartones y números de bolillas sean distintos a los establecidos en el párrafo anterior.

Podrá participar en el juego de BINGO, cualquier persona mayor de dieciocho (18) años de edad, con capacidad civil para obligarse.

ARTICULO 6°.- La participación en el juego de BINGO, consiste en la adquisición previa por parte del público apostador de cartones autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, los que tendrán impresos una serie de números marcados mediante un círculo encerrando los mismos -o cualquier otro tipo de marcación que no se superponga al número impreso-.

Resultará ganador el o los titulares de cartones que, por primera vez, dentro de una partida, de acuerdo a su extracción o aparición y posterior enunciación por parte del locutor, en un sorteo efectuado a la vista del público o mediante la información televisada o difundida por otros medios de comunicación masiva, hayan marcado todos los números de una misma línea en forma horizontal (línea) o los correspondientes a la totalidad del cartón (Bingo). En caso de haber más de un cartón ganador, los premios se repartirán en partes iguales.

ARTICULO 7°.- A efectos del pago de premios, no serán válidos los cartones cuyos números estuvieren marcados de una forma diferente a la enunciada en el artículo 6° y aprobada expresamente para el juego de BINGO en el que hubiere participado y que, debido a ello, así como aquellos en que los guarismos impresos en el cartón, hubieran sido sobrealineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

Los cartones utilizados en un sorteo o juego quedarán inutilizados, por lo que no tendrán validez alguna para intervenir en otro.

DE LOS PREMIOS

ARTICULO 8°.- Los premios correspondientes al juego de BINGO, consistirán en principio y al margen de otras variantes que establezca oportunamente el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, en los siguientes:

8.1.- Línea: Este premio se concede al jugador que posea el cartón en el que, por primera vez a lo largo del juego, los números en él impresos, en una línea horizontal -en cualquiera de las tres (3), superior, central o inferior-, coincidan con los que hubieren resultado extraídos. Las sucesivas líneas que se vayan completando en cualquiera de los cartones que intervienen en el juego, carecerán de premio;

8.2.- Bingo: Este premio se concede al jugador que posea el cartón en el que los quince (15) números que se encuentran en él impresos y lo integran, coincidan con los que hubieren sido extraídos, aún en el supuesto que haya sido favorecido anteriormente con el premio de línea.

8.3.- Pozos Acumulados: Este premio consiste en la obtención del premio de «Línea» o de «Bingo» por parte de uno o más apostadores, en la bolilla predeterminada a esos efectos por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, haciéndose asimismo acreedor de los premios comunes de «Línea» y «Bingo».

8.4.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá poner en juego «Promociones Especiales», con el fin de incrementar la afluencia de público en las jornadas diarias de las salas, cuyos montos y duración estarán sujetos a lo que a tales efectos se disponga.

ARTICULO 9°.- El importe de los premios referidos en el artículo precedente o de otras variaciones que establezca el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, consistirá en un porcentaje máximo del setenta (70) por ciento, el que será calculado sobre el monto de las apuestas de cada sorteo o juego y será distribuido por el Instituto, en orden creciente de acuerdo a la importancia de cada una de las alternativas de premios. El porcentaje remanente, ingresará como utilidad bruta.

BINGOS BENEFICOS

ARTICULO 10°.- Las Entidades de Bien Público, las Asociaciones Civiles, Agrupaciones y Cooperadoras, debidamente constituidas e inscriptas ante la autoridad pertinente, que deseen realizar juegos de «Bingos Benéficos», deberán presentar la solicitud al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, conjuntamente con la información del destino que se dará al dinero recaudado.

Luego de otorgada la autorización para continuar con el trámite, se deberá acompañar la documentación que se detalla a continuación:

10.1.- Factura definitiva con la constancia de «PAGADO» -emitida de acuerdo a las normas establecidas por la Dirección General Impositiva- de todos y cada uno de los premios a otorgar, las que deberán haber sido extendidas a nombre de la entidad autorizada.

En el caso de vehículos, además, deberá presentarse título de propiedad extendido a nombre de la entidad autorizada y en la factura se dejará constancia de los números de chasis y motor, de la marca, del modelo, indicando si es 0 Km. o usado, año de fabricación y fotocopia de despacho a plaza. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal.

En caso de bienes inmuebles, además, deberá presentarse escritura traslativa de dominio a nombre de la entidad autorizada, en la que deberá constar que el bien se encuentra íntegramente pagado. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal y provincial.

En el caso de bienes registrables, además, deberá presentarse el título con la constancia de su registro a nombre de la entidad autorizada. No podrá pesar gravamen alguno sobre el bien y deberá presentarse libre deuda municipal y, de corresponder, provincial.

10.2.- Acta en la que conste que entidad autorizada, a través de sus órganos correspondientes, en reunión celebrada con quorum suficiente y de conformidad con las prescripciones estatutarias, resuelve la realización del Bingo y manifiestan en forma expresa y bajo declaración jurada -cada uno de los que deciden afirmativamente- que conocen y aceptan las pautas y condiciones establecidas en el Reglamento de Bingo en vigencia.

ARTICULO 11°.- El programa de premios y el valor de los cartones deberá ser aprobado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ARTICULO 12°.- El sorteo será fiscalizado por la persona que a tal efecto designe el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ARTICULO 13°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas no tendrá responsabilidad alguna en cuanto al resultado económico del sorteo o juego ni respecto de los daños que se le pudieran ocasionar a terceros, recayendo dicha responsabilidad en las instituciones y/u organizadores autorizados.

ARTICULO 14°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, previa evaluación de la documentación referida en las disposiciones precedentes y de otras verificaciones que estime oportuno efectuar, asesorará y aconsejará -sin cargo alguno- sobre la viabilidad de la organización de «Bingo Benéfico» a la entidad solicitante, como asimismo, de la fecha y oportunidad en que se efectuará.

ARTICULO 15°.- En todos los sorteos que se realicen, será obligatoria la intervención de una persona, designada por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con el fin de fiscalizar el desarrollo de las partidas en la Sala, quien cumplirá las siguientes funciones:

15.1.- Verificación y constatación previa de que todas las bolillas numeradas sean introducidas en el aparato sorteador que se utilice;

15.2.- Constatación del total de los cartones vendidos en cada sorteo o juego, verificando el cálculo de premios en base a la recaudación producida;

15.3.- A medida que se realicen los sorteos, constatará los premios que se vayan adjudicando, como así también la correcta marcación de los cartones premiados, confrontándolos con la pertinente planilla;

15.4.- Avalar con su firma y sello, los cartones que resulten premiados, los que serán devueltos a sus titulares, para su posterior trámite de cobro;

15.5.- Dejar constancia en el acta respectiva, labrada a la finalización de cada sorteo o juego, de todas las actuaciones enumeradas precedentemente, como así también de toda otra circunstancia que surja en la realización de cada sorteo.

ARTICULO 16°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas por intermedio de sus fiscalizadores actuantes, tendrá la facultad de hacer desalojar de la Sala de Juegos a aquellas personas que no guarden la debida postura o se comporten de manera irregular, conspirando contra la moral y buenas costumbres que deben existir en lugares públicos, pudiendo solicitar, en casos de resistencia, el auxilio de la fuerza pública.

ARTICULO 17°.- Las resoluciones que dicte el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas en uso de sus atribuciones, podrán ser recurridas de conformidad con el régimen establecido por la Ley de Procedimientos Administrativos.

ARTICULO 18°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas es el único ente competente para interpretar y determinar el sentido y el alcance del presente Reglamento para los casos de dudas que se planteen en lo referente a la interpretación y aplicación del mismo.

ARTICULO 19°.- Los casos no previstos en este reglamento, serán resueltos por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas de conformidad con el espíritu y letra de las Leyes Provinciales 88 y 357, sus normas reglamentarias y toda otra norma que resulte de aplicación, como así también con las analógicas que resulten válidamente aplicables.

ARTICULO 20°.- Las Instituciones indicadas en el artículo 10° del presente reglamento, deberán ofrecer como premios, un mínimo del veinticinco (25) por ciento del total de la emisión. El importe total de la emisión se obtiene multiplicando el valor de la venta al público de cada cartón, por el total autorizado a vender.

ARTICULO 21°.- El canon a abonar para los «Bingos Benéficos» autorizados -que se realicen fuera de la sala oficial-, será del dos coma cinco (2,5) por ciento, calculado sobre el valor total de los cartones vendidos.

El canon será pagado, en la Dirección de Administración del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, de la siguiente forma: a) el día hábil anterior al de la fecha de realización del BINGO, la parte que corresponda a los cartones vendidos hasta el día inmediato anterior al del pago; y b) dentro de las cuarenta y ocho (48) horas posteriores al sorteo, se abonará el saldo resultante.

La falta de pago del canon establecido, faculta al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, a -en forma independiente de las multas y/o cualquier otro tipo de sanción que pudiere corresponder-, reclamar y, en su consecuencia, a percibir por cada día de mora, la que se producirá en forma automática y sin necesidad de intimación previa, un importe equivalente al uno coma cinco (1,5) por ciento de la suma adeudada.

ARTICULO 22°.- Las empresas que deseen organizar, financiar y/o vender cartones de Bingos para cualquiera de las Instituciones previstas en este reglamento, deberán inscribirse en el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, presentando nota de solicitud. Toda autorización tendrá validez por un periodo de doce meses a partir de la fecha de notificación de la pertinente Resolución. Las sociedades y personas físicas, deberán acreditar lo siguiente:

22.1.- Inscripción en el Registro Público de Comercio, debiendo constar en el objeto del contrato social, que entre sus actividades podrá desarrollar las de organización y administración de juegos de BINGO autorizados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas;

22.2.- Constancia de inscripción y de encontrarse al día en el pago de impuestos, tasas y contribuciones y aportes jubilatorios de carácter nacional, provincial y/o municipal, que corresponda abonar con motivo de las actividades desarrolladas;

22.3.- En el caso de tratarse de sociedades, la nómina de sus componentes, con

indicación de nombre y apellido, nacionalidad, domicilio actualizado, estado civil y edad. En el supuesto de designar un representante, éste deberá presentar ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas poder suficiente que lo habilite para actuar en nombre y representación del titular, en copia certificada ante Escribano Público;

22.4.- En el caso de personas físicas Certificado de Buena Conducta y Certificado de Residencia en la Provincia, la que como mínimo deberá ser de dos (2) años. Tratándose de personas jurídicas, cada uno de los integrantes de la misma y miembros de la comisión, deberán presentar Certificado de Buena Conducta;

22.5.- Dentro de los treinta (30) días posteriores a la realización del Juego de BINGO, en el cual tuvo participación como empresa vendedora u organizadora, presentará constancia de pago de los impuestos, tasas y contribuciones y aportes jubilatorios que pudieran corresponder. El no cumplimiento de este último requisito, facultará al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a denegarle la autorización futura para participar de la comercialización de juegos de BINGO, hasta el momento en que cumplimente la documentación detallada;

22.6.- En los supuestos previstos en el presente artículo, será obligatoria la suscripción de un contrato entre la empresa y la entidad autorizada, el que será supervisado y aprobado por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

En los casos en que la empresa lleve a cabo la organización y la venta, el porcentaje máximo de retención, por todo concepto incluido gastos y comisión, no podrá superar el setenta (70) por ciento del total bruto de la recaudación por la venta de los cartones, quedando el remanente para la entidad autorizada, libre de todo gasto.

En los casos en que la empresa sólo lleve a cabo la venta, el porcentaje máximo de retención, por todo concepto incluido gastos y comisión, no podrá superar el treinta (30) por ciento del total bruto de la recaudación por la venta de los cartones, quedando el remanente para la entidad autorizada, libre de todo gasto.

22.7.- Las autorizaciones extendidas en favor de las Empresas y/o personas físicas con anterioridad a la fecha de aprobación del presente Reglamento, perderán vigencia a partir de la hora veinticuatro (24) día treinta (31) de Diciembre de 1997.

ARTICULO 23°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas autorizará la cantidad de cartones que se pondrán a la venta, teniendo en cuenta la capacidad del local donde se llevará a cabo el evento.

La entidad autorizada deberá prever la presencia Policial y/o de la empresa de seguridad habilitada a tal fin, para mantener el orden durante la jornada.

ARTICULO 24°.- Los cartones que no fueran vendidos, deberán ser entregados a la persona que el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas designe para controlar el desarrollo del BINGO. Este acto se realizará antes del comienzo del evento y sólo dicho funcionario o agente o agente podrá entregar los cartones a vender en el local donde se desarrolle el juego. Antes del comienzo del sorteo de cada juego, le serán devueltos los cartones no vendidos.

ARTICULO 25°.- Los elementos para realizar cada sorteo, deberán ser aprobados por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y revisados por el funcionario o agente o agente designado para controlar y fiscalizar el juego, cuantas veces considere necesario durante el desarrollo del mismo.

ARTICULO 26°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas autorizará la realización de juegos de BINGO fuera de la sala oficial, con un máximo de sesenta (60) días corridos de anticipación a la fecha prevista para el evento. La fecha de realización de los juegos de BINGO será dispuesta por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas y la misma revestirá carácter de impostergable.

ARTICULO 27°.- La entidad interesada podrá solicitar la eximición total o parcial de alguno o algunos de los requisitos especificados precedentemente, con excepción del pago del canon, cuando acredite fundadamente los motivos y los mismos se entiendan pertinentes. En tales casos, la excepción sólo podrá ser acordada por el Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ANEXO IV - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTACION DE JUEGOS VARIOS

ARTICULO 1°.- Todo evento de carácter social que sea llevado a cabo por entidades de bien público y que tenga por objeto recaudar fondos para la adquisición de material didáctico o de cualquier otro tipo o de cualquier bien que haga al objeto de la misma o destinado a recaudar fondos para la realización de viajes de estudios, sin que la presente sea una enumeración taxativa sino meramente enunciativa, en el que se realicen sorteos o se otorguen premios sin ser éste su objetivo principal, quedará sometido a la siguiente reglamentación.

ARTICULO 2°.- El premio o premios -en su conjunto- no podrá tener un valor superior a PESOS CINCO MIL (\$5.000,00).

ARTICULO 3°.- El canon fijo que se abonará al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, será de PESOS CIEN (\$100,00), a cancelar dentro de las cuarenta y ocho (48) horas de notificada la resolución por la cual se concede la autorización, mediante depósito bancario en la cuenta corriente indicada a tal fin.

ARTICULO 4°.- La Institución deberá demostrar fehacientemente la propiedad de los premios a otorgar.

ARTICULO 5°.- No se aceptará la intervención de terceros en la organización, venta ni en la administración del evento.

ARTICULO 6°.- La solicitud para organizar la reunión, deberá contener todos los datos de la misma, incluyendo el valor de venta de las entradas así como la cantidad, el detalle y el valor de cada uno de los premios. Se presentará con una anticipación mínima de treinta (30) días corridos de la fecha estimada de la reunión, la que será sugerida por la entidad organizadora y si la misma no se encontrara disponible, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas establecerá la fecha definitiva de realización del evento.

ARTICULO 7°.- La autorización otorgada, tendrá una validez de sesenta (60) días corridos contados a partir de la notificación de la resolución que concede la autorización.

ARTICULO 8°.- Cuando la Institución organizadora esté ligada a un establecimien-

to educativo, deberá presentar junto a la solicitud, una nota de la Dirección prestando conformidad a la realización del evento.

ARTICULO 9°.- En el caso de tratarse de personas físicas, el o los solicitantes deberán ser mayores de edad.

ARTICULO 10°.- El solicitante deberá indicar el procedimiento para efectuar el sorteo de los premios. El día hábil posterior a la realización del evento, presentarán ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, la constancia de entrega de los premios y la nómina de los favorecidos.

ARTICULO 11°.- No se autorizarán reuniones cuyo producido no sea totalmente destinado al fin indicado en la solicitud.

ARTICULO 12°.- La cantidad de entradas, valores de las mismas y/o cantidad de participantes y premios, estará relacionado con la importancia de éstos últimos, quedando la autorización a la evaluación que en tal sentido realice el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, organismo que podrá establecer modificaciones a la presentación originaria.

ANEXO V - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTO PARA LA EXPLOTACION DE "CASINOS ELECTRONICOS"

ARTICULO 1°.- Será considerado «Casino Electrónico», todo local donde se encuentren máquinas electrónicas, eléctricas, mecánicas, electromecánicas o similares, cuya operación permita obtener premios u obsequios de cualquier naturaleza y para cuya participación por parte del público concurrente sea necesaria la adquisición de fichas, créditos o pulsos.

ARTICULO 2°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas determinará las zonas de explotación, cupos, valores de apuestas, porcentajes de devolución de premios y valor del canon fijo, de los "Casinos Electrónicos" en el ámbito de la Provincia de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur.

ARTICULO 3°.- El parque mínimo de máquinas es de veinte (20) unidades por local habilitado. Una vez autorizada la explotación con un número determinado de máquinas, el autorizado sólo podrá solicitar el aumento o disminución del número de las mismas, de acuerdo a los términos establecidos por el presente reglamento.

ARTICULO 4°.- Los premios se pagan en efectivo. En el caso de que los mismos sean reemplazados por otros bienes como resultado de promociones y/o sorteos especiales, deberán elevarse previo a su implementación a consideración y resolución del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, acompañados por sus respectivos reglamentos y/o modalidades.

ARTICULO 5°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas tendrá la facultad de autorizar la apertura de extensiones de máquinas, fuera de los locales habilitados. Previo a la presentación de la solicitud, el o los titulares deberán encontrarse al día con todas las obligaciones contraídas para con el Instituto. En el caso de autorizarse una extensión de máquinas, el autorizado deberá cumplimentar lo dispuesto en el presente reglamento y tener un parque mínimo de cinco (5) máquinas.

ARTICULO 6°.- Con carácter previo al inicio de la explotación, todo habilitado deberá constituir una Garantía de Ejecución de la actividad a desarrollar, mediante el depósito de dinero en efectivo -que no devengará interés alguno- igual al doble del canon por cada máquina previsto en el artículo 7° del presente, o mediante la contratación de una póliza de caución o fianza bancaria -las cláusulas, en ambos casos, a satisfacción del organismo- contratada con entidades aseguradoras o bancarias que operen en la Provincia, a favor del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, por tres (3) veces el canon por cada máquina previsto en el artículo 7° del presente. La fianza o garantía constituirá a quien la brinde en deudor liso y llano, con expresa renuncia a los beneficios de excusión y división, no siendo necesario el aviso o notificación previo para poder reclamar su cobro. Si con una antelación de diez (10) días corridos al vencimiento de dichas garantías no se presenta la constancia emitida por la aseguradora o entidad bancaria de su renovación, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas podrá disponer la cancelación de la autorización otorgada.

ARTICULO 7°.- El canon mensual que surja del número y especie de máquinas en explotación, deberá abonarse a mes adelantado, antes del día cinco (5) de cada mes, en la Dirección de Administración del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas mediante pago en dinero en efectivo o por medio de cheques de cuentas corrientes abiertas en sucursales con sede en la Provincia a nombre del titular del casino autorizado, de acuerdo a los valores por máquina que a continuación se detalla:

Unipersonales.....	\$ 250,00
Máquinas de 2 a 5 apostadores.....	\$ 300,00
Máquinas o ruletas hasta 6 apostadores.....	\$ 350,00
Máquinas o ruletas hasta 12 apostadores.....	\$ 500,00
Máquinas o ruletas hasta 18 apostadores.....	\$ 750,00
Máquinas o ruletas hasta 24 apostadores.....	\$ 1.000,00
Carrera de caballos X boletos.....	\$ 500,00

Toda otra máquina que no se encuentre comprendida en la enumeración precedente, será considerada en forma particular y su canon mensual será fijado en el acto en que se conceda la autorización, debiendo su valor ser conformado por el interesado, con anterioridad al inicio de la explotación. En este caso, el valor del canon no podrá ser inferior al más bajo de los indicados en el presente artículo.

ARTICULO 8°.- La falta de pago del canon mensual en término, faculta al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, independientemente de las multas y/o cualquier otro tipo de sanción que pudiera corresponder, a cobrar por cada día de mora, la que se producirá en forma automática, en concepto de multa, un importe equivalente al uno coma cinco (1,5) por ciento del valor del canon o de los cánones adeudados.

ARTICULO 9°.- Toda máquina habilitada, debe poseer tarjeta de identificación, en la que constará: números de serie y de resolución habilitante, modelo y marca. La

tarjeta se adosará en un lugar visible y de manera que no sea posible su extracción, sin que quede constancia de tal circunstancia. El no cumplimiento de lo indicado, facultará al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a aplicar las sanciones previstas en el artículo 23° del presente.

ARTICULO 10°.- En el local habilitado como «Casino Electrónico», sólo podrán encontrarse las máquinas autorizadas. La detección de máquinas no habilitadas, faculta al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, a cobrar una multa igual al valor del canon de dicha máquina con más la suma de PESOS UN MIL (\$1.000,00), debiendo ser retiradas dentro del plazo improrrogable de veinticuatro (24) horas contadas a partir de la constancia labrada en tal sentido en la inspección realizada por el funcionario o agente designado por el Instituto. De no observarse tal emplazamiento, se considerará que se ha incurrido en juego clandestino y se procederá a la clausura inmediata del local, a cuyo fin el Instituto requerirá la pertinente orden judicial. La reincidencia al respecto, faculta al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a disponer la cancelación de la autorización otorgada oportunamente.

ARTICULO 11°.- El autorizado sólo podrá solicitar la baja o la incorporación de nuevas máquinas, cuatro (4) veces al año, a razón de una (1) vez por trimestre, en ambos casos calendario. A esos efectos se deberá presentar la correspondiente solicitud ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, no pudiendo disponerse cambio alguno hasta no recibir conformidad por acto administrativo del Instituto. Este organismo tendrá un plazo de treinta (30) días hábiles para expedirse al respecto.

ARTICULO 12°.- En caso de rotura y/o necesidad de reparación de alguna máquina, el autorizado deberá reemplazarla por otra de la misma especie y cantidad de apostadores. Esta nueva deberá habilitarse, a cuyo fin se cumplimentarán todos los recaudos exigidos por la presente. La demora en que incurra el autorizado en la reparación o reemplazo, no lo exime del pago del correspondiente canon.

ARTICULO 13°.- Para obtener una autorización de explotación, el solicitante deberá presentar ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con carácter previo a cualquier actuación administrativa, carta intención debidamente suscripta por el interesado o el representante legal de la persona jurídica que tenga interés en realizar la explotación, con los siguientes datos y documentación:

13.1.- En caso de sociedades comerciales, el nombre de la empresa con indicación del domicilio legal y el nombre y apellido, el domicilio real, el estado civil, la nacionalidad y el D.N.I. de cada uno de sus socios, indicando asimismo el número y especie de máquinas a explotar y la ubicación del local propuesto;

13.2.- En caso de personas físicas, el nombre y apellido, la nacionalidad, el estado civil, el domicilio real y el D.N.I., indicando asimismo el número y especie de máquinas a explotar, la ubicación del local propuesto y constituyendo domicilio especial en el ámbito de la Provincia de Tierra del Fuego, a los efectos de que en el mismo se le curse toda notificación que deba realizarse.

ARTICULO 14°.- Dentro del plazo de treinta (30) días corridos contados a partir de la presentación de dicha carta intención, el interesado deberá presentar la siguiente documentación y/o requisitos:

14.1 En caso de sociedades comerciales:

14.1.1.- Copia del contrato social, en el que figure como objeto social, la explotación de Casinos Electrónicos, y del acta de designación de autoridades, todo debidamente inscripto en el Registro Público de Comercio;

14.1.2.- Título de propiedad o contrato de locación del local donde desarrollará la actividad;

14.1.3.- Título de propiedad o contrato de locación o de comodato de la máquinas a explotar;

14.1.4.- Certificado de habilitación comercial emitido por la Municipalidad de la Provincia del local donde desarrollará las actividades;

14.1.5.- Certificado de inscripción y libre deuda de las Direcciones Generales de Rentas de la Provincia y de la Municipalidad, de la Dirección General Impositiva y del A.N.S.e.S;

14.1.6.- Fotocopia del D.N.I. y certificado de buena conducta de todos los socios.

14.1.7.- Poder extendido a favor de una persona determinada para presentarse ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con facultades suficientes para representar en todos los actos a la sociedad habilitada;

14.1.8.- Certificado de Buena Conducta de la persona indicada en 14.1.7;

14.1.9.- Declaración jurada firmada por el representante legal de la sociedad, en la que manifieste en nombre y representación de la sociedad a que pertenece, que conoce y acepta sin reserva alguna las prescripciones de las Leyes Provinciales 88 y 357, sus modificatorias y complementarias, sus Decretos Reglamentarios y el presente reglamento. La suscripción de la declaración deberá efectuarse en presencia de autoridad competente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, quien certificará la rúbrica e identidad del firmante. El único medio sustitutivo de dicha certificación, será la efectuada ante Escribano Público.

14.2.- En caso de personas físicas:

14.2.1.- Certificado de inscripción ante el Registro Público de Comercio de Tierra del Fuego.

14.2.2.- Título de propiedad o contrato de locación del local en que desarrollará la actividad.

14.2.3.- Certificado de inscripción y libre deuda de las Direcciones Generales de Rentas de la Provincia y de la Municipalidad, de la Dirección General Impositiva y del A.N.S.E.S;

14.2.4.- Original y fotocopia de D.N.I., y certificado de Buena Conducta;

14.2.5.- Habilitación comercial del local propuesto, expedida por la Municipalidad;

14.2.6.- Declaración jurada en la que manifieste que conoce y acepta sin reserva alguna las prescripciones de las Leyes Provinciales 88 y 357, sus modificatorias y complementarias, sus Decretos Reglamentarios y el presente reglamento. La suscripción de la declaración deberá efectuarse en presencia de autoridad competente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, quien certificará la rúbrica e identidad del firmante. El único medio sustitutivo de dicha certificación, será la efectuada ante Escribano Público.

14.2.7.- Constitución de domicilio en la Provincia;

14.2.9.- Título de propiedad o contrato de locación o de comodato de las máquinas a explotar;

14.2.10.- Poder extendido a favor de una persona determinada para presentarse ante el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, con facultades suficientes para representar en todos los actos al titular habilitado.

14.2.11.- Certificado de Buena Conducta del encargado del Casino.

ARTICULO 15°.- No podrán ser autorizadas las personas físicas y las personas jurídicas cuyos socios y/o directivos, hayan sido condenados judicialmente por delitos contra la Administración Pública o sancionados por conductas que hayan aparejado perjuicio material contra la Provincia o que hayan sido sancionados como contraventores a las leyes de juego o que tengan procesos pendientes donde se juzguen conductas que puedan dar lugar a las mismas.

ARTICULO 16°.- En el local autorizado para explotar máquinas y en lugar visible en el exterior del mismo, se deberá exhibir para conocimiento de los concurrentes, copia fiel de la Resolución del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas por la que se otorga la correspondiente autorización.

ARTICULO 17°.- Las máquinas se instalarán en locales destinados a tal fin como rubro principal, siendo compatible el rubro bar y los que en forma expresa el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas autorice, quedando vedada la permanencia en el mismo de menores de dieciocho (18) años así como la posibilidad de ser observada la actividad desde afuera del local.

ARTICULO 18°.- El plazo de duración de la autorización, será fijado en cada oportunidad por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, siendo el mínimo el de un (1) año y el máximo el de tres (3) años, circunstancia que deberá quedar asentada en la respectiva resolución y a partir de cuya fecha de notificación comenzará a computarse el plazo. Cuando se trate de locales alquilados, la autorización no podrá superar la fecha del vencimiento del contrato de alquiler.

ARTICULO 19°.- Las autorizaciones otorgadas, son intransferibles, salvo autorización previa otorgada mediante resolución por el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas. Toda transgresión a lo dispuesto en éste artículo facultará al Instituto a decretar cancelación automática de la habilitación, sin requerirse la formulación de intimación previa.

ARTICULO 20°.- El Instituto Provincial de Regulación de Apuestas, no tendrá responsabilidades por los perjuicios que pueda ocasionar el «Casino Electrónico» habilitado, ya sea por la permanencia en el salón de juego como por el no pago de premios.

ARTICULO 21°.- El autorizado, sus dependientes o su representante legal, quedan obligados a permitir el acceso del personal del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas a los locales habilitados, en cada oportunidad en que estos lo requieran con el fin de llevar a cabo las inspecciones que crean necesarias para verificar el fiel cumplimiento y respeto de las normas y disposiciones vigentes.

ARTICULO 22°.- En caso de cese de actividades, el autorizado deberá comunicar al Instituto Provincial de Regulación de Apuestas por medio fehaciente tal circunstancia, con sesenta (60) días corridos de anticipación al cierre para que se proceda a su baja, momento hasta el cual estará obligado al pago de los cánones respectivos.

ARTICULO 23°.- Los autorizados que no cumplan con las normas vigentes o las obligaciones a su cargo, podrán ser pasibles de las siguientes sanciones:

23.1.- Primera Infracción:

a) a las disposiciones de los artículos 7°, 9° y 17° del presente: Multa equivalente al importe de una (1) vez el canon mensual de la máquina -que abone mayor importe por tal concepto- habilitada en el Casino a sancionar;

b) a las disposiciones de los artículos 6°, 10° y 21° del presente: Multa equivalente al importe de una (1) vez el canon mensual de la totalidad de las máquinas habilitadas en el Casino a sancionar, con la accesoria de suspensión de hasta cinco (5) días.

23.2.- Segunda Infracción:

a) a las disposiciones de los artículos 7°, 9° y 17° del presente: Multa equivalente al importe de dos (2) veces el canon mensual de la máquina -que abone mayor importe por tal concepto- habilitada en el Casino a sancionar;

b) a las disposiciones de los artículos 6°, 10° y 21° del presente: Multa equivalente al importe de dos (2) veces el canon mensual de la totalidad de las máquinas habilitadas en el Casino a sancionar, con la accesoria de la cancelación definitiva de la autorización otorgada.

23.3.- Tercera y Cuarta Infracción a las disposiciones de los artículos 7°, 9° y 17° del presente: Multa equivalente al importe de una (1) vez el canon mensual de la totalidad de las máquinas habilitadas en el Casino a sancionar, con la accesoria de suspensión de hasta cinco (5) días;

23.4.- Quinta Infracción a las disposiciones de los artículos 7°, 9° y 17° del presente: Multa equivalente al importe de tres (3) veces el canon mensual de la totalidad de las máquinas habilitadas en el Casino a sancionar, con la accesoria de la cancelación definitiva de la autorización otorgada.

ARTICULO 24°.- Las sanciones de multas y las de suspensión, serán aplicadas por disposición del Secretario de Juegos del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

Las sanciones de caducidad, serán aplicadas exclusivamente por el Presidente del Instituto Provincial de Regulación de Apuestas.

ARTICULO 25°.- En caso de recepcionarse una denuncia en la que se imputara a un autorizado el no haber abonado los premios en el acto o que dicho pago hubiere sido efectuado en forma parcial y de ser condenado judicialmente el habilitado a explotar el Casino a pagar las sumas en cuestión, el Instituto Provincial de Regulación de Apuestas quedará facultado para disponer la cancelación definitiva de la autorización otorgada.

ANEXO VI - DECRETO N° 2039/97

REGLAMENTOS DE «CASINOS TRADICIONALES»

CASINO POKER



Poder Judicial
República Argentina

ARTICULO 1º.- El Casino Poker, es un juego de azar que se desarrolla con un mazo de cincuenta y dos (52) cartas del tipo francés, en el cual cada jugador recibe cinco (5) cartas cubiertas y el pagador que representa a la Banca, recibe cuatro (4) cartas cubiertas y una (1), la última, descubierta.

ARTICULO 2º.- El juego se desarrolla sobre una mesa cuyo tablero contiene un paño labrado de diseño especial, donde los apostadores pueden efectuar las siguientes apuestas:

- Apuesta «I» ANTE;
- Apuesta «II» DESPUES;
- Apuesta a «JACKPOT».

ARTICULO 3º.- Para iniciar el juego son necesarias dos (2) jugadores como mínimo que participen del mismo. No se permitirán apuestas de jugadores de pie.

ARTICULO 4º.- Los apostadores antes de recibir cartas, deberán apostar en el casillero «I» ANTE. Luego, podrán observar el contenido de sus cartas y si desean continuar participando del juego deberán apostar en el casillero «II» DESPUES. Esta apuesta será de una cantidad igual al doble de lo apostado en el casillero «I» ANTE.

ARTICULO 5º.- Las personas que participen del juego, deberán realizar sus apuestas dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por el Casino.

ARTICULO 6º.- Todos los apostadores juegan en contra de la Banca y gana quien logra un juego superior al obtenido por el pagador, que es quien representa a la Banca.

ARTICULO 7º.- Los juegos logrados por los apostadores, cuando superen al obtenido por la Banca, ganan un importe equivalente al cien (100) por ciento de lo apostado en el casillero «I» ANTE y sobre lo apostado en el casillero «II» DESPUES, ganan un importe calculado de acuerdo al juego logrado y a la siguiente escala:

UN PAR	1 a 1
DOS PARES	2 a 1
TRIO (tres cartas iguales)	3 a 1
ESCALERA (straight-escalera)	4 a 1
COLOR (flush-flores)	5 a 1
FULL (full house-trío y pareja)	7 a 1
POKER (cuatro iguales)	20 a 1
ESCALERA COLOR (straight flush-escalera color)	30 a 1
ESCALERA REAL AL AS (straight flush royal)	50 a 1

ARTICULO 8º.- Los apostadores están obligados a efectuar apuestas en todos los pases o jugadas, caso contrario, deberán dejar libres sus asientos.

ARTICULO 9º.- Para el caso que en la mesa hubieren lugares libres, el jugador que lo desee podrá apostar en un segundo casillero, realizando de tal forma dos apuestas simultáneas. En este caso es obligatorio efectuar las apuestas «I» ANTE y «II» DESPUES, sin ver las cartas (Apuesta ciega o cerrada).

ARTICULO 10º.- El apostador deberá contar con las fichas necesarias para doblar la apuesta «I» ANTE, caso contrario no podrá recibir cartas. Si recibiera cartas y no contara con fichas para apostar en el casillero «II» DESPUES, se le retirarán las cartas y perderá lo apostado en el casillero «I» ANTE.

ARTICULO 11º.- Para el caso en que un apostador lograra un juego igual al de la Banca (ANCAR O EMPATE), la jugada se definirá de la siguiente manera:

UN PAR: Por la mayor de la tercera, cuarta o quinta carta;

DOS PARES: Por la quinta carta mayor;

ESCALERA y ESCALERA COLOR: Por la carta mayor

ARTICULO 12º.- Las cartas se distribuirán conforme lo especificado en el artículo 1º del presente y de derecha a izquierda. La Banca será la última en recibir cartas.

ARTICULO 13º.- Previo al inicio del juego, el pagador en presencia de los apostadores procederá a realizar el mezclado de las cartas (ensalada), pasando seguidamente a efectuar el baraje (mínimo tres barajes). Luego procederá a solicitar a un apostador (preferentemente a una dama o a la primera persona que tomó ubicación en la mesa) que realice el corte correspondiente. Una vez realizado éste, pasará las cartas de adelante hacia atrás, quedando el corte en la parte inferior del mazo, impidiendo de esa manera que cualquiera de las cartas sea vista. A partir de la jugada siguiente cortará el apostador que se encuentre a la izquierda de quien efectuó el primer corte.

ARTICULO 14º.- Una vez que todos los apostadores hayan decidido participar de la jugada, el pagador procederá a retirar las apuestas «I» ANTE, las apuestas de JACKPOT (si las hubiere), como así también las cartas de todos los apostadores que hayan manifestado su voluntad de no participar de la misma. Seguidamente, el pagador dará vuelta sus cartas para comprobar si CALIFICA o NO CALIFICA (se considera que el pagador CALIFICA cuando tiene un juego de AS - K o mayor y que NO CALIFICA cuando obtiene un juego inferior a AS - K).

a) Si CALIFICA, deberá descubrir las cartas de los apostadores y comprobar si la jugada del apostador es inferior o superior a las cartas de la Banca:

- Si es inferior (perdedora) procederá a retirar las fichas jugadas por el apostador;
- Si es superior (ganadora), la apuesta será pagada de acuerdo a lo prescripto en el artículo 7º del presente;

a) 3) Asimismo, si el apostador ha realizado la jugada de JACKPOT y hubiera obtenido un juego que esté dentro de la tabla de pago de JACKPOT, ésta le será pagada aparte e independientemente del juego que haya obtenido la Banca.

b) Si NO CALIFICA, pagará todas las apuestas «I» ANTE, descubriendo simultáneamente sólo las cartas de aquellos apostadores que hayan realizado apuestas a JACKPOT (para poder comprobar si esta apuesta ha sido ganadora o no).

ARTICULO 15º.- Las apuestas a JACKPOT serán consideradas individualmente, o sea, separadas del resto de las apuestas y de sus resultados. Por tal razón, para su definición (ganadora o perdedora) no se tendrá en cuenta el juego obtenido por la Banca.

ARTICULO 16º.- Para participar de la jugada a JACKPOT el apostador deberá colocar sus fichas en el lugar de la mesa dispuesto al efecto, dentro del monto establecido por el Casino. La apuesta a JACKPOT deberá realizarse, sin excepción, después de haber apostado a «I» ANTE. La tabla de juegos y premios del JACKPOT es la siguiente:

ESCALERA REAL AL AS (straight flush royal)	\$ 1.000,00
ESCALERA COLOR	\$ 500,00
POKER	\$ 250,00
FULL (full house)	\$ 100,00
COLOR	\$ 50,00

ARTICULO 17º.- Si el apostador, una vez iniciada la distribución de las cartas, decide no participar de la jugada o retirarse de la mesa, perderá la apuesta «I» ANTE y también la apuesta a JACKPOT.

ARTICULO 18º.- Las cartas que reciben los apostadores como la Banca por su palo y valor, forman una serie de combinaciones que sumadas determinan el resultado de las suertes:

- a) PAR SIMPLE: Combinación de dos (2) cartas de igual valor;

- b) PAR DOBLE: Combinación de dos (2) pares simples;

- c) TRIO: Combinación de tres (3) cartas de cualquier palo, de igual valor;

- d) ESCALERA: Combinación de cinco (5) cartas de cualquier palo, en orden correlativo de valor. El AS podrá utilizarse como uno (1) o como carta inmediata posterior al REY;

- e) FULL: Combinación de un PAR SIMPLE y un TRIO;

- f) COLOR: Combinación de cinco (5) cartas del mismo palo no correlativas;

- g) POKER: Combinación de cuatro (4) cartas de cualquier palo, de igual valor;

- h) ESCALERA COLOR: Combinación de cinco (5) cartas del mismo palo en orden correlativo de valor;

i) ESCALERA REAL AL AS: Combinación de cinco (5) cartas del mismo palo en orden correlativo de valor, con el «AS» como posterior al REY.

ARTICULO 19º.- Dadas las particularidades del juego CASINO POKER, deberán tenerse especialmente en cuenta los siguientes aspectos:

1) No se permitirá que los jugadores hablen entre sí durante el desarrollo del juego;

2) Para el caso de que un apostador persistiera en mantener diálogo con otros apostadores sobre las contingencias del juego u otros temas, se le solicitará que retire sus apuestas y abandone el sitio ocupado en la mesa;

3) Mientras los jugadores observan sus cartas, el pagador en forma rápida deberá controlar el sobrante de cartas y asegurarse de su exactitud. Los sobrantes, en todos los casos, deben dar números terminados en dos (2) o siete (7) (Ejemplo: 17, 22, 27, 32, etc.);

4) Si durante la distribución de las cartas, una de ellas fuese vista por todos o alguno de los apostadores, el pase o jugada será anulado, procediendo a barajar y distribuir las cartas nuevamente;

5) Mientras los apostadores observan sus cartas, éstas deberán mantenerse sobre el paño y dentro del perímetro del tablero de la mesa;

6) En ninguna circunstancia y por ningún motivo, los apostadores podrán inclinarse hacia atrás para ver las cartas o apartarse de la mesa;

7) Si el apostador desea apostar a JACKPOT, deberá realizar dicha apuesta antes del inicio de la distribución de las cartas;

8) Para evitar que alguna carta sea vista por los apostadores, el pagador cuando realice la operación de distribución, deberá hacerlo con el mazo de cartas inclinado hacia abajo;

9) Cuando el pagador realice la recolección de las cartas de cada jugada o pase, deberá asegurarse que retira cinco (5) cartas por jugador. En caso de observar el faltante de una o más cartas, procederá a anular la jugada al momento de constatar la anomalía y dar inmediato aviso al inspector.

PUNTO Y BANCA

ARTICULO 20º.- El juego deberá iniciarse con dos jugadores sentados como mínimo, uno de los cuales deberá salir con el sabot, tanto en las mesas dobles como simples.

ARTICULO 21º.- Las apuestas oscilarán entre el mínimo y el máximo fijado en cada Casino por la autoridad de aplicación.

ARTICULO 22º.- Queda prohibido jugar más de un máximo por persona, a excepción del jugador que tiene la banca, quien podrá jugar dos máximos: uno en la banca y otro en casillero. Asimismo se prohíbe más de una apuesta en la misma y por «chance». En caso de que una apuesta ganadora estuviere excedida, únicamente se pagará el máximo establecido. Si la apuesta excedida resultare perdedora y el error fuera advertido con antelación al arrastre, dicho excedente se reintegrará al dueño de la misma.

ARTICULO 23º.- Únicamente los jugadores sentados en los lugares numerados, podrán ser «banca», tomar las cartas de «punto» y desistir la «Voluntad de Cinco», si la hubiere.

ARTICULO 24º.- La primera «banca» se adjudicará en remate a la mejor oferta, encuadrada dentro de los topes mínimos establecidos. Si la mayor oferta fuera hecha por dos (2) o más personas simultáneamente y no correspondiere al tope máximo permitido se solicitará mejorarla; si no fuera mejorada se adjudicará por derecha, tomando como referencia el asiento número 1.

De recibir una oferta por el máximo, el pagador adjudicará la «Banca» de inmediato.

ARTICULO 25º.- Si como consecuencia de producirse uno o varios encartes (ANCAR) y el apostador al cual se le adjudicó la «Banca» desistiera de la misma, se procederá de la siguiente manera:

a) Si esto ocurriera en la primera «Banca» se procederá a un nuevo remate sin desarmar el sabot, continuando el juego y la voluntad a la derecha del nuevo «Banquero». Si no hubiera interesados entre el público en salir con la «Banca», se quemará el mazo confeccionándolo nuevamente y efectuándose un nuevo remate;

b) Si esto ocurriera durante el desarrollo del juego, se ofrecerá al mejor postor (Ejemplo: «Se ofrece una Banca», quien desee entre las personas asistentes, teniendo preferencia las sentadas y correspondiendo la «Voluntad» a la derecha del que desistiera continuar bancando, de no haber interesados será el Jefe de Mesa el encargado de las distribuciones de las cartas;

ARTICULO 26º.- En el supuesto del artículo anterior, quien se adjudicó la «Banca» deberá salir con la suma ofrecida dentro de los topes establecidos.

ARTICULO 27º.- No se permitirá a persona alguna, acompañar al jugador que sale

con el sabot, como asimismo a unificar sus apuestas.

ARTICULO 28°.- El corte del mazo corresponderá al jugador que se encuentre a la izquierda de aquel al que se le adjudicó la primera «Banca». En los mazos sucesivos al que se encuentre del lado ya citado del que va a tirar la primera «Banca» de cada mazo. Si éstos no desearan cortar lo hará el siguiente jugador de la izquierda y así sucesivamente. En caso de no haber interesados en la mesa, se permitirá hacerlo a un auxiliar del juego.

ARTICULO 29°.- El corte deberá ser superior a cincuenta (50) cartas.

ARTICULO 30°.- Al final del mazo se colocará otra tarjeta de corte (7 a 12 cartas) para prevenir la llegada del último pase. Si a pesar de ello las cartas no alcanzaren para definir el pase, este será nulo.

ARTICULO 31°.- El sabot deberá colocarse de tal modo que la parte delantera del mismo, por donde se sacan las cartas, quede en todo momento hacia el centro del tablero y a la vista del Jefe de Mesa.

ARTICULO 32°.- Dada por el pagador la orden de «NO VA MAS», no será permitido efectuar nuevas apuestas y retirar las ya efectuadas.

ARTICULO 33°.- Es prerrogativa exclusiva del jugador que tiene el sabot sacar las cartas, debiendo hacerlo cubiertas y sobre el paño, no permitiéndose extraer las mismas con ambas manos.

a) Si por algún imprevisto el jugador no pudiera definir el pase, lo hará el inspector y en caso de dar «Banca» se anunciará «Suite».

b) Si el imprevisto surge luego de definido el pase, también se anunciará «Suite». En ambos casos se entregarán los valores de la «Banca» a la oficina que corresponda.

ARTICULO 34°.- El jugador que tiene el sabot no podrá sacar cartas antes de que le sea solicitado por el pagador. Si lo hiciere, las cartas sacadas deberán ser quemadas.

ARTICULO 35°.- Obligatoriamente y a su debido tiempo, las cartas de «Punto y Banca» deberán ser descubiertas sobre la mesa, no estando permitido "filar" ni arrojar las cartas en forma incorrecta.

ARTICULO 36°.- Las cartas de «Punto» serán recibidas por el jugador que haya efectuado la apuesta mayor entre los que están a la derecha del que tiene sabot, no pudiendo hacerlo en caso de apostar a las dos (suertes) continuando del mismo modo en caso de «Suite» o «Suite de Suite» en que la «Voluntad de Cinco» se decidirá a la derecha del que dio la primera «Suite».

ARTICULO 37°.- Las apuestas a «Punto» de los jugadores que ocupan lugares numerados son personales, no estándoles permitido asociarse para tener derecho a tener las cartas.

ARTICULO 38°.- Si por error el pagador entregare cartas de «Punto» al jugador que no corresponda, se procederá del siguiente modo:

a) Si el error se advirtiere de inmediato, se entregarán las cartas al jugador que corresponda;

b) Si el que tiene el sabot no hubiere descubierto ninguna carta, se solicitará la «Voluntad de Cinco» al jugador que correspondiere;

c) Si el jugador que tomó las cartas las hubiere descubierto y decidió «Voluntad de Cinco», habiéndose descubierto las cartas de «Banca», no se hará lugar a reclamo alguno.

ARTICULO 39°.- Para «pedir» o «plantar» se solicitará al jugador que hubiere efectuado la apuesta mayor, exprese su voluntad en tal sentido, en forma correcta, verbal y en viva voz (PIDE o PLANTA) siendo su deseo obligatorio en todos los casos. Si por el error del pagador la voluntad expresada por dicho jugador fuere interpretado en forma equivocada, se procederá del siguiente modo:

a) Si el error fuera advertido antes de que el jugador que tiene el sabot haya dado vuelta alguna de las cartas, se hará prevalecer la voluntad expresada por el jugador correspondiente;

b) Si el error se advirtiera luego de haber dado vuelta alguna carta que correspondiera a «Banca», no podrá rectificarse el mismo y tendrá validez la voluntad anunciada por el pagador.

ARTICULO 40°.- Se dan dos cartas para «Punto» y dos para «Banca», en el siguiente orden: la primera y la tercera para «Punto»; la segunda y la cuarta para «Banca».

ARTICULO 41°.- La «Chance» «Punto» para plantar o pedir se ajustará la siguiente tabla:

- Teniendo: 0-1-2-3 o 4 Pide cartas.

- Teniendo: 5 Voluntad

- Teniendo: 6-7-8 o 9 Planta

ARTICULO 42°.- La «Chance» «Banca» para plantar o pedir se ajustará a la siguiente tabla:

- Teniendo: 0-1 o 2 Pide cartas

- Teniendo: 3 dando al Punto 8 Planta

- Teniendo: 4 dando al Punto 2-3-4-5-6 o 7.. Pide

- Teniendo: 5 dando al Punto 4-5-6-7..... Pide

- Teniendo: 6 dando al Punto 6 o 7..... Pide

- Teniendo: 7-8 o 9 Planta

ARTICULO 43°.- El jugador que tiene el sabot verá sus cartas previa indicación del pagador, luego que el jugador «Punto» haya visto las suyas. Al solicitarle las cartas posteriores, estas serán entregadas descubiertas de modo que sean perfectamente visibles.

ARTICULO 44°.- Es ganadora la «Chance» que en la suma de sus cartas contiene la unidad mayor. Esta unidad se forma sumando las dos cartas correspondientes a cada «Chance» y agregando también la tercera (si correspondiere según la tabla respectiva) y deduciendo de este total las decenas si las hubiere.

ARTICULO 45°.- Si la unidad formada por las dos primeras cartas (en cualquiera de las chances) fuere 8 ó 9, el pase queda definido.

ARTICULO 46°.- No habiendo ninguna apuesta a «Punto» de los jugadores sentados, las cartas serán descubiertas por el pagador, quien lo hará con la pala en el paño donde está el sabot.

ARTICULO 47°.- En el caso del artículo anterior, si la unidad de «Punto» fuere cinco, el pagador deberá plantar obligatoriamente.

ARTICULO 48°.- La apuesta del jugador de «Banca» ganará 90% en todos los pases pares y 100% en los pases impares. Si la salida fuera mayor que la mitad del máximo,

ganará 90% en el primer pase y en todos los pases impares y 100% en los pares.

ARTICULO 49°.- Toda apuesta en «Banca» de los casilleros y de pie, ganará 90% y en «Punto» 100% de lo apostado en los pases que resulten favorables.

ARTICULO 50°.- Ningún jugador podrá salir nuevamente con el sabot en la misma vuelta, excepto en el caso de tomar una «Suite» a lo establecido en el artículo 25°, inciso b, de este mismo punto.

ARTICULO 51°.- Si el jugador que está sentado no desea salir con el sabot, el pagador anunciará «Asiento libre para bancar», pudiendo hacerlo alguno de los jugadores que se encuentran de pie ó aquel que en la misma mesa no lo hubiere hecho en la misma vuelta, pero teniendo la obligación de devolver el asiento una vez finalizada la «Banca».

En caso de que el sabot pasara por varios asientos desocupados, de haber interesados en bancar se lo adjudicará en el primer asiento libre por derecha.

ARTICULO 52°.- Aquel jugador que desistiera de «Bancar» en su asiento, podrá hacerlo en cualquier asiento libre subsiguiente o en el que alguien dejara de hacerlo, no pudiendo «Bancar» nuevamente en la misma vuelta salvo lo establecido en el artículo 53°.

ARTICULO 53°.- Está permitido «Bancar» hasta dos (2) veces consecutivas en caso de renuncia de los demás componentes de la mesa o por ausencia de los mismos. Cumplida esta alternativa y no habiendo nuevos interesados se procederá a quemar el mazo previa aclaración del Pagador.

ARTICULO 54°.- El jugador que sale con el sabot podrá aumentar su «Banca» en cualquiera de los pases, ganando el 90% del total de la apuesta en el pase inmediato, el 100% en el siguiente y así alternativamente.

ARTICULO 55°.- El jugador que sale con el sabot podrá retirar por una sola vez la mitad de su «Banca», luego de ganar dos pases como mínimo. Se considera mitad:

a) Al cincuenta (50) por ciento de la «Banca» sin tener en cuenta los picos menores;

b) Todo monto inferior al cincuenta (50) por ciento de la «Banca», cuando sea solicitada por el jugador;

De la «Banca» en «Suite» no se podrá retirar mitad;

Cuando se solicitare mitad y ésta fuera ratificada y alcanzada al apostador por parte del pagador, aquel no podrá reintegrarla en ese concepto. De hacerlo se considerará «Banca» aumentada con mitad retirada.

De la «Banca» que no hubiere retirado mitad y fuera aumentada, podrá retirarla en cualquier momento que lo desee.

ARTICULO 56°.- El jugador podrá dar la «Suite» en cualquier momento, manifestándolo a viva voz, siempre que no hubiere extraído carta alguna.

ARTICULO 57°.- Se considerará «Suite» entre la ratificación verbal del jugador «Banquero» el requerimiento del pagador en tal sentido, la cual será ofrecida por éste por la misma cantidad y será adjudicada por derecha del siguiente modo:

a) Al jugador más próximo al que dio la «Suite», pudiendo éste aumentarla hasta el máximo si así lo deseara;

b) En la «Suite de Suite» o más si las hubiere, todos los privilegios corresponden al asiento de la derecha del que dió la «Suite» original;

c) La «Suite» podrá ser tomada por el mismo jugador cuantas veces lo desee;

d) Si entre los jugadores sentados no hubiere interesados y fuera solicitada por un jugador de pie, el jugador que dió la «Suite» deberá ceder a éste su asiento transitoriamente;

e) Si el jugador que dió la «Suite» deseara continuar «Bancando» deberá esperar que el pagador efectúe tal ofrecimiento a los jugadores presentes, no teniendo prioridad alguna al respecto a los jugadores de pie que quisieran «Bancar».

ARTICULO 58°.- En los casos que la apuesta del jugador que dé la «Suite» le corresponda ganar el 100%, la misma deberá ser pagada con descuento y, en consecuencia, ganará el 90 % de lo apostado.

ARTICULO 59°.- A la «Banca» en «Suite» se le aplicará los pases establecidos en el artículo 48°.

ARTICULO 60°.- De la «Banca» (tomada en «Remate» de «Suite», el sabot vuelve al jugador que se encuentra a la derecha del que dió la «Suite» original.

ARTICULO 61°.- Produciéndose la terminación de la «Suite» el sabot vuelve al jugador que se encuentra a la derecha del que dió la «Suite» original.

ARTICULO 62°.- Si se produce la terminación del mazo durante una «Suite», se dará por finalizada la misma y en el mazo siguiente, volverá a ser «Banca» el jugador que se halle a la derecha del que dió la «Suite» original.

ARTICULO 63°.- Al finalizar el mazo y a la nueva confección del mismo, si la mesa no reuniera lo dispuesto en el artículo 20°, se procederá:

a) Permaneciendo una persona sentada y de no hacerlo otra, terminando los barajes correspondientes, el mazo se parará. Para la reanudación del juego se procederá a un nuevo remate.

b) Si en el lapso que media entre la finalización del mazo y la confección del mismo, se produjera la ausencia total de jugadores sentados por cualquier fracción de tiempo, se procederá a un nuevo remate.

ARTICULO 64°.- El nuevo mazo se iniciará en el lugar donde finalizó al anterior. Si éste hubiera finalizado como «Banca» o (ancar).

Si hubiera finalizado como «Punto», se iniciará por la derecha del lugar donde finalizó.

ARTICULO 65°.- Al jugador que, debido a su apuesta mayor le correspondiere ver las cartas, no le será permitido ceder tal derecho, como tampoco ofrecer una de las cartas a un segundo jugador para que las vea, ni invitar al pagador a que las descubra.

ARTICULO 66°.- Si el jugador a quien correspondiere ver las cartas no lo hiciere, perderá todo derecho, pasando su apuesta al centro del paño, correspondiendo hacerlo al jugador cuya apuesta estuviere en segundo término.

ARTICULO 67°.- Si el jugador efectuare apuestas en ambas «Chances», la diferencia entre las mismas deberá cubrir el mínimo establecido por la empresa, perdiendo el derecho de recibir las cartas de «Punto» si le correspondiere, pasando su apuesta al centro del paño.

ARTICULO 68°.- Luego de cada pase y una vez pagadas las apuestas, las cartas que intervinieron en el mismo, serán colocadas en el receptor de naipes.

ARTICULO 69°.- Si al dar las cartas viniera una de ellas invertida, de modo que su valor estuviera a la vista, dicha carta será «Quemada».

Poder Judicial

Si el número de las cartas invertidas fuera considerable, se procederá a «quemar» el mazo, previa consulta con el inspector.

ARTICULO 70°.- Si se produjere alguna confusión en la distribución de las cartas, las mismas serán «quemadas». Habiendo sido quemada una o más cartas o un pase, queda prohibida su reconstrucción y no se aceptará reclamo alguno. En caso que la distribución de las cartas estuviere correcta a criterio del Jefe de Mesa y hubiere alguien del público que desistiere de tal corrección, se le permitirá retirar la apuesta.

ARTICULO 71°.- Si por error el jugador que tiene el sabot, diere vuelta una carta que no correspondiere, se procederá del siguiente modo:

- a) Habiéndose cometido el error antes del «No va más», la carta será quemada;
- b) Habiéndose cometido el error luego del «No va más», la carta será válida para el pase;
- c) Habiéndose cometido el error por pedido indebido de «Punto», la carta se adjudicará a «Banca» si la necesitare. En caso contrario será quemada;
- d) Habiéndose cometido el error por pedido indebido de «Banca», la carta será quemada.

ARTICULO 72°.- Está prohibido a los jugadores, colocar sobre el tablero objetos de cualquier tipo, salvo el cartón y el lápiz para anotar las jugadas.

ARTICULO 73°.- Mientras se efectúa el pase, las cartas correspondientes a «Punto», una vez descubiertas, se llevarán a la izquierda del pagador; las correspondientes a «Banca» quedarán frente al sabot hasta que se defina el pase. Luego se colocarán frente al pagador, donde permanecerán hasta que se haya efectuado el último pago.

ARTICULO 74°.- El número de barajas que componen el sabot será determinado por la Gerencia de Juego. El valor de cada carta se determina por el número de signos impresos en ellas; las figuras denominadas Rey, Dama y Valet tienen un valor de 10 puntos cada una.

ARTICULO 75°.- Todo error que se produzca en el desarrollo de un pase, ya sea mecánico, de suma o de canto, deberá ser corregido con las cartas a la vista.

ARTICULO 76°.- Toda apuesta debe indefectiblemente estar representada por su valor en fichas, no admitiéndose en ningún caso apuestas anunciadas.

ARTICULO 77°.- Cuando por falta de público el sabot pasa por un asiento desocupado y el jugador más cercano ya dispusiera su «Banca», previa rectificación verbal del mismo, bajo ningún concepto puede retroceder.

ARTICULO 78°.- Cuando se efectúe el último pase de la jornada y éste resultare ancar se podrá efectuar nuevas apuestas o retiro parcial o total de las mismas, debiendo continuar el juego hasta definir la «Chance» ganadora.

ARTICULO 79°.- Toda duda en la interpretación de las disposiciones que anteceden, serán resueltas en todos los casos por la superioridad.

BLACK JACK

ARTICULO 80°.- El juego de Black Jack, también denominado VEINTIUNO, se desarrolla con naipes del tipo francés y consiste en lograr que el jugador obtenga veintiún (21) puntos o un puntaje aproximado sin superarlo, ganando si es que obtiene un puntaje mayor al que logre el PAGADOR, quien representa a la BANCA. El valor de las cartas del Black Jack, es el siguiente:

- AS.....1 u 11 puntos.
- REY - REINA - VALET.....10 puntos.
- 2-3-4-5-6-7-8-9 y 10Su valor nominal.

ARTICULO 81°.- Participarán del juego todas las personas que ocupen asientos, no pudiendo hacerlo aquellas que se encuentren de pié.

ARTICULO 82°.- VARIANTES DEL JUEGO:

I) Doble Abajo: Es la variante que se produce cuando las dos primeras cartas del jugador suman 9, 10 u 11 puntos. (ej.: A/8, A/9, 2/7, 2/8, 2/9, 3/6, 3/7, 3/8, 4/5, 4/6, 4/7, 5/5, 5/6, etc.). En este caso el jugador puede apostar una suma igual al monto original de su apuesta, debiendo el pagador entregarle una sola carta cubierta. Cuando el jugador optase por ésta variante y la banca hubiere obtenido un puntaje superior, perderá el monto total apostado.

II) Apertura de Pares: Cuando las dos primeras cartas que reciba el jugador sean iguales, puede apostar separadamente a cada una de ellas la misma cantidad que apostara originalmente, pudiendo pedir cartas en forma ilimitada, siempre que la suma de ellas no sea superior a veintiuno (21). Podrá efectuar APERTURA DE PARES Y/O FIGURAS, una sola vez por jugada.

Si el jugador optase por la APERTURA DE PARES Y/O FIGURAS con cartas cuyo valor sea diez (10) ó figuras (rey, dama, o Valet), y la banca obtuviera Black Jack, regirán las siguientes normas:

- a) Con las cartas que forme Black Jack, no obtendrá ni ganancia ni pérdida;
 - b) Con las cartas que no forme Black Jack, perderá el monto total apostado.
- III) Apertura de Ases: Cuando el jugador efectuara una apertura de ASSES, deberá apostar a cada una de ellos una suma igual a la postura original, recibiendo una sola carta adicional cubierta para cada AS, percibiendo en caso de formar BLACK JACK, el cien (100) por ciento de lo apostado.

Cuando la Banca obtuviese Black Jack regirán las siguientes normas:

- a) Formando Black Jack con las dos cartas no obtendrá ganancia ni pérdida;
- b) Formando Black Jack con una de las cartas perderá el cincuenta (50) por ciento de lo apostado;
- c) Si no lograrse formar Black Jack con ninguna de las dos cartas, perderá el cincuenta (50) por ciento de lo apostado.

Podrá efectuar apertura de Ases una sola vez por jugada.

IV) Seguro: Es la apuesta que puede realizar el jugador, cuando la carta descubierta del Pagador es un AS. Puede apostar el cincuenta (50) por ciento de su apuesta inicial, a favor de que este formara Black Jack. De ser así cobrará el doscientos (200) por ciento de lo apostado.

ARTICULO 83°.- Cada mesa de Black Jack contará con dos juegos de naipes, uno de lomo azul y otro rojo. Al finalizar uno de los mazos se procederá al mezclado del otro. Realizados estos procedimientos se da inicio al juego.

ARTICULO 84°.- El sabot será armado con ocho (8) mazos de cincuenta (52) cartas cada uno, sumando un total de cuatrocientos dieciséis (416) cartas.

Cuando el casino lo disponga expresamente, el sabot podrá ser armado con una

cantidad de cartas menor al consignado en el párrafo anterior. En tal caso la cantidad de cartas a utilizar no podrá ser inferior a ciento cuatro (104) cartas (Dos (2) mazos).

ARTICULO 85°.- Para poder dar inicio al juego, deberá haber como mínimo dos (2) jugadores sentados. En presencia de los apostadores el pagador previa autorización del inspector, procederá a realizar la operación del mezclado de las cartas y a efectuar el baraje correspondiente.

ARTICULO 86°.- Una vez cumplido el requisito dispuesto en el artículo anterior, el pagador procederá al armado del sabot, solicitando a uno de los apostadores, que realice el corte correspondiente, dando prioridad al apostador sentado en el asiento N°6 y en forma sucesiva en ese orden al resto de los apostadores sentados. Si ninguno de ellos deseara realizar el corte, esta operación será efectuada por el Inspector.

ARTICULO 87°.- El corte a efectuarse deberá tener como mínimo cincuenta (50) cartas. Al armarse nuevamente el sabot deberá evitarse que efectúe el corte el mismo jugador. El pagador deberá dejar como mínimo cuarenta (40) cartas aproximadamente.

ARTICULO 88°.- Armado el sabot, el Pagador procederá a QUEMAR las dos primeras cartas, las que depositará en el descartero, procediendo de inmediato a iniciar el juego.

ARTICULO 89°.- En cada mesa se admitirán hasta siete (7) jugadores sentados, quienes deberán efectuar sus apuestas, antes que el pagador comience con la distribución de las cartas.

ARTICULO 90°.- Las apuestas deberán efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

ARTICULO 91°.- Todo jugador que ocupe asiento en la mesa de Black Jack, está obligado a realizar apuestas en cada una de las jugadas que se desarrollen. En el caso que no deseara hacerlo deberá ceder su lugar a otro apostador.

ARTICULO 92°.- A cada jugador sentado le está permitido apostar hasta en dos (2) plazas simultáneamente, incluida la que le corresponda, siempre que las otras se encuentren desocupadas, pero no podrá agregar apuesta en plaza de otro jugador sentado.

ARTICULO 93°.- En el caso de que existan dos jugadores sentados interesados en apostar en las plazas desocupadas, tendrá prioridad sobre ellas el ubicado a su derecha.

ARTICULO 94°.- No se permitirá, bajo ningún concepto, apuestas que se realicen después del «NO VA MAS».

ARTICULO 95°.- Las cartas que distribuya el pagador, tanto las correspondientes al pagador como al apostador, deberán quedar sobre el paño, a la vista y en el lugar destinado al efecto, hasta la finalización del pase, excepto aquellas que estuvieran excedidas de puntuación.

ARTICULO 96°.- El pagador distribuirá las cartas de izquierda a derecha, en el mismo sentido que el recorrido de las agujas del reloj.

ARTICULO 97°.- En el orden indicado en el artículo anterior el Pagador, dará una sola carta CUBIERTA a cada jugador y se dará para sí una DESCUBIERTA, para luego dar la segunda de igual forma que la primera a cada jugador y también una CUBIERTA para la banca.

ARTICULO 98°.- Cada uno de los jugadores en el orden establecido y a requerimiento del pagador procederá a descubrir sus cartas, colocándolas encimadas en dirección al pagador, de manera que la superior sólo cubra la tercera parte de la inferior, dejando bien visible a su puntuación

ARTICULO 99°.- Las cartas correspondientes al pagador se colocarán horizontalmente a su frente, de izquierda a derecha.

ARTICULO 100°.- El pagador irá anunciando en voz alta el puntaje del jugador a medida que éste vaya pidiendo cartas, si al recibirlas decidiera plantar, emitirá en voz alta «PLANTA CON...» indicando el puntaje obtenido.

ARTICULO 101°.- Una vez que todos los jugadores hayan adoptado la decisión de plantar o de pedir cartas, el pagador descubrirá su segunda carta.

ARTICULO 102°.- El pagador debe obligatoriamente pedir cartas si su puntuación es de dieciséis (16) puntos o menor. Habiendo obtenido 17-18-19-20 o 21 puntos, está obligado a plantar.

En caso que todos los jugadores se hayan excedido en el pedido de las cartas, la Banca debe definir el PASE.

ARTICULO 103°.- Cuando la carta descubierta que corresponda a la Banca sea un AS, el pagador llamará a SEGURO, pudiendo el jugador apostar el cincuenta (50) por ciento del monto de su apuesta original. Luego que todos los casilleros definan su chance, el pagador recién procederá a descubrir su segunda carta.

ARTICULO 104°.- En caso de que el pagador obtenga Black Jack y alguno de los apostadores hubieren optado por alguna VARIANTE DEL JUEGO, será de aplicación lo establecido en cada caso.

ARTICULO 105°.- Si la Banca formase la suerte denominada Black Jack, es decir, si sumase veintiuno (21) con las dos (2) primeras cartas, siendo la primera un AS, la apuesta a la que los jugadores hubieren aplicado el SEGURO, cobrarán en esta chance, el doscientos (200) por ciento de lo apostado.

ARTICULO 106°.- Si el jugador hubiere obtenido Black Jack con sus dos primeras cartas, de la misma manera que la banca, su apuesta no gana ni pierde -ANCAR-.

ARTICULO 107°.- Si el jugador al pedir cartas, recibiera uno más ASSES, el pagador anunciará las dos puntuaciones posibles, es decir las que resulten de asignar a la carta el valor UNO ó ONCE, haciéndolo solamente a título informativo y sin que ello signifique una opción definitiva.

ARTICULO 108°.- El pagador irá anunciando los dos puntajes posibles. Si en la prosecución del juego, el jugador volviese a recibir cartas que posibiliten las dos alternativas, podrá continuar recibiendo las hasta que no se exceda de veintiun (21) puntos.

ARTICULO 109°.- Si el jugador sobrepasa el puntaje de veintiuno (21), el pagador anunciará a viva voz «EXCEDIDO», retirando las fichas de su apuesta e introduciendo las cartas en el descartero.

ARTICULO 110°.- Cuando las dos primeras cartas del jugador sumasen veintiuno (21) (un AS y cualquiera de las cartas que valen diez puntos) el jugador obtendrá Black Jack y ganará el ciento cincuenta (150) por ciento de lo apostado.

ARTICULO 111°.- Las fichas correspondientes a las distintas apuestas, serán



colocadas en la parte inferior del casillero. Cuando se trate de apuestas correspondientes a variantes APERTURA DE PARES, deberán colocarse lateralmente a cada casillero.

ARTICULO 112°.- El Inspector podrá solicitar cambio de mazos cuando a su juicio se observen alguna de las siguientes anomalías:

- a) Cuando el mazo ha tenido mucho uso y sus cartas ofrezcan dificultad para su manejo, por parte del pagador;
- b) Cuando el mazo se encuentra con suciedad y no permite el fácil desplazamiento de las cartas;
- c) Cuando se tenga alguna duda o sospecha de marcas o de la autenticidad de las cartas.

ARTICULO 113°.- Si antes de iniciar el desarrollo del juego, se advirtiera que a algún jugador se le hubiere entregado por error más de dos cartas, el PASE será considerado NULO y se procederá nuevamente a la entrega de cartas. Si el error se advirtiera después de haber definido el pedido de cartas adicionales, se anularán exclusivamente las apuestas de quien o de quienes hayan recibido más de dos cartas.

ARTICULO 114°.- Si se observara que uno o varios jugadores hubieren recibido solamente una carta, se podrá completar la entrega con una segunda carta, siempre que el jugador prestare su conformidad, pero en el caso que éste no acceda, se quemará la carta entregada, quedando sin efecto la apuesta.

ARTICULO 115°.- Si el pagador al distribuir las cartas, por error descubre una y por ello recibe reclamos del apostador, la voz del pagador será la siguiente: « Señor/a, es la carta que a Ud. le corresponde». Desarrollando el juego normalmente.

ARTICULO 116°.- Si el pagador comprueba que se ha dado su segunda carta INDEBIDAMENTE, se procederá de la siguiente forma:

- a) De observarse el error de inmediato, la carta DE NO SER VISTA será VALIDA INDISTINTAMENTE, para el jugador como para la Banca.
- b) De observarse una vez iniciada la entrega de cartas adicionales a los apostadores, será válida como segunda carta para la Banca, continuando con la definición del PASE.

ARTICULO 117°.- Si después de haber distribuido las dos primeras cartas a cada jugador, el pagador advirtiese que la Banca tiene más de dos cartas, se procederá a anular el PASE quemando las cartas distribuidas e iniciará de inmediato una nueva entrega.

ARTICULO 118°.- Cuando el pagador por error omitiera dar la segunda carta para la BANCA y el hecho se advirtiera antes del inicio del pedido de cartas adicionales por parte de los apostadores, el pagador procederá a tomar del sabot la segunda carta, continuando con la definición del pase.

Si el error se advirtiera una vez iniciada la entrega de las cartas adicionales a los apostadores, la BANCA definirá el pase con una sola carta.

ARTICULO 119°.- Las cartas cuya puntuación no se hubiere excedido de veintinueve (21) puntos, no se introducirán en el descartero, hasta tanto no se terminen de retirar o abonar las apuestas.

ARTICULO 120°.- Todas las apuestas con excepción de las variantes puntualizadas en el presente reglamento, cobrarán el cien (100) por ciento del monto total apostado.

ARTICULO 121°.- El Black Jack formado con APERTURA DE PARES cuyas cartas sean de diez puntos (REY - DAMA - VALET) gana el cien (100) por ciento de lo apostado.

ARTICULO 122°.- Al no quedar más cartas en el sabot, el PASE se dará por finalizado en la plaza cuyo jugador hubiere recibido la última carta. En el caso de corresponderle al pagador tendrá validez el puntaje de su única carta.

A las plazas restante, si las hubiere, les quedará la opción de jugar o no con la puntuación que hubieren obtenido.

ARTICULO 123°.- Los casos no previstos, como así también toda duda en la interpretación del presente reglamento serán resueltas por las autoridades del casino.

RULETA

ARTICULO 124°.- El público ubicado alrededor de la mesa, podrá efectuar sus apuestas en los tableros, cuyas marcaciones indican todas las formas posibles de hacerlo.

ARTICULO 125°.- Para efectuar sus apuestas en una mesa determinada, los jugadores deberán previamente adquirir en la misma, fichas de un color que no esté en el juego. Esto permitirá al respectivo pagador identificar rápidamente y en forma segura, al dueño de cada apuesta.

ARTICULO 126.- El sistema enunciado en el punto anterior, se usará para el caso de apostar en las denominadas «Suertes Múltiples». Para apostar en las denominadas «Chances», se usarán fichas especiales, iguales para todos los jugadores y que se designan con el nombre de «Fichas de Cambio» o «Fichas de Chance».

ARTICULO 127°.- Las suertes posibles, se dividen en «Suertes Múltiples» y «Chances». A su vez, cada una de ellas se subdivide de acuerdo a lo indicado en el cuadro sinóptico siguiente:

SUERTES MULTIPLES	<ul style="list-style-type: none"> - Pleno - Semipleno - Cuadro - Calle - Línea
CHANCES	<ul style="list-style-type: none"> - Menor - Mayor - Colorado
Simples	<ul style="list-style-type: none"> - Negro - Pares - Nones

Dobles

- Docenas

- Columnas

ARTICULO 128°.- SUERTES MULTIPLES:

a) Apostando a Pleno, se paga treinta y cinco (35) veces la apuesta. Esta apuesta consiste en apostar a uno cualquiera de los treinta y siete (37) números, para lo cual deberá ponerse la ficha dentro del cuadrado formado por las líneas que lo separan de cualquiera de restantes treinta y seis (36) números en que está dividido el tablero.

b) Las apuestas efectuadas a Semipleno, ganan diecisiete (17) veces su valor. Esta suerte se apunta colocando la ficha sobre la línea que separa a dos (2) números. En consecuencia, hay sesenta (60) posibilidades distintas de apostar a semipleno.

c) Cuando la apuesta se efectúa a «Cuadro», gana ocho (8) veces su valor. Esta suerte se apunta colocando la ficha en el punto de intersección en que se cortan perpendicularmente las líneas que separan los distintos números.

Cada punto de intersección abarca cuatro (4) números, siendo posible, en consecuencia, apostar en veintitrés (23) cuadros distintos.

El cuadro correspondiente al cero (0), puede apuntarse indistintamente en el ángulo formado por la primera línea transversal y la primera longitudinal o en el ángulo formado por la primera línea transversal y la cuarta longitudinal.

d) Las apuestas efectuadas a Calle, ganan once (11) veces su valor. Esta suerte comprende tres (3) números consecutivos y pueden apuntarse colocando la ficha sobre cualquiera de las dos líneas longitudinales exteriores que corresponda al grupo de tres (3) números, a los cuales se desee apostar. El número cero (0) puede ser apuntado en dos (2) calles distintas, en la primera de ellas juegan los números cero (0), uno (1) y dos (2), en la segunda los números cero (0), dos (2) y tres (3). La primera se apunta colocando la ficha en la intersección de la primera línea transversal, con la línea que separa los números uno (1) y dos (2) y la segunda, se apunta colocando la ficha en la intersección de la primera línea transversal, con la línea que separa los números dos (2) y tres (3). De acuerdo a ello, puede apuntarse a catorce (14) calles distintas en cada tablero.

e) Las apuestas efectuadas en Línea, comprenden seis (6) números consecutivos y ganan cinco (5) veces su valor. Se apunta esta suerte colocando la ficha en la intersección de cualquiera de las dos líneas longitudinales exteriores, con las líneas transversales que separan grupos de tres (3) números. Vale decir, que no podrá apuntarse esta suerte en la intersección de las líneas longitudinales, con la segunda y la última línea transversal respectivamente. En cada tablero puede opostarse a once (11) líneas distintas.

ARTICULO 129°.- CHANCES SIMPLES:

Son aquellas en el que el jugador tiene a su favor igual número de posibilidades de las que tiene en su contra. En estas chances cada apuesta gana una vez su valor. Para apuntar en estas chances, debe colocarse la ficha en los casilleros especialmente designados al efecto.

Comprenden a las que se detallan en los siguientes incisos:

a) MENOR: Comprende los números que se encuentran entre el uno (1) y el dieciocho (18), ambos inclusive.

b) MAYOR: Comprende los números que se encuentran entre el diecinueve (19) y el treinta y seis (36), ambos inclusive.

c) COLORADO: Son los números uno (1), tres (3), cinco (5), siete (7), nueve (9), doce (12), catorce (14), dieciseis (16), dieciocho (18), diecinueve (19), veintinueve (21), veintitres (23), veinticinco (25), veintisiete (27), treinta (30), treinta y dos (32), treinta y cuatro (34) y treinta y seis (36).

d) NEGRO: Son los números dos (2), cuatro (4), seis (6), ocho (8), diez (10), once (11), trece (13), quince (15), diecisiete (17), veinte (20), veintidos (22), veinticuatro (24), veintiseis (26), veintiocho (28), veintinueve (29), treinta y uno (31), treinta y tres (33) y treinta y cinco (35).

e) PARES: Comprende los dieciocho (18) números del tablero que son divisibles por dos (2).

f) NONES: Comprende los dieciocho (18) números del tablero que no son divisible por dos (2).

ARTICULO 130°.- CHANCES DOBLES:

Son aquellas en que el jugador tiene una posibilidad a favor y dos en contra. En estas chances cada apuesta gana doble de su valor.

Para apuntar en estas chances, debe colocarse la ficha en los casilleros especialmente designados al efecto.

Son las que se detallan en los incisos siguientes:

a) DOCENAS: Cada tablero está dividido en tres docenas. La primera comprende los número uno (1) al doce (12) inclusive. La segunda docena comprende del trece (13) al veinticuatro (24) inclusive y la tercera comprende del veinticinco (25) al treinta y seis (36) inclusive.

Puede también apostarse a dos (2) docenas consecutivas colocando la ficha sobre la línea que separa los dos casilleros correspondientes a las docenas a las cuales se desea jugar. En este caso la apuesta se denomina «A Caballo» y va jugando en cada casillero la mitad de la misma.

b) COLUMNAS: Cada tablero está dividido en tres columnas. La primera se inicia con el número uno (1) y termina con el número treinta y cuatro (34), comprendiendo todos los números entre los mencionados, ubicados longitudinalmente al tablero; la segunda comprende los números ubicados en la forma citada entre los números dos (2) y treinta y cinco (35); y la tercera columna comprende en la misma forma, a los números ubicados entre el tres (3) y el treinta y seis (36).

Lo dicho para las apuestas «A Caballo» en el inciso anterior, vale también para las columnas.

ARTICULO 131°.- Cuando la bola se encasilla en el número cero (0), pierden todas las chances sin excepción.

ARTICULO 132°.- Las apuestas para cada suerte o chance, oscilarán entre un mínimo y un máximo fijado por la empresa.

ARTICULO 133°.- Cuando en las suertes múltiples un jugador se hubiere excedido en los máximos, se procederá, una vez advertida la irregularidad, a devolverle el excedente. Si dicha irregularidad se advierte luego de salir premiado el número en el cual se apostó en exceso, se distribuirá el excedente en forma descendente,

jugando el excedente de Pleno a Semipleno, el de Semipleno a Calle, el de Calle a Cuadro y el de Cuadro a Línea. Si restare aún un excedente, luego de realizada la operación, el mismo será devuelto al jugador de que se trate.

ARTICULO 134°.- Cuando hubiera apostado en exceso a chance, se devolverá el excedente, siempre que tal irregularidad se advierta antes de cantar el número ganador. En caso contrario, si resultare ganadora la chance en la cual se apostó en exceso, se considerará que iba jugando al máximo permitido, pagando hasta dicha suma y devolviendo el excedente a su dueño.

ARTICULO 135°.- El jugador que hubiera apostado más del máximo permitido en las suertes múltiples o en las chances sin que tal error hubiere sido advertido, no tendrá derecho a devolución alguna, una vez que haya salido el número premiado y hubiera perdido el número y la chance en la cual se jugó en exceso.

ARTICULO 136°.- Tratándose de apuestas «A Caballo» jugadas en las chances, se permitirá apostar el doble del máximo establecido para las mismas. Se exceptúa de esta disposición el caso de apuestas «A Caballo», jugadas en conjunto a menor y tercera docena. En este último caso, se permitirá apostar sólo el doble del máximo fijado para menor.

ARTICULO 137°.- Hay diversas situaciones que pueden motivar la anulación de la «bola» estando ya en el cilindro en movimiento. Ellas son las que se detallan en los siguientes incisos:

a) Cuando la bola se escapare de las manos del Jefe de Mesa, antes de ser arrojada por éste y cayera dentro del cilindro;

b) Cuando cayere algún objeto extraño dentro del cilindro y éste estuviere ya girando con la bola sin encasillamiento;

c) Cuando la bola, al ser lanzada por el Jefe de Mesa, saltare fuera del cilindro o se quedare detenida sobre el aro de la cazuela, sin posibilidad de caer para su encasillamiento;

d) Cuando el cilindro se frenare hasta quedar completamente detenido por desperfectos mecánicos o cualquier otro motivo, mientras la bola estuviere girando.

ARTICULO 138°.- En todo los casos enunciados en los diversos incisos del punto anterior, el Jefe de Mesa deberá anunciar «No Va Esta Bola».

ARTICULO 139°.- Luego que el Jefe de Mesa anuncia «No va más», no podrá efectuarse ninguna apuesta ni retirar o modificar las ya efectuadas.

ARTICULO 140°.- En ningún caso se aceptarán apuestas anunciadas, cuyo valor no sea hecho efectivo con fichas antes del «No va más».

ARTICULO 141°.- Sin un jugador colocare fichas cuyo valor no puede ser determinado a simple vista y lo hiciere simultáneamente con el «No va más», el Jefe de Mesa le aclarará que va jugando hasta el máximo permitido. En éste caso, pierda o gane la apuesta, se le devolverá el excedente.

ARTICULO 142°.- Cuando con el número ganador hubieren resultado favorecidas «varias suertes» pertenecientes a un mismo jugador, se procederá, antes de efectuar el pago, a reducir las apuestas de acuerdo a las reglas que marcan los siguientes artículos.

ARTICULO 143°.- En todos los casos, las fichas a reducir se arrastrarán fuera del número ganador, luego de lo cual se efectuará la reducción en el siguiente orden: Líneas, Calles, Cuadros, Semiplenos.

ARTICULO 144°.- Se comenzará a reducir por las fichas de mayor valor, a efectos de que éstas, queden en último término en el «carretel» que se ha de formar con todas las fichas resultantes de la reducción. En consecuencia, el pago comenzará por las fichas de menor valor, que serán colocadas en primer término en el «carretel».

ARTICULO 145°.- Una vez efectuada la reducción, se irá colocando en el número ganador el resultado de la misma y las fichas que resulten como excedentes, se irán colocando detrás de la tablilla del cero (0).

ARTICULO 146°.- Las principales reducciones a efectuarse serán las siguientes:

De cada dos (2) Semiplenos, se formará un (1) Pleno.

De cada cuatro (4) Cuadros, se formará un (1) Pleno.

De cada tres (3) Calles, se formará un (1) Pleno.

De cada seis (6) Líneas, se formará un (1) Pleno.

ARTICULO 147°.- Además de las reducciones indicadas en el artículo anterior, se podrán efectuar toda las reducciones secundarias a que den lugar las apuestas realizadas.

ARTICULO 148°.- Finalizada totalmente la reducción, se colocarán los plenos en el «carretel» para su pago, colocando hacia el lado de la banca las fracciones que exceden de cinco (5), a fin de facilitar su lectura por parte del pagador.

Si los plenos de un mismo color fueran más de diez (10) fichas, colocando el excedente en la misma forma indicada precedentemente.

ARTICULO 149°.- Si a raíz de la reducción quedare en el número premiado una cantidad de plenos superior al máximo permitido, se entregarán los excedentes a sus respectivos dueños.

ARTICULO 150°.- En ningún caso se comenzará a reducir el número ganador, sin que previamente el pagador haya realizado el pago de todas las chances favorecidas.

JUEGO DE CRAPS

ARTICULO 151°.- El CRAPS es un juego de azar que se desarrolla con dos dados, que arrojados sobre el paño de la mesa, al detenerse, la suma del puntaje de sus caras superiores determinan las chances ganadoras y las chances perdedoras.

ARTICULO 152°.- Los elementos que se utilizan para el desarrollo del juego son: 1 (una) mesa especial cuyo paño labrado registra las distintas chances, 1 (un) juego de dados de acrílico (de seis caras), 1 (un) bastón o rastrillo para alcanzar y recoger los dados, 1 (un) fichero con fichas para paño y complemento de pago y demás elementos necesarios para la operatoria del juego.

ARTICULO 153°.- Las chances principales del juego son: Pass-Line-Buena; Don't Pass-Bar-Mala; Come-A Resultado; Don't Come-Bar-No Resultado. Las variantes: Field, A-Probabilidades, A Colocar, A Dobles, Cualquier Siete, Cualquier CRAPS, Dos, Tres, Once, Doce, Seis y Ocho Grande.

ARTICULO 154°.- Para el inicio del juego es necesario la presencia de una persona que desee arrojarse los dados, previo a realizar una apuesta a cualquiera de las chances.

ARTICULO 155°.- La primera jugada se adjudicará a la mejor oferta, la que deberá

encuadrarse dentro de los mínimos y máximos establecidos por el Casino. Si la mejor oferta fuera hecha por dos o más personas simultáneamente y su monto no alcanzara al máximo establecido, se solicitará mejorarla y si no fuera mejorada se adjudicará por derecha, tomando como punto de referencia la ubicación del tallador. De recibir una oferta por el máximo se adjudicará de inmediato, si fuera hecha por dos personas en forma simultánea, se adjudicará por derecha.

ARTICULO 156°.- El público podrá realizar sus apuestas en cualquiera de las chances que tiene el juego, siempre dentro de los límites de mínimos y máximos establecidos por el Casino.

ARTICULO 157°.- La persona en posesión de los dados podrá apostar un máximo más a cada una de las chances.

ARTICULO 158°.- El arrojado de los dados se realizará de la siguiente manera:

a) Realizadas las apuestas y alcanzados los dados, el tirador los recibirá con una de sus manos y con la misma los arrojará sin más pérdida de tiempo que lo razonable;

b) Previo al arrojado de los dados, el batido de los mismos en la mano del tirador deberá realizarse en forma clara, a la vista y dentro del perímetro de la mesa;

c) Cuando el apostador en posesión de los dados, no respetara las normas de procedimiento para el arrojado de los mismos, será observado por el tallador e invitado a corregir su actitud. En caso de persistir, el inspector procederá a invitarlo a abandonar el juego y dispondrá el cambio de los dados que el apostador debería haber utilizado. Si se tratase de un pase indefinido, serán de aplicación las normas establecidas al efecto.

ARTICULO 159°.- Luego de la indicación del empleado de «NO VA MAS», no se permitirán nuevas apuestas, ni retirar o modificar las existentes.

ARTICULO 160°.- Los dados deberán arrojarse de manera tal que realicen un movimiento de rodado -no deslizarse-, siendo obligatorio que ambos caigan en el sector del paño opuesto de la ubicación del tirador y que por lo menos uno de ellos rebote contra los laterales internos de la mesa. De no cumplirse los requisitos consignados en el presente artículo, el tiro será considerado nulo.

ARTICULO 161°.- Si uno o ambos dados al ser arrojados, salieran del perímetro de la mesa, el tiro será nulo.

ARTICULO 162°.- Para el caso que uno o los dos dados salieran del perímetro de la mesa y por propia gravitación volvieresen a caer dentro de la misma, el tiro será válido.

ARTICULO 163°.- Toda vez que los dados caigan de una manera indefinida y por lo tanto generen dudas con relación a su correcta posición (inclinados o apoyados sobre la baranda de la mesa, parados sobre algunos de los ángulos, uno encima del otro, o posados sobre una ficha), el tiro será nulo.

ARTICULO 164°.- Arrojad los dados, previa indicación del tallador, éstos no serán tocados hasta que se anuncia el número y las chances ganadoras.

ARTICULO 165°.- Cuando un apostador perdiera los dos primeros tiros como consecuencia de haber obtenido 2, 3 o 12, tendrá la opción de tirar una vez más.

ARTICULO 166°.- Cuando el apostador hubiere perdido en los dos primeros tiros y optare por no realizar un tercer tiro, el juego continuará por derecha.

ARTICULO 167°.- Cuando en el primer tiro salga un punto (4-5-6-8-9 o 10), el pagador colocará el Buck o indicador en la casilla correspondiente, a efectos de que todos los apostadores observen el número que el tirador intenta lograr.

ARTICULO 168°.- Si el apostador en posesión de los dados sufriera un trastorno físico que le impidiera continuar tirando, se resolverá de la siguiente manera:

a) Si ocurriera en el momento en que el pase queda definido, las apuestas correspondientes al tirador se entregarán en la oficina correspondiente, labrando el acta respectiva;

b) Si ocurriera cuando el tirador esta buscando el punto, el inspector será el encargado de continuar con el arrojado de los dados, pero exclusivamente a efectos de definir el pase, no estando permitido en consecuencia, realizar ningún tipo de apuestas.

ARTICULO 169°.- Al finalizar el horario de funcionamiento de la sala de juego, el tallador, con la autorización del inspector, detendrá el juego y anunciará «JUEGO PARA EL ULTIMO PASE»:

a) Si en la primer tirada el pase se definiera con 7, 11, 2, 3 o 12, el pagador anunciará «HA SIDO EL ULTIMO PASE»;

b) En caso que el pase no se definiera, se aceptarán por única vez las apuestas a «Probabilidades - Buena y Mala»;

c) Para el caso que se este buscando un punto y se anunciara el último pase, se aceptarán apuestas a todas las chances por última vez;

d) Si el último pase se define en «Buena» y existieran apuestas a «Come», «Don't Come Bar» o «A Dobles», el inspector ocupará la cabecera de la mesa y arrojará los dados al solo efecto de definir estas apuestas.

ARTICULO 170°.- El apostador que resultare perdedor al arrojar los dados, no podrá hacerlo nuevamente en la misma vuelta, salvo la excepción prevista en el artículo 165°. Podrá hacerlo en el caso que ningún otro apostador manifieste su voluntad de hacerlo, o cuando sea el único apostador presente en la mesa.

ARTICULO 171°.- Cuando un apostador no efectuare apuesta alguna, deberá ceder el lugar a efectos de permitir participar del juego a otro apostador.

ARTICULO 172°.- Cuando los dados lleguen a un lugar desocupado, el tallador anunciará a viva voz «Espacio Libre Para Tirar».

ARTICULO 173°.- Si el apostador no deseara tirar los dados, el tallador anunciará «Espacio Libre Para Tirar» y lo otorgará al primero que lo solicite, no teniendo la obligación de devolver el espacio una vez finalizada la tirada.

ARTICULO 174°.- En caso que una apuesta ganadora estuviera excedida, únicamente se pagará el máximo establecido. Si la apuesta excedida resultare perdedora y el «error» se advirtiere con anterioridad de efectuar el arrastre, dicho excedente será reintegrado a su dueño.

ARTICULO 175°.- Cuando un apostador se encuentra en posesión de los dados y jugara a Mala, podrá retirar parcialmente su apuesta, dado que tiene la obligatoriedad de definir el pase.

ARTICULO 176°.- Una vez definido el pase, los pagadores procederán al retiro de las apuestas perdedoras y luego al pago de las ganadoras, de la siguiente manera:

1) PAGADOR PAÑO CENTRAL:

Poder Judicial

a) Una vez anunciado y comprobado el número arrojado, traerá los dados a su lugar y comenzará a ingresar las apuestas perdedoras. En primer término los de ambos laterales (C-E-2-3-12 y 11), luego irá recogiendo en sentido vertical de arriba hacia abajo comenzando por los Dobles, terminando por Any CRAPS (Cualquier CRAPS);

b) Comenzará a pagar las apuestas ganadoras en el mismo orden: primero ambos laterales (C-E), finalizando en Any CRAPS (Cualquier CRAPS);

c) Mientras se esté realizando el pago del paño, no se podrán realizar apuestas para el tiro siguiente, ni aún cuando éstas fueran a favor de algunas de las chances sin apuestas.

2) PAGADORES PAÑOS LATERALES:

a) Definidas las apuestas ganadoras, ambos pagadores ingresarán las apuestas perdedoras en sentido vertical, de arriba hacia abajo;

b) Quedando en el paño solamente las apuestas ganadoras, A - Resultado y No Resultado en caso que a éstas les hubiere correspondido un «punto», los pagadores pagarán los «Comes» en sus respectivos casilleros. Si el punto tirado determinara que uno de los casilleros resultara ganador, primero se pagará este y se entregará y luego se ingresarán los «Comes»;

c) El pago de las chances ganadoras se efectuará en sentido vertical y de arriba hacia abajo.

ARTICULO 177°.- Las dudas o controversias que pueda generar la interpretación del Reglamento del Juego, serán resueltas en todos los casos por las autoridades del Casino.

ARTICULO 178°.- MODO DE JUEGO: El diseño del paño de CRAPS, ofrece al jugador gran variedad de apuestas. El resultado de cada apuesta se decide por el valor de los puntos de los dados después de cada tiro. Las distintas variantes son las siguientes:

a) PASS LINE - BUENA: Esta apuesta debe ser efectuada antes del primer tiro. La misma gana si el tirador arroja un 7 u 11 en el primer tiro, con 2 - 3 o 12, pierde. Cualquier otro número que se arroje se convierte en el punto a repetir (4-5-6-8-9 o 10). Esta apuesta gana si el tirador repite dicho punto antes de sacar 7, perdiendo si el 7 es arrojado antes que el punto. Una apuesta a «PASS LINE» no puede ser retirada ni reducida mientras se busca el punto.

b) DON'T PASS BAR - MALA: Esta apuesta debe ser efectuada antes del primer tiro. Es la apuesta a MALA, excepto que cuando sale un 12, hay una detención (Ej: el apostador no gana ni pierde).

La apuesta a MALA gana cuando el primer tiro es 2 o 3 y pierde con 7 u 11. Cualquier otro número arrojado se convierte en el punto (Ej.: 4-5-6-8-9 o 10). Esta apuesta gana si un 7 es arrojado antes del punto y pierde si se arroja el punto antes que el 7.

La apuesta a MALA puede ser retirada o reducida en cualquier momento, pero no puede ser vuelta a colocar ni aumentada, después de aquellos retiros o reducciones, hasta un nuevo primer tiro.

c) COME-A-RESULTADO: La apuesta A RESULTADO puede ser hecha por el jugador, en cualquier momento después del primer tiro, pero no puede ser retirada ni reducida. Las reglas para ganar y perder son idénticas a las de BUENA. La apuesta A RESULTADO gana si en la tirada inmediatamente posterior a la realización de

la apuesta se arroja 7 u 11 y pierde si arroja 2-3 o 12. Si se establece un «punto», debe volver a arrojarse; para ganar deberá repetir el «punto» antes que el 7 y pierde cuando se arroja el 7 antes que el mismo. A RESULTADO es independiente de Buena.

d) DON'T COME BAR - NO - RESULTADO: Esta apuesta puede ser realizada en cualquier momento después del primer del primer tiro, gana si en la tirada inmediatamente posterior a la realización de la apuesta salen 2 o 3, pierde si sale 7 u 11, si sale un 12 la apuesta no gana ni pierde; si sale un «punto», el apostador gana si sale un 7 antes que el «punto» y pierde si el «punto» es arrojado antes que el 7.

La apuesta a NO RESULTADO puede ser retirada o reducida en cualquier momento, pero no puede ser vuelta a colocar ni aumentada, después de aquellos retiros o reducciones, hasta un nuevo primer tiro.

e) A COLOCAR (BUENA Y MALA):

1) A BUENA: Esta apuesta gana si el número elegido sale antes que el 7 y pierde si el tirador arroja un 7 antes que el número elegido.

2) A MALA: Esta apuesta gana si el 7 sale antes que el número elegido y pierde si es arrojado el número antes que el 7.

f) A PROBABILIDADES: Un apostador puede hacer una apuesta suplementaria «a buena», «a mala», «a resultado» y a «no resultado» en cualquier momento después del primer tiro una vez que se haya establecido el punto. En este caso las apuestas ganadoras cobran de acuerdo a los porcentajes establecidos.

Las que se efectúen «a buena» y «a resultado» pueden ser por cualquier monto, desde el mínimo establecido hasta la cantidad originalmente apostada.

Las apuestas de probabilidades que se realicen «a mala» y «no resultado», pueden ser hechas por cualquier monto, entre el mínimo establecido y lo que el jugador ganaría en caso de acertar. (Ej.: si el punto es 4 y se ha apostado 100 a mala, se puede hacer una apuesta a probabilidades de 200, dado que la relación de pago (1 a 2) sería de 100.

g) APUESTAS A DOBLES (CAMUNINAS): Las cuatro posibles apuestas «A Dobles» son: cuatro difícil (dos 2), seis difícil (dos 3), ocho difícil (dos 4) y diez difícil (dos 5).

Una apuesta «A dobles» gana si el difícil elegido sale antes que el 7 y el número fácil. Las restantes apuestas son proposiciones de un tiro que pueden ser hechas en cualquier momento y el apostador ganará y perderá de acuerdo al próximo tiro.

h) 6 Y 8 GRANDE: Esta apuesta se hace a favor de que un 6 u 8 saldrá antes que el 7 y pierde en caso de salir antes el 7.

i) FIELD: Esta apuesta gana si sale 2-3-4-9-10-11 o 12 y pierde con el resto de los números.

j) CUALQUIER SIETE: Gana si se arroja un 7 y pierde con cualquier otro número. Se juega tiro por tiro.

k) CUALQUIER CRAPS: Gana si sale 2-3 o 12 y pierde con los otros. Se juega tiro por tiro.

l) DOS: Gana si sale 2 y pierde con los demás números. Se juega tiro por tiro.

ll) TRES: Gana si sale 3 y pierde con los demás números. Se juega tiro por tiro.

m) ONCE: Gana si sale 11 y pierde con los demás números. Se juega tiro por tiro.

n) DOCE: Gana si sale 12 y pierde con los demás números. Se juega tiro por tiro.