

DECRETO 269/993

DIRECCIÓN DE LOTERÍAS Y QUINIELAS

Unifíquese en un solo texto las normas a aplicar al Juego de Quinielas*

MINISTERIO DE ECONOMÍA Y FINANZAS

Montevideo, 14 de Junio de 1993

Visto: la necesidad de unificar en un solo texto las normas a aplicar al Juego de Quinielas y la conveniencia de adaptarlas a las transformaciones ocurridas en el campo de la tecnología.

Resultando: que en la actualidad dicho juego está regido en su mayor parte por normas dictadas con anterioridad al año 1958 (legales, reglamentarias, resoluciones de la Dirección de Loterías y Quinielas) que no han sido comprendidas en un texto único.

Considerando:

- I) Que es importante unificar las disposiciones que regulan el nombrado juego; a la vez que introducir nuevos medios tecnológicos para la prestación del servicio;
- II) Que el nuevo texto agiliza el procedimiento administrativo e introduce nuevas formas de procesamiento que dan mayor seguridad al apostador, al Estado y a los receptores de juego.

Atento: a lo expuesto y a lo asesorado por la Dirección de Loterías y Quinielas,
El Presidente de la República

DECRETA:

CAPITULO I (DE LAS MODALIDADES DE APUESTAS)

- Art. 1º** El Juego de Quinielas se recibirá dentro de las siguientes modalidades:
- a) apuestas directas a uno o varios premios determinados; a la última cifra, a las dos últimas cifras y a las tres últimas cifras.
 - b) las redoblonas se aceptarán de dos últimas cifras, no siendo válidas las que se escrituren de otra forma.
 - c) otras modalidades de apuestas de acuerdo a las exigencias del mercado determine el poder Ejecutivo a iniciativa de la Dirección de Loterías y Quinielas.
- Art. 2º** En las apuestas a varios premios, el monto jugado se dividirá en cantidades iguales entre los mismos.
- Art. 3º** La apuesta de redoblonas se ajustarán a las siguientes condiciones:
- a) redoblonas: o sea jugadas combinadas de dos apuestas, en las que el apostador abonará únicamente el importe de la primera y cuyo acierto, si lo hubiera, se aplicará automáticamente a la segunda apuesta preestablecida.
 - b) el alcance de los premios de la segunda apuesta deberá ser igual o mayor que el de la apuesta inicial, en caso de ser menor se invertirá la jugada, manteniéndose el monto de lo apostado aplicado al número y premio que pasan a constituir la apuesta inicial.
 - c) la segunda apuesta no podrá alcanzar menos de los cinco premios, de lo contrario se considerará hecha a los cinco premios.
 - d) en las apuestas al premio mayor y a determinados premios, la segunda apuesta se entenderá hecha a los siguientes con exclusión del premio mayor.
 - e) las efectuadas de varios premios se entenderán solamente hechas a los premios comunes señalados.
 - f) la validación de una jugada como redoblona estará dada por la ausencia del valor marcado en un panel que contenga una jugada a dos cifras, ubicado inmediatamente a la derecha de otro que contenga otra jugada de dos cifras con valor marcado. En el caso que las dos jugadas tengan un premio señalado inferior a 5 (cinco) se aplicará el literal c).
- Art. 4º** En las redoblonas la ganancia se acumulará, en los casos de repetición del segundo número apostado hasta el máximo de 1.000 (mil) veces el monto de la apuesta referida al premio, si el acierto producido supera ese monto.

En las jugadas de varios premios a varios premios si se repitiera el primer número apostado, se liquidará hasta tantos máximos como veces salga, en la medida que sea necesario aplicarlo por repetición, también del segundo número apostado. De repetirse solamente el primer número se liquidarán tantas redoblonas simples como veces haya salido sorteado.

Se entenderá por monto apuesta referida al premio el que surja de dividir la cantidad apostada a varios premios entre esos mismos premios.

Art. 5º Los aciertos se abonarán de la siguiente forma: a la última cifra 7(siete) veces lo apostado, a las dos últimas cifras, 70 (setenta) veces lo apostado y a las tres últimas cifras, 500 (quinientas) veces lo apostado.

Art. 6º El juego sólo se aceptará dentro de las modalidades anteriormente indicadas, pudiendo los Agentes limitar el monto de las apuestas dando cuenta a la Dirección de Loterías y Quinielas antes de la iniciación del sorteo. La Dirección de Loterías y Quinielas podrá dictar las resoluciones que estime conveniente a fin de evitar el uso abusivo de las limitaciones del monto de las apuestas.

En todos los casos, deberán respetarse las jugadas de carácter permanente, entendiéndose por tales aquellas que un apostador hubiere realizado por un lapso no menor de diez sorteos consecutivos con similares características, lo que deberá ser acreditado en forma fehaciente por el apostador ante cualquier Agencia de la misma Banca. En el caso de importe de las apuestas se tomará el promedio.

CAPITULO II (DE LA ESCRITURACIÓN Y DOCUMENTACIÓN)

Art. 7º El juego se recepcionará en cupones especialmente diseñados que permitan la correcta escrituración de las apuestas, así como también la identificación del cupón mediante su numeración, fecha de sorteo, el número de la Agencia y toda otra información que se considere necesaria para realizar su correcto contralor y procesamiento. El diseño de los cupones deberá ser aprobado por la Dirección de Loterías y Quinielas antes de su puesta en uso. La Dirección de Loterías y Quinielas reglamentará todo lo relacionado con el contralor de la emisión, distribución y escrituración de los cupones de acuerdo a la o las resoluciones que dicte la Dirección de Loterías y Quinielas a los fines de una mejor fiscalización.

Las apuestas se podrán escriturar en cupones de doble o triple vía, entendiéndose por primera vía el original, la segunda vía su duplicado y triplicado en el caso de la tercera vía y con los fines del Artículo 13 del presente Reglamento.

A) **Cupón de doble vía.**- Cada cupón estará constituido por: cuatro paneles, un área para confirmación de la modalidad en cada uno de los paneles, un área para la escrituración del número del Subagente o Corredor en su caso, un área para la escrituración de la fecha del Sorteo y un área para la escrituración del número de Agencia.

PANEL: cada panel estará constituido por:

- a) un área destinada a marcar los números a apostar conformada por tres columnas de diez casilleros cada una numerada del cero al nueve.
- b) un área destinada a marcar el premio de la apuesta conformada por una columna con siete casilleros números con el uno, dos, tres, cinco, siete, diez, veinte.
- c) un área destinada a marcar el valor de la apuesta conformada por una columna con diez casilleros con el 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 30, 40 y 50, equivalente a tantas veces la apuesta básica.

Area de confirmación de modalidad: esta área está ubicada debajo de cada panel y está constituida por:

- a) en las tres áreas correspondientes a los tres primeros paneles, comenzando por la izquierda del cupón, por cuatro casilleros en fila identificados por la siguiente impresión: 3, 2, 1, R.
- b) en la cuarta área correspondiente al cuarto panel (derecha del cupón) por tres casilleros en fila identificados por la siguiente impresión: 3, 2, 1.

Estas áreas están destinadas a confirmar la modalidad de la jugada marcada en el área a) de los paneles.

B) **Cupón de triple vía** podrán existir dos tipos de cupones:

- I) un cupón que estará constituido por cuatro paneles, un área para la confirmación de la modalidad, un área de escrituración del número del Subagente o Corredor en su caso, un área de escrituración de la fecha del sorteo y un área de escrituración del número de Agencia.

PANEL: cada panel está constituido por:

Area 1) destinada a marcar los números a apostar conformada por tres columnas de diez casilleros cada una numerados del cero al nueve.

Area 2) destinada a marcar el premio de la apuesta conformada por una columna con siete casilleros numerados con el 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10 y 20.

Area 3) destinada a marcar el valor de apuesta conformada por tres líneas de 5 casilleros cada una numeradas con el 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100, equivalentes a tantas veces la apuesta básica.

Area de confirmación de la modalidad: ubicada debajo de los números y premios y arriba del valor de apuesta, y está constituida por: un área conformada por tres casilleros numerados con 3, 2 y 1 y un área destinada a la confirmación de jugadas a redoblón identificada con la letra (R), presente únicamente en los paneles ubicados a la derecha del cupón.

Area de anulación del cupón ubicado en el lado superior derecho del mismo.

II) otro cupón impreso en la misma forma que el de dos vías.

Art. 8° Con respecto al valor de las apuestas podrán existir dos tipos de cupones lo denominados "comunes" y los denominados "súper". Los cupones denominados "comunes" tendrán en cada panel un valor de apuesta básica (valor 1) y por múltiplos de esa cantidad podrán alcanzar un máximo de cincuenta apuestas básicas (valor 50) o cien apuestas básicas (valor 100).

Los cupones denominados "súper" tendrán en cada panel un valor de apuesta (valor 1) equivalente a diez apuestas básicas del cupón común y por múltiplos de esta cantidad podrán alcanzarse un máximo de cincuenta apuestas (valor 50) que equivaldrán a quinientas apuestas básicas o cien apuestas (valor 100) equivalente a mil apuestas básicas.

El valor de la apuesta básica será establecido por la Dirección de Loterías y quinielas pudiéndose variar en la medida que lo entienda oportuno y conveniente. El monto mínimo de la apuesta por cupón será equivalente a diez apuestas básicas.

Si en un cupón común, el valor marcado o la suma de los valores marcados en los paneles en que exista juego, no alcanzara el monto mínimo exigido por cupón, la diferencia se adjudicará a la apuesta registrada en el primer panel escriturado válido, comenzando desde la izquierda del cupón y de arriba hacia abajo en su caso. Si la diferencia no coincidiera con un valor previsto en el cupón, se le aumentará el valor inmediato siguiente.

Art. 9° La escrituración de las apuestas en los cupones debe hacerse en presencia del apostador para que éste controle lo anotado y formule en ese mismo instante las observaciones que estime del caso, a efecto que en el cupón se refleje fielmente su apuesta y de modo que la jugada se escriba simultáneamente en todas sus vías, quedando prohibido hacerlo independientemente.

Si el apostador no formulase observaciones en ese momento la escrituración de la apuesta se considerará válida y no podrán admitirse más observaciones, con posterioridad a dicho acto.

Art. 10° Cuando en la escrituración del juego se incurra en error o cuando el apostador formule observaciones que modifique lo ya escrito queda prohibido testar enmendar, debiéndose anular el cupón en todas sus vías escriturando la palabra "nulo", en forma cruzada en la zona de los paneles del cupón donde se realiza la escrituración y/o en los cupones de triple vía marcar el casillero destinado para ello lo que invalidará todas las apuestas en él escrituradas, y registrar nuevamente el juego en otro cupón.

El duplicado o triplicado del cupón en su caso deberá ser entregado al apostador quien deberá conservarlo para cobrar los premios o para obtener la devolución de lo apostado en caso de no haberle sido aceptada su apuesta.

En cualquiera de los dos casos, ya sea para su cobro o devolución deberán tener entero y sin adhesiones de ningún tipo, el número que los identifica.

Igual criterio se aplicará con los cupones enteros que hayan sido anulados y se presenten para su devolución cuando no cumplan con lo antedicho en cualquiera de sus vías.

Art. 11° Las apuestas se marcarán en cada cupón con bolígrafo de color azul de manera tal que puedan ser identificadas a simple vista en el proceso correspondiente, para la captación, validación y liquidación de apuestas y aciertos.

Marcación de los números a apostar. En el área de las apuestas, en la primera columna de la izquierda se escriturarán las decenas y en la columna de la derecha se escriturarán las unidades:

a) Para escriturar una apuesta a una cifra deberá señalarse el número elegido en la columna situada a la derecha del área de apuestas.

- b) Para escriturar una apuesta a dos cifras deberá señalarse la decena elegida en la columna central y la unidad en la columna situada a su derecha.
- c) Para escriturar una apuesta a tres cifras deberá señalarse la centena elegida en la columna de la izquierda, la decena en la columna central y la unidad en la columna de la derecha del área de apuesta.
- d) Para escriturar una apuesta a redoblona el procedimiento es igual al de la apuesta a dos cifras, utilizando siempre paneles consecutivos, uno para cada una de las apuestas y no debiéndose marcar valor en el panel de la segunda apuesta.

Determinación de los premios a los que se apuesta. El premio elegido deberá señalarse marcando en el casillero correspondiente a ese premio contenido en le área establecida para ello.

La falta de indicación del premio, determinará que se apueste a los 20 (veinte).

Monto de la puesta. El monto a apostar deberá señalarse marcando el casillero correspondiente que indica el valor equivalente a tantas veces la apuesta básica, en el área "valor apuestas".

Cuando no exista valor registrado se considerará hecha la apuesta al máximo valor permitido en el correspondiente panel, salvo que se pueda configurar una redoblona, en tal caso se estará a lo dispuesto en los Artículos del presente reglamento que se refiere a las redoblonas. De existir más de un valor marcado en un mismo panel, el mayor de ellos determinará el valor de la participación en el juego.

Confirmación de la modalidad. En el área de confirmación de la modalidad deberá marcarse el casillero que indica la cantidad de números señalados en el área del panel donde se marcan los números apostados. En el caso de una jugada a redoblona la confirmación de la misma estará dada por la marca de la letra "R".

Art. 12° Si la marca utilizada fuera una "X" y hubiera dudas acerca de cual es el número elegido se considerará siempre que es el correspondiente al casillero más cercano a la intersección de las dos líneas que forman el signo "X" antes dicho. Si la marca utilizada fuera una línea horizontal y hubiera dudas de cual es el número elegido se considerará siempre que es el número mas cercano a dicha marca. En la hipótesis de que resultara imposible efectuar tal apreciación, la apuesta será nula. Cuando exista discordancia entre la cantidad de números marcados en los paneles y el señalado en el área de confirmación de modalidad o cualquier otra anotación hecha en el cupón, se estará a lo que resulte de las cantidades de números señalados en dichos paneles, siempre que la misma coincida con alguna modalidad permitida.

No será válida la apuesta en la cual no se registren números marcados en el área destinada a marcar los números a apostar en le panel de cupón o cuando la cantidad de números marcados supere los permitidos o sea 3 (tres). En ambos casos se invalidará la apuesta por el valor marcado en el área correspondiente. De no existir valor marcado la apuesta se considerará nula sin valor.

Art. 13° En los cupones de doble vía, los originales que constituyen la vía testigo quedarán en poder de la Dirección de Loterías y Quinielas y serán sometidos a un examen que se efectuará mediante un sistema de computarización, y cuya finalidad será el registro, control y validación de aquellos. En esta primer etapa del procedimiento, se individualizarán los cupones aptos para participar en el Sorteo. Los cupones que al ser rechazados sean invalidados serán igualmente individualizados para conocimiento posterior de los apostadores y a todos los efectos restantes. La segunda vía corresponderá al apostador.

Con respecto a los cupones de tres vías, la primer vía será utilizada en el procesamiento correspondiente, la segunda vía será depositada como vía testigo donde la Dirección de Loterías y Quinielas lo disponga, y la tercer vía será entregada al apostador.

Finalizado el procesamiento la vía testigo quedará en custodia a disposición de la Dirección de Loterías y Quinielas hasta su prescripción.

Los cupones deberán mantener su integridad sin arrugas, raspaduras, roturas o manchas que impidan o dificulten su lectura por las máquinas utilizadas para su procesamiento. La no observación de este requisito puede determinar que no participen en el Sorteo. La falta de individualización de la Agencia, Subagencia o Corredor receptor en las áreas correspondientes que a tales efectos se ubican en la parte inferior del cupón, no invalidará la apuesta, imputándose dicho juego a la Agencia a la que se distribuyó el cupón correspondiente.

La omisión o equivocación de la fecha escriturada en el área correspondiente no invalidará el cupón. Dicho cupón participará en el Sorteo en que fue entregada la vía testigo, en tiempo y forma a la Dirección de Loterías y Quinielas.

Art. 14° Los originales de los cupones de doble vía que no hubieran ingresado en tiempo y forma al proceso de registro, control y validación, o que habiendo ingresado hayan sido rechazados así como la vía testigo de los cupones de triple vía que no estén dentro del paquete testigo que las Agencias hayan depositado en tiempo y forma según lo dispuesto por la Dirección de Loterías y Quinielas no participarán del Sorteo. Para el caso que un cupón fuera rechazado por las máquinas lectoras pero que éste no presentare señales de adulteración o irregularidades que impidieran su correcta lectura, los funcionarios de la Dirección de Loterías y Quinielas podrán disponer que la apuesta que contenga sea ingresada directamente al sistema.

Art. 15° Para la debida garantía de los intereses de los apostadores, del Estado y de los propios Agentes, se crearán dos tipo de archivos a saber:

a) el archivo físico donde se guardarán por el lapso que resuelva la Dirección de Loterías y Quinielas, los cupones testigos.

b) el archivo de los datos grabados en soporte magnético por la computadora utilizada en el procedimiento de registro, control y validación del juego, la autenticidad de una apuesta contenida en un cupón que haya sido validado , cuando exista duda después del cotejo de los archivos A) y B), se determinará a última instancia, por el contenido del archivo físico A). Cuando no existiera identidad entre las vías del cupón se procederá a comparar la vía del cupón en poder del apostador con los archivos existentes en la Dirección de Loterías y Quinielas estándose en definitiva a lo que ésta resuelva.

La Banca de Quinielas podrán instrumentar a su costo un archivo Microfilmado de los cupones que ingresan al proceso de computarización.

CAPITULO III (DE LOS SORTEOS)

Art. 16° Los Sorteos para este juego se efectuarán en el local de la Dirección de Loterías y Quinielas, con las formalidades y garantías establecidas por el Organismo y en las fechas y horas que éste establezca.

Art. 17° Los referidos sorteos se ajustarán a los procedimientos que establezca la Dirección de Loterías y Quinielas, con los elementos técnicos y humanos que se consideren necesarios para asegurar una correcta realización de los mismos, y que contemplen las máximas medidas de seguridad.

Art. 18° Finalizado el Sorteo se confeccionará el extracto oficial de a cuerdo al cuál se liquidarán los aciertos de los apostadores conforme a las normas vigentes.

CAPITULO IV (DE LOS AGENTE, SUBAGENTES Y CORREDORES)

Art. 19° El juego de Quinielas se explotará por intermedio de agentes autorizados, quienes actuarán con la colaboración de Subagentes y Corredores en la tarea de recepción de apuestas.

Art. 20° Los agentes deberán tener su Agencia Oficial centralizada con domicilio constituido, a los efectos de que la Dirección de Loterías y Quinielas proceda a verificar y controlar la documentación del juego que reciban.

Los funcionarios autorizados por la Dirección de Loterías y Quinielas tendrán libre acceso a los locales de las Agencias, Subagencias, sucursales y a todos aquellos en que se recepcione, se liquide o se deposite juego, pudiendo practicar los procedimientos inspectivos a que hubiere lugar.

Los Agentes quedan obligados a conservar la documentación de juego por el plazo que la Dirección de Loterías y Quinielas establezca.

Art. 21° La explotación de las Agencias de Quinielas deberá ser cumplida en forma personal y directa por sus Titulares, quienes deberán ser personas físicas y hábiles para contratar quedando prohibidas las cesiones, sustituciones, arrendamientos y la realización de cualquier acto que tienda a desnaturalizar el carácter personal de dicha autorización.

El incumplimiento de los dispuesto en este Artículo, motivará la cancelación de la autorización respectiva

Art. 22° En ningún caso podrá una misma persona ser titular o cotitular de más de una Agencia o Subagencia.

Art. 23° Los Subagentes y Corredores serán designados por los Agentes, actuarán bajo su contralor y responsabilidad, quedando sometidos a la fiscalización de la Dirección de Loterías y

Quinielas, considerándose como patronos solamente a los efectos de las Leyes de Previsión Social (Decreto 133/964 de 14 de Abril de 1964).

Art. 24° Los Subagentes se desempeñarán:

- a) en locales abiertos al público, instalaciones adecuadas para la recepción de apuestas de Quinielas y para la venta de Loterías.
- b) quioscos autorizados por las respectivas Intendencias Municipales. Reunidas las condiciones descriptas, la Dirección de Loterías y Quinielas podrán autorizar el funcionamiento de los mismos.

Los Corredores actuarán sin local fijo, dentro de las normas establecidas en el presente Decreto y en los límites de la Banca que integra la Agencia a la que pertenecen.

Art. 25° Los Subagentes y Corredores deberán ser autorizados previamente por la Dirección de Loterías y Quinielas, de acuerdo al Artículo anterior ante quien deberán justificar las siguientes condiciones:

- a) ser personas hábiles para contratar.
- b) poseer solvencia moral acreditada mediante Certificación Policial de no registrar antecedentes incompatibles con a función a ejercer.

Art. 26° Las autorizaciones concedidas a los Agentes, Subagentes y Corredores tienen carácter precario y por ende podrán ser revocadas sin que ello genere derecho a reclamación alguna contra la Administración.

Art. 27° La Dirección de Loterías y Quinielas suministrará a los Agentes, Subagentes y Corredores la autorización personal e intransferible que acredite su condición de tales, teniendo éstos la obligación de exhibirla toda vez que le sea exigida.

Art. 28° Los Agentes, Subagentes y Corredores abonarán el Primero y Quince de Enero de cada año, el costo de la autorización en U.R. correspondiente al valor del último mes del año anterior. La misma obligación corresponderá por las transferencias o nuevas autorizaciones que se concedan en el correr del año, las que se abonarán cuando las mismas se soliciten.

Art. 29° El pago anual de las autorizaciones de los Subagentes y Corredores autoriza a éstos para recibir apuestas exclusivamente para la Agencia que integran. La Dirección de Loterías y Quinielas recibirá a las Bancas las solicitudes para la habilitación de los locales y otorgará su visto bueno si los mismos son adecuados para la finalidad a cumplir.

Art. 30° Los Agentes y las Bancas deberán depositar en donde la Dirección de Loterías y Quinielas lo disponga, antes de la iniciación del Sorteo, las vías testigo de los cupones utilizados.

Art. 31° Los cupones para la recepción de apuestas serán suministrados por los Agentes a los Subagentes y Corredores sin costo para éstos, no pudiendo entregarlos a terceros bajo ningún concepto ni circunstancia.

Art. 32° Los Agentes quedan obligados a satisfacer personal e ilimitadamente los aciertos que se produzcan contra entrega del cupón, hasta la prescripción del mismo, dicha prescripción operará a los 30 días corridos contados a partir del Sorteo. La falta de presentación del cupón dentro del referido plazo exime al Agente de toda obligación con respecto al pago de los aciertos, debiendo depositar éste el importe de los aciertos en la forma establecida legalmente para los aciertos no cobrados.

Art. 33° En el caso de controversia entre el Agente y el apostador relativa a la liquidación de un acierto, se estará a lo que la Dirección de Loterías y Quinielas resuelva.

Art. 34° Los Agentes de Lotería agrupados o no en Agencias Genéricas de Quinielas, podrán actuar como Subagentes debiendo para ello abonar las autorizaciones que correspondan por local destinado a la recepción de apuestas.

Asimismo las Agencias Genéricas de Quinielas antes referidas abonarán las autorizaciones correspondientes, como también las garantías exigibles conforme al derecho.

CAPITULO V (DEL JUEGO DE CUBIERTAS)

Art. 35° Se entiende por juego de cubiertas el que se transfiere de Banca a Banca.

Art. 36° En el juego de cubiertas sólo tributará la apuesta original correspondiendo el pago a la Agencia que lo recepciónó del apostador aplicándose el Artículo 10 del Decreto Ley 14.808 de 25 de Julio de 1978.

Art. 37° El juego de cubiertas deberá escriturarse por quien lo transfiera y por quien lo acepte en la forma que lo determine la Dirección de Loterías y Quinielas, de acuerdo a las normas vigentes en la materia.

CAPITULO VI (DE LAS ANULACIONES)

- Art. 38°** Cuando los dependientes no presentaren a su Agencia, dentro del término hábil, el juego recibido, ésta podrá anularlo siempre que denuncie el hecho a la Dirección de Loterías y Quinielas antes de la iniciación del Sorteo.
- Art. 39°** El juego anulado de las Agencias de Quinielas de Montevideo se anunciarán en las carteleras de la Dirección de Loterías y Quinielas especificando el número identificador de los cupones que contienen el referido juego. Igual criterio se aplicará para el caso de rebajas de apuestas, agregándose en este caso el monto que especifica la apuesta.
- Art. 40°** Las Agencias de Quinielas del Interior están obligadas a publicar el juego anulado o rebajado, previamente a la iniciación del Sorteo en carteleras colocadas en forma visible en sus locales dando cuenta además a la Dirección de Loterías y Quinielas de las anulaciones o rebajas efectuadas por medio de telegramas o fax.
- Art. 41°** Queda prohibido a las Agencias anular o rebajar las apuestas recepcionadas en sus locales centrales.
- Art. 42°** Quedan facultados los Agentes para proceder a las rebajas solamente del juego recibido de sus Subagentes y Corredores, debiendo en tales casos comunicar el hecho antes de la hora de iniciación de los sorteos, en forma telefónica o por fax en Montevideo y a través de telegrama o fax para el caso de Bancas del Interior el país, a la Dirección de Loterías y Quinielas.
- Art. 43°** Las facultades de rebajar las apuestas de quinielas que tienen los Agentes son limitadas, pudiendo la Dirección de Loterías y Quinielas adoptar las medidas que tiendan a evitar su uso abusivo de acuerdo a sus poderes discrecionales, dando cuenta al Ministerio de Economía y Finanzas cuando ello ocurra.
- Art. 44°** El juego anulado o rebajado dará derecho a los tenedores de los cupones de juego correspondiente, a exigir del Agente la devolución de toda la suma apostada cuando la apuesta se anula totalmente y de la diferencia entre lo apostado y el valor por el que juega en definitiva en caso de rebaja de las apuestas.
- Art. 45°** En el caso de cupones anulados la Dirección de Loterías y Quinielas seguirá el siguiente procedimiento para el cobro de Agente:
- a) Si el Agente lo presenta a la Dirección de Loterías y Quinielas con alguna vía faltante se estará a lo establecido en el panel de las vías presentadas.
De no existir valor marcado se cobrará al Agente diez veces el monto de la apuesta básica. En los casos de cupones anulados por cualquier concepto y no presentados en la Dirección de Loterías y Quinielas, también se cobrará diez veces el monto de la apuesta básica. Se establece un plazo de 15 (quince) días a partir de la fecha del Sorteo para presentar la o las vías faltantes a los efectos de la no aplicación de lo dispuesto en el párrafo anterior. Los cupones que hayan sido anulados y presentados en el plazo mencionado con todas sus vías no serán pasibles de cobro por la Dirección de Loterías y Quinielas al Agente.
En referencia a las rebajas de apuestas de no presentarse la vía del apostador en el plazo establecido se procederá a cobrar al Agente la diferencia entre el valor marcado en la vía testigo y el valor por el que jugó definitivamente.
- Art. 46°** Para que la anulación de cupones hecha por la Agencia sea válida deberá ser comunicada antes de la hora de iniciación del Sorteo, en forma fehaciente a la Dirección de Loterías y Quinielas, la que dispondrá su difusión por los medios que considere conveniente.
Los cupones invalidados darán derecho al apostador a la restitución del importe abonado por concepto de apuesta.
- Art. 47°** Quedan prohibidas las anulaciones totales de cupones escriturados, cuya vía del apostador haya sido entregada al mismo, salvo la situación prevista en el Artículo 38.
- Art. 48°** En los casos en que por circunstancias excepcionales, no pudieran los dependientes del interior hacer llegar en tiempo los cupones a sus Agentes, podrán aquellos denunciar el juego recepcionado por cualquier medio sin proceder a su anulación. Los Agentes en este caso, registrarán dicho juego en los formularios que al efecto les suministrará la Dirección de Loterías y Quinielas, los que serán depositados antes de la hora de iniciación del Sorteo, en sobres cerrados y lacrados en los Organismos competentes.
El juego que el Agente toma bajo su responsabilidad será el consignado en la relación formulada.

CAPITULO VII (DE LAS SANCIONES)

- Art. 49°** La infracción a lo dispuesto en el Artículo 31 hará pasible al Agente de la aplicación de una multa de 10 (diez) U.R. por cupón entregado en forma irregular, duplicándose la multa para

el caso de reincidencia. Verificada dicha circunstancia la Dirección de Loterías y Quinielas suspenderá al Agente en su actividad y elevará los antecedentes al Poder Ejecutivo a efectos de que se cancele su autorización.

De cometerse la infracción por Subagentes o Corredores, éstos deberán abonar el valor de la multa que será la mitad de la establecida para los Agentes, en ambos casos. La reincidencia aparejará la cancelación de la autorización del Subagente o Corredor procediéndose asimismo a inhabilitar el local respectivo.

- Art. 50°** La persona que recepcione apuestas sin estar autorizado para ello, será incorporada al Registro de Inhabilitados que lleva la Dirección de Loterías y quinielas, sin perjuicio de las responsabilidades penales y civiles que puedan corresponder.
- Art. 51°** En el caso de comprobarse en las Agencias y en las Bancas el faltante de cupones que surja de los Balances respectivos se deberá abonar una multa equivalente al valor de la apuesta mínima por cada cupón faltante.
- Art. 52°** La adulteración o modificación de los cupones de juego hará pasible al infractor de la aplicación de una multa que oscilará entre 2 (dos) U. R. y 50 (cincuenta) U. R. sin perjuicio de las acciones penales a que hubiere lugar.
- Art. 53°** La recepción de juego no autorizado en locales de Agencias, Subagencias o por parte de los Corredores dará lugar, en todos los casos a la cancelación de la autorización respectiva, sin perjuicio de la responsabilidad penal correspondiente. Si la conducta es realizada por tercera persona en dichos locales, se aplicará además, lo dispuesto en el Artículo 49°.
- Art. 54°** Fuera de los casos del Artículo precedente, el Agente, Subagente o Corredor que haya sido procesado por algún delito relativo a juegos de azar será suspendido preventivamente por la Dirección de Loterías y Quinielas, quien elevará los antecedentes al Ministerio de Economía y Finanzas.
- Art. 55°** Queda prohibida toda intervención de menores de edad que en forma directa o indirecta realice algún acto referido a la recepción de juego y aceptación de apuestas, siendo pasible el Agente, Subagente o Corredor infractor de una multa de 10 (diez) U. R. a 50 (cincuenta) U. R., la primera vez.
En caso de reincidencia, será suspendido por la Dirección de Loterías y Quinielas hasta por un término de 90 (noventa) días, sin perjuicio de elevarse los antecedentes al Ministerio de Economía y Finanzas.
- Art. 56°** El otorgamiento al apostador, directa o indirectamente, de descuentos, beneficios o comisiones que alteren el monto del acierto el valor de la apuesta hará pasible al Agente infractor de una multa de 15 (quince) U. R. la primera vez.
En caso de reincidencia se duplicará el valor de la multa, y en caso de segunda reincidencia se suspenderá al Agente elevándose los antecedentes al Poder Ejecutivo para proceder a la cancelación de la autorización respectiva.
El Subagente o Corredor que cometa la infracción prevista precedentemente, será sancionada con la multa de 7 (siete) U. R. quedando facultada la Dirección de Loterías y Quinielas a adoptar las medidas que crea pertinente.
- Art. 57°** Los Agentes a quienes se les compruebe que reciben juego, por sí o a través de dependientes, en locales no habilitados de acuerdo a esta reglamentación, serán sancionados con una multa de 5 (cinco) U. R. la primera vez, y 10 (diez) U. R. las veces siguientes. Queda facultada la Dirección de Loterías y Quinielas para elevar los antecedentes al Ministerio de Economía y Finanzas a los fines que correspondiere.
- Art. 58°** La reiteración de infracciones, el número que supere las tres en el transcurso de un año, cualquiera fuere su causa, motivarán por parte de la Dirección de Loterías y Quinielas la adopción de medidas que de acuerdo a la gravedad de las faltas cometidas, variarán desde el apercibimiento hasta pedir la cancelación de la autorización respectiva.
- Art. 59°** Los Agentes, Subagentes y Corredores que se negaren a pagar un acierto injustificadamente a juicio de la Dirección de Loterías y quinielas o cuando pagaren aciertos haciéndole descuentos indebidos serán pasibles de la aplicación de una sanción mínima de 30 (treinta) U. R. sin perjuicio de la responsabilidad de las Bancas respectivas, la reincidencia será pasible del doble de la sanción prevista, sin perjuicio de elevarse los antecedentes al Ministerio de Economía y Finanzas quien podrá proceder a la cancelación de la autorización respectiva.
- Art. 60°** En los casos de conducta o hechos en contravención a lo dispuesto por este reglamento y que no tenga sanciones específicamente señaladas, la Dirección de Loterías y Quinielas podrá aplicar una multa que oscilará entre 2 (dos) U. R. y 50 (cincuenta) U. R. de acuerdo a la gravedad del hecho.

Art. 61° Por todo acierto no cobrado por el apostador en el Juego de Quinielas que no haya sido declarado como tal, en la Declaración Jurada ante la Dirección General de Loterías y Quinielas el infractor deberá pagar como multa el monto de la cantidad que se omitió declarar o verter.

En el caso de reiteración, la multa a aplicarse duplicará el monto, sin perjuicio de abonar en ambos casos el importe no declarado u omitido en la Declaración Jurada respectiva.

Las multas referidas en el numeral anterior se entienden sin perjuicio de la adopción de sanciones más severas, si las circunstancias así lo justifican.

Art. 62° Las sanciones económicas previstas en el presente Capítulo serán aplicadas, determinadas y percibidas por la Dirección de Loterías y Quinielas.

Los Infractores deberán hacer efectivas las multas dentro de los tres días hábiles contados desde el siguiente a su notificación. De no hacerlo, serán suspendidos en su actividad.

CAPITULO VIII (VARIOS)

Art. 63° Los Agentes de Quinielas quedan facultados para retirar billetes de Lotería, los cuales no podrán ser comercializados en los locales de las Agencias de Lotería.

Los Agentes de Quinielas con reparto de Lotería, estarán en lo concerniente a esta actividad comprendidos por las disposiciones que rigen a los Agentes de Loterías.

Art. 64° Todas las disposiciones y resoluciones inherentes al Juego de Quinielas que no estén contenidas en el presente Decreto y que no se opongan a algún Artículo inserto en el mismo, continuarán en vigencia.

Art. 65° En caso de que las Agencias sean explotadas por más de un titular, todos los designados sean solidariamente responsables por las obligaciones establecidas en el presente Decreto.

Art. 66° La Dirección de Loterías y Quinielas queda facultada para resolver el cambio de diseño de los cupones, su marcación y modalidades que se propongan apoyadas en el Juego de Quinielas computarizada, que por el presente Decreto se reglamenta.

Art. 67° Facúltase a la Dirección de Loterías y Quinielas a dictar los actos administrativos necesarios para la puesta en marcha de este Reglamento así como para su funcionamiento, previa aprobación del Ministerio de Economía y Finanzas.

DISPOSICION TRANSITORIA

Art. 68° Las Agencias de Quinielas se irán incorporando al sistema computarizado paulatinamente, a partir de la vigencia del presente Decreto y cuando la Dirección de Loterías y Quinielas disponga su puesta en marcha. Mientras no se incorporen al sistema, y en forma excepcional respecto de dichas Agencias, el Juego de Quinielas se seguirán documentando en libretas talonarias y se regirá por el presente Decreto en todo lo que le sea aplicable y por lo establecido en el Reglamento General del Juego de Quinielas de Setiembre de 1958, así como las resoluciones de la Dirección General aplicadas al caso.

Se establece en seis meses el plazo máximo de incorporación de todos los receptores autorizados contados a partir del primer Sorteo de la Quiniela computarizada regida por el presente Decreto. Vencido dicho plazo quedará automáticamente derogado el Reglamento General del Juego de Quinielas de Setiembre de 1958 así como todas las disposiciones que se opongan al presente Decreto.

Art. 69° Comuníquese, etc.