DEPARTAMENTO DE ESTADO
Núm. Reglamento 7216
Fecha Rad: 1 de septiembre de 2006
Aprobado: Hon. Fernando J. Bonilla
Secretario de Estado
Por: _____
Secretaria Auxiliar de Servicios

REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERIA ADICIONAL

FECHA DE VIGENCIA
9 de febrero de 2005

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERIA ADICIONAL

INDICE

CAPITULO I
DISPOSICIONES GENERALES

SECCION 1.1 – Titulo -..... 1

SECCION 1.2 – Base Legal y Propósito -..... 1

SECCION 1.3 – Definiciones - 1

SECCION 1.4 – Operación del Sistema de Lotería Adicional en el Estado Libre Asociado de Puerto Rico -..... 2

SECCION 1.5 – Autorización Juegos de Lotería Adicional -..... 3

SECCION 1.6 – Contenido del Boleto -..... 3

SECCION 1.7 – Validación de Boletos Premiados -..... 4

CAPITULO II
A. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA -3

SECCION 2.1 – En que consiste el Juego Pega –3 -..... 4

SECCION 2.2 – Contenido de la Hoja de Jugadas del Juego Pega –3 - 4

SECCION 2.3 – Cómo se Juega el Juego Pega –3 - 5

SECCION 2.4 – Tipos de Apuestas en el Juego Pega -3 -..... 6

SECCION 2.5 – Costo de las Apuestas en el Juego Pega-3 -..... 7

SECCION 2.6 – Cómo se Gana en el Juego Pega-3 -..... 7

SECCION 2.7 – Monto de los Premios en el Juego Pega –3 - 7

SECCION 2.8 - Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega -3..... 8

B. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA -2

SECCION 2.1.1 – En que consiste el Juego Pega –2 -..... 8

SECCION 2.2.1 – Contenido de la Hoja de Jugadas del Juego Pega –2 - 9

SECCION 2.3.1 – Cómo se Juega el Juego Pega –2 - 9

SECCION 2.4.1 – Tipos de Apuestas en el Juego Pega -2 -..... 10

SECCION 2.5.1 – Costo de las Apuestas en el Juego Pega -2-..... 11

SECCION 2.6.1 – Cómo se Gana en el Juego Pega-2 -..... 11

SECCION 2.7.1 – Monto de los Premios en el Juego Pega –2 - 11

SECCION 2.8.1 – Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega –2 -..... 12

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERIA ADICIONAL

INDICE

C. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA -4

SECCION 2.1.2 – En que consiste el Juego Pega –4 -..... 12

SECCION 2.2.2 – Contenido de la Hoja de Jugadas del Juego Pega –4 - 12

SECCION 2.3.2 – Cómo se Juega el Juego Pega –4 -..... 12

SECCION 2.4.2 – Tipos de Apuestas en el Juego Pega -4 -..... 14

SECCION 2.5.2 – Costo de las Apuestas en el Juego Pega -4-..... 15

SECCION 2.6.2 – Cómo se Gana en el Juego Pega -4 -..... 16

SECCION 2.7.2 – Monto de los Premios en el Juego Pega –4 - 16

SECCION 2.8.2 – Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega –4 -..... 17

CAPITULO III
DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO DE LOTO

SECCION 3.1 – En qué consiste el Juego de Loto o Loto con Revancha -..... 17

SECCION 3.2 – Contenido de la hoja de jugada de Loto o Loto con Revancha -..... 18

SECCION 3.3 – Cómo jugar Loto o Loto con Revancha -..... 18

SECCION 3.4 – Costo de la Jugada de Loto o Loto con Revancha -..... 19

SECCION 3.5 - Cómo se Gana en el Juego de Loto o Loto con Revancha -..... 19

SECCION 3.6 – Determinación de los Premios Loto o Loto con Revancha -..... 19

SECCION 3.7 – Probabilidad de Ganar en el Juego de Loto y Revancha -..... 21

CAPITULO IV
TIEMPO, FORMA DE PAGO Y RETENCION DE IMPUESTOS SOBRE PREMIOS

SECCION 4.1 – Boletos Premiados -..... 22

SECCION 4.2 – Determinación de la Contribución sobre Premios -..... 22

SECCION 4.3 – Retención y Pago del Impuesto sobre Premios -..... 23

SECCION 4.4 – Lugar de Pago de Premios -..... 23

SECCION 4.5 – Forma de Pago de los Premios -..... 24

SECCION 4.6 – Persona a quién se hará el Pago de un Premio -..... 24

SECCION 4.7 – Tiempo de Pago de los Premios de los Juegos Pega -2, Pega –3
y Pega -4 -..... 24

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERIA ADICIONAL

INDICE

SECCION 4.8 – Tiempo y Sistema de Pago de los Premios del Juego de Loto y Revancha - 24

SECCION 4.9 – Retención o Transferencia de los Contratos de Anualidades -..... 25

CAPITULO V
DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LA CELEBRACION DE SORTEOS

SECCION 5.1 – Transmisión de Sorteos -..... 26

SECCION 5.2 – Números Ganadores Oficiales -..... 26

SECCION 5.3 – Peso y Registro de los Bolos Utilizados en las Máquinas de Sorteos -..... 26

SECCION 5.4 – Sorteos de los Juegos Pega –2, Pega –3 y Pega -4 -..... 27

SECCION 5.5 – Sorteos del Juego de Loto y Revancha -..... 27

SECCION 5.6 – Procedimientos para los Sorteos de los Juegos Pega –2, Pega –3, Pega –4, Loto y Revancha -..... 27

CAPITULO VI
DISPOSICIONES FINALES

SECCION 6.1 – Multas Administrativas -..... 28

SECCION 6.2 –Salvedad -..... 28

SECCION 6.3 – Derogación -..... 28

SECCION 6.4 – Vigencia -..... 28

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERIA ADICIONAL

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

SECCION 1.1 – Título

Este reglamento se conocerá como "Reglamento Operacional de la Lotería Adicional".

SECCION 1.2 – Base Legal y Propósito

Este Reglamento se aprobó a tenor con los Artículos 5, 7 y 8 de la Ley Núm. 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada, denominada "Ley para Autorizar el Sistema de Lotería Adicional", 15 L.P.R.A. Secciones 804, 806 y 807, y los Artículos 5 y 6 de la Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada, denominada "Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme", 3 L.P.R.A. Secciones 2121 y 2122.

El Reglamento tiene como propósito adoptar las normas reglamentarias relacionadas con los juegos electrónicos de lotería que estarán en vigor en la jurisdicción del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, así como la forma y manera de jugar los mismos. Incluye además, las disposiciones relacionadas con los sorteos, determinación y pago de premios, así como las reglas necesarias y convenientes para la operación eficiente del sistema de Lotería Adicional.

SECCION 1.3- Definiciones

Los siguientes términos y frases tendrán el significado que a continuación se expresa, salvo que otra cosa se desprenda del contexto en que se usen:

1. "Boleto" significa el talonario o recibo impreso que se produce mediante el uso de un terminal de computadoras y que evidencia la jugada seleccionada por la persona que compra el mismo.
2. "Departamento" significa el Departamento de Hacienda.
3. "Director" significa el Director Auxiliar de la Lotería Electrónica de Puerto Rico o funcionario debidamente autorizado por el Secretario que en ausencia del Director Auxiliar pueda ejercer los deberes y facultades del puesto.
4. "Hojas de Jugadas" significa el formulario donde el jugador designa las jugadas que desea para el sorteo correspondiente y que es introducida en el lector óptico del terminal y produce un boleto. La Hoja de Jugadas no es evidencia de una jugada ni de los números jugados. Tampoco constituye un recibo de compra de un boleto.

5. "Jugada" significa la selección que hace un jugador de los números, el tipo de apuesta y el tipo de juego de Lotería Adicional, según se evidencia dicha selección en un boleto.
6. "Ley" significa la Ley Núm. 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada, conocida como "Ley para Autorizar el Sistema de Lotería Adicional".
7. "Lotería Adicional" significa el juego o conjunto de juegos activos de lotería según autorizados por la Ley, cuya venta se realiza a través de un terminal de computadoras.
8. "Lotería Electrónica" es el nombre por el cual el público en general conoce al sistema de Lotería Adicional. También se denomina como "Lotería Electrónica" a la unidad operacional dentro de la estructura del Departamento que tiene a su cargo las operaciones del sistema de Lotería Adicional.
9. "Secretario" significa el Secretario del Departamento de Hacienda del Estado Libre Asociado de Puerto Rico o su representante debidamente autorizado.
10. "Terminal" significa el equipo que se utiliza para realizar las transacciones de venta, cancelación, validación e impresión de boletos de lotería y otras operaciones relacionadas. El terminal permite que las transacciones relacionadas con los juegos y con los boletos se registren en el sistema central computadorizado de la Lotería Electrónica, al momento en que éstas se realizan.
11. "Vendedor de Jugadas" o "Vendedor" significa una persona natural o jurídica a quien se le ha expedido una licencia para vender boletos de Lotería Adicional y que ha formalizado un contrato con el Departamento para estos propósitos.

Salvo que de otro modo se disponga expresamente, para fines de este Reglamento los términos y frases definidos en el Artículo 2 de la Ley Núm. 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada, tendrán igual significado aunque hayan sido precisados en esta Sección para su más cabal comprensión.

SECCION 1.4 – Operación del Sistema de Lotería Adicional en el Estado Libre Asociado de Puerto Rico

La administración y operación del sistema de Lotería Adicional será responsabilidad de la unidad organizacional adscrita al Negociado de Loterías del Departamento de Hacienda denominada Lotería Electrónica. Esta unidad, así como su funcionamiento, se estableció por el Secretario según los términos de la Orden Administrativa 90-03 de 11 de junio de 1990.

SECCION 1.5 – Autorización Juegos de Lotería Adicional

La Lotería Electrónica comenzó operaciones con un juego de tres (3) dígitos denominado Pega -3, cuyos sorteos se celebraban dos (2) veces por semana con premios con cantidades fijas. Desde 1999, los sorteos se celebran cuatro (4) veces por semana. En el 2002 se introdujeron dos nuevos juegos: un juego de dos (2) dígitos denominado Pega -2 y otro juego de cuatro (4) dígitos denominado Pega -4. Los sorteos de ambos juegos se celebran los mismos cuatro (4) días de los sorteos de Pega -3. Estos nuevos juegos también tienen premios con cantidades fijas.

La segunda categoría de juegos que la Lotería Electrónica tiene en vigor actualmente consiste de un sistema de apuestas mutuas denominado Loto, cuyos sorteos se celebran una (1) vez por semana y en el cual los premios se dividen en partes iguales entre todas las personas que aciertan los números ganadores. En el 2002 se extendieron los sorteos de Loto por un día adicional para celebrarse dos (2) veces por semana. Se creó además, una modificación al juego de Loto, que se conoce como Revancha. Los sorteos de Revancha se llevan a cabo dos (2) veces por semana conjuntamente con los sorteos de Loto. El premio se divide en partes iguales entre todas las personas que aciertan los números ganadores.

Los juegos Pega -2, Pega -3, Pega -4, Loto y Revancha se regirán por las disposiciones de ley aplicables, por este Reglamento y por las normas y procedimientos administrativos adoptados en consonancia con los referidos cuerpos legales, que sean necesarios y convenientes para la eficiencia, seguridad e integridad de la operación de los juegos de lotería.

La venta de los boletos para los juegos se hará a través de terminales instalados en los negocios autorizados a vender Lotería Electrónica mediante licencia expedida por el Director.

SECCION 1.6 – Contenido del Boleto

Los boletos de Lotería Electrónica contendrán, por lo menos, la siguiente información:

1. nombre del juego;
2. tipo de apuesta;
3. indicador de panel;
4. números seleccionados por el jugador o por jugada automática;
5. cantidad de la apuesta;
6. total del costo de las apuestas por boleto;
7. fecha y número del sorteo;
8. número de serie del boleto;

9. número del terminal donde se origina la venta;

10. número de seguridad;

11. código de barra.

El reverso de los boletos contendrá información de interés para el comprador.

SECCION 1.7 – Validación de Boletos Premiados

La validez y legalidad de un boleto premiado se determinará mediante la lectura del boleto a través de terminales conectados al computador central de la Lotería Electrónica. Cuando se presenta un boleto para reclamar un premio, se confirmará la validez de la reclamación con la computadora central por vía de un terminal. Este procedimiento se llama validación. El programa diseñado para la venta y validación de boletos no permitirá que un boleto premiado pueda ser pagado más de una vez. El terminal producirá una autorización de pago para el boleto premiado que contendrá, al menos, el número de serie del boleto, el número de validación y la cantidad del premio. Cuando el Director lo estime conveniente, podrá realizar más de una validación a cualquier boleto alegadamente premiado.

El Secretario definirá y establecerá en los procedimientos internos de la Lotería Adicional, los procedimientos y las medidas de seguridad que los Vendedores, el personal del Departamento o cualquier entidad debidamente autorizada deberán poner en ejecución para validar boletos y pagar premios.

CAPITULO II

A. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA – 3

SECCION 2.1 - En qué consiste el Juego Pega -3

La persona que desee jugar Pega-3 debe escoger un número de tres (3) dígitos desde el 000 hasta el 999. Los tres (3) dígitos pueden ser iguales o distintos.

Las apuestas del juego Pega –3 se procesan a base de la instrucción verbal o escrita que un jugador le da al vendedor de jugadas. El vendedor ingresará manualmente en el terminal la selección del jugador para producir el boleto de Pega –3. A partir del 16 de marzo de 2005, el jugador también tendrá la opción de marcar los dígitos seleccionados en una hoja de jugadas.

SECCION 2.2 – Contenido de la Hoja de Jugadas del Juego Pega –3

Cada hoja de jugadas está dividida en tres (3) áreas que le permiten al jugador varias alternativas respecto al juego Pega –3.

Estas son:

1. El área que contiene cinco (5) paneles designados con las letras de la A hasta la E para seleccionar los números, el tipo de jugada deseada (Exacta, Combinada o Combo), y la cantidad jugada.
2. El área designada para las jugadas automáticas (Exacta solamente).
3. El área designada para sorteos por adelantado.

SECCION 2.3 - Cómo se Juega el Juego Pega – 3

1. Jugadas Seleccionadas del Juego Pega –3

Se podrán realizar jugadas por instrucción verbal al vendedor de jugadas. A partir del 16 de marzo de 2005, una persona podrá hacer hasta cinco (5) jugadas en el área de la hoja de jugadas que contiene los paneles designados con las letras de la A hasta la E. En cada panel, la persona deberá marcar un dígito por columna, el tipo de jugada que desea realizar (Exacta, Combinada o Combo) y la cantidad de la jugada ($1, $2, $5 ó $10.) La persona podrá jugar en uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o en los cinco (5) paneles que provee la hoja.

Si se comete algún error al marcar los números en un panel, no se puede borrar dicho error. En estos casos se marcará el encasillado "NULO" que aparece al final del panel y se procederá a marcar los números seleccionados en el próximo panel de la hoja de jugadas que esté disponible.

2. Jugadas Automáticas

A partir del 16 de marzo de 2005, se podrán realizar jugadas automáticas por instrucción verbal o escrita al vendedor de jugadas. Mediante la jugada automática, el terminal selecciona tres (3) dígitos al azar y genera una jugada exacta por la cantidad deseada. La jugada automática también podrá realizarse utilizando una hoja de jugadas. El área de la hoja de jugadas designada como Automática contiene cinco (5) encasillados enumerados del uno (1) al cinco (5) y cinco encasillados marcados como $1, $2, $5 y $10. La persona deberá marcar el encasillado que corresponda al número de jugadas deseadas y la cantidad jugada.

3. Sorteos por Adelantado

Se podrán realizar jugadas para sorteos por adelantado por instrucción verbal al vendedor y, a partir del 16 de marzo de 2005, utilizando la hoja de jugadas. La hoja de jugadas tiene un área que permite jugar en el próximo, en los próximos dos (2), o en los próximos tres (3) sorteos de Pega –3 o en los sorteos correspondientes a los próximos tres (3), seis (6), o doce (12) meses. Si además del sorteo en curso, la persona desea las mismas jugadas para sorteos adicionales a

celebrarse en fechas consecutivas, deberá marcar el encasillado correspondiente al número de sorteos adicionales para los cuales desea jugar.

En una sola transacción de compra, un jugador podrá efectuar la misma jugada hasta para cuatro (4) sorteos en fechas consecutivas. A partir del 16 de marzo de 2005, lo podrá hacer hasta para doscientos ocho (208) sorteos en fechas consecutivas. Esto quiere decir que además del sorteo para el cual está jugando, el jugador podrá efectuar la misma jugada para los próximos doscientos siete (207) sorteos, lo cual equivale a un año de jugadas. Además, podrá escoger los días específicos de sorteo en la semana para comenzar a jugar.

En estos casos, el boleto que expide el terminal expresará el tipo de jugada efectuada y la fecha de los sorteos para los cuales se está jugando.

SECCION 2.4 – Tipos de Apuestas en el Juego Pega –3

El juego Pega -3 tiene varios tipos de apuestas disponibles al jugador.

Estas son:

1. Exacta – En esta apuesta los tres (3) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir en el orden exacto con los dígitos del número ganador en el sorteo.
2. Combinada – En esta apuesta los tres (3) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir con los dígitos del número ganador en el sorteo, independientemente del orden que haya seleccionado el jugador.

   La apuesta Combinada puede ser de dos (2) clases:

   (a) Combinada de 3 – Mediante esta apuesta el jugador selecciona el mismo número para dos (2) de los tres (3) dígitos del número al cual apostó. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 122 es una Combinada de tres (3) porque incluye las combinaciones 122, 212 y 221 en una sola apuesta.

   (b) Combinada de 6 – Mediante esta apuesta el jugador selecciona números distintos para cada dígito del número al cual apostó. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 123 es una Combinada de seis (6) porque incluye las combinaciones 123, 132, 213, 231, 312 y 321.
3. Exacta / Combinada – Consiste de una apuesta que incluye la apuesta Exacta y la Combinada para el mismo número de tres (3) dígitos, según descritas anteriormente.
4. Combo – Consiste de una serie de apuestas Exactas con todas las combinaciones posibles de los tres (3) dígitos del número que el jugador seleccionó.

La apuesta Combo puede ser de dos (2) clases:

(a) Combo de 3 – Mediante esta apuesta el jugador selecciona el mismo número para dos (2) de los tres (3) dígitos del número al cual apostó y por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 122 es un Combo de tres (3) porque incluye las combinaciones 122, 212 y 221. Esto equivale a jugar tres (3) apuestas Exactas.

(b) Combo de 6 – Mediante esta apuesta el jugador selecciona números diferentes para cada uno de los tres (3) dígitos del número al cual apostó y por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 123 es un Combo de seis (6) porque incluye las combinaciones 123, 132, 213, 231, 312 y 321. Esto equivale a jugar seis (6) apuestas Exactas.

SECCION 2.5 – Costo de las Apuestas en el Juego Pega -3

El costo mínimo de los diferentes tipos de apuestas del juego Pega -3 es el siguiente:

1. Exacta - $1.00
2. Combinada de 3 o de 6 - $1.00
3. Exacta / Combinada - $2.00
4. Combo:
    (a) Combo de 3 - $3.00
    (b) Combo de 6 - $6.00

Además, el jugador tiene la opción de jugar $2.00, $5.00 y $10.00 por apuesta individual.

SECCION 2.6 – Cómo se Gana en el Juego Pega –3

Para cada sorteo del juego Pega -3 se seleccionará un número ganador de tres (3) dígitos. Estos números se escogerán desde el 000 hasta el 999.

El monto del premio consiste de cantidades fijas y determinadas. Los jugadores son acreedores a un premio si aciertan los números ganadores del sorteo específico para el que jugaron, y el monto dependerá del tipo y clase de apuesta que hayan realizado.

SECCION 2.7 –Monto de los Premios en el Juego Pega –3

El monto del premio para cada tipo de apuesta en el Juego Pega -3, es el siguiente:

Tipo de Apuesta	Costo Mínimo de Apuesta	Premio
Exacta	$1.00	$500.00
Combinada de 3	$1.00	$160.00
Combinada de 6	$1.00	$80.00
Exacta/Combinada de 3	$2.00	
-acertando la Exacta		$660.00
-acertando sólo la Combinada		$160.00
Exacta/ Combinada de 6	$2.00	
-acertando la Exacta		$660.00
-acertando sólo la Combinada		$ 80.00
Combo de 3	$3.00	$500.00
Combo de 6	$6.00	$500.00

SECCION 2.8 – Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega –3

Las probabilidades de ganar un premio en el Juego Pega -3 son:

1. Con una apuesta Exacta, la probabilidad es de 1:1,000.
2. Con una apuesta Combinada de 3, la probabilidad es de 1:333.
3. Con una apuesta Combinada de 6, la probabilidad es de 1:167.
4. Con una apuesta Exacta/Combinada de 3, la probabilidad es de 1:1,000 para la Exacta y de 1:333 para la Combinada de 3.
5. Con una apuesta Exacta/Combinada de 6, la probabilidad es de 1:1,000 para la Exacta y de 1:167 para la Combinada de 6.
6. Con una apuesta Combo de 3, la probabilidad es de 1:333.
7. Con una apuesta Combo de 6, la probabilidad es de 1:167.

B. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA –2

SECCION 2.1.1 - En qué consiste el Juego Pega -2

La persona que desee jugar Pega-2 debe escoger un número de dos (2) dígitos desde el 00 hasta el 99. Los dos (2) dígitos pueden ser iguales o distintos.

Las apuestas del juego Pega -2 se procesan a base de la instrucción verbal o escrita que un jugador le da al vendedor de jugadas. El vendedor ingresará manualmente en el terminal la selección del jugador para producir el boleto de Pega-2. A partir del 16 de marzo de 2005 el jugador también tendrá la opción de marcar los dígitos seleccionados en una hoja de jugadas.

SECCION 2.2.1 – Contenido de la Hoja de Jugadas del Juego Pega –2

Cada hoja de jugadas está dividida en tres (3) áreas que le permiten al jugador varias alternativas respecto al juego Pega –2.

Estas son:

1. El área que contiene cinco (5) paneles designados con las letras de la A hasta la E, para seleccionar los números, el tipo de jugada deseada (Exacta, Combinada o Combo), y la cantidad jugada.
2. El área designada para las jugadas automáticas (Exacta solamente).
3. El área designada para sorteos por adelantado.

SECCION 2.3.1 - Cómo se Juega el Juego Pega – 2

1. Jugadas Seleccionadas del Juego Pega –2

Se podrán realizar jugadas por instrucción verbal al vendedor de jugadas. A partir del 16 de marzo de 2005, una persona podrá hacer hasta cinco (5) jugadas en el área de la hoja de jugadas que contiene los paneles designados con las letras de la A hasta la E. En cada panel, la persona deberá marcar un dígito por columna, el tipo de jugada que desea realizar (Exacta, Combinada o Combo) y la cantidad de la jugada ($1, $2, $5 ó $10.) La persona podrá jugar en uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o en los cinco (5) paneles que provee la hoja.

Si se comete algún error al marcar los números en un panel, no se puede borrar dicho error. En estos casos se marcará el encasillado "NULO" que aparece al final del panel y se procederá a marcar los números seleccionados en el próximo panel de la hoja de jugadas que esté disponible.

2. Jugadas Automáticas

A partir del 16 de marzo de 2005, se podrán realizar jugadas automáticas por instrucción verbal o escrita al vendedor de jugadas. Mediante la jugada automática, el terminal selecciona dos (2) dígitos al azar y genera una jugada exacta por la cantidad deseada. La jugada automática también podrá realizarse utilizando una hoja de jugadas. El área de la hoja de jugadas designada como Automática contiene cinco (5) encasillados enumerados del uno (1) al cinco (5) y cinco encasillados marcados como $1, $2, $5 y $10. La persona deberá marcar el encasillado que corresponda al número de jugadas deseadas y la cantidad jugada.

3. Sorteos por Adelantado

Se podrán realizar jugadas para sorteos por adelantado por instrucción verbal al vendedor y, a partir del 16 de marzo de 2005, utilizando la hoja de jugadas. La hoja de jugadas tiene un área que permite jugar en el próximo, en los próximos dos (2), o en los próximos tres (3) sorteos de Pega –2 o en los sorteos correspondientes a los próximos tres (3), seis (6), o doce (12) meses. Si además del sorteo en curso, la persona desea las mismas jugadas para sorteos adicionales a celebrarse en fechas consecutivas, deberá marcar el encasillado correspondiente al número de sorteos adicionales para los cuales desea jugar.

En una sola transacción de compra, un jugador podrá efectuar la misma jugada hasta para cuatro (4) sorteos en fechas consecutivas. A partir del 16 de marzo de 2005, lo podrá hacer hasta para doscientos ocho (208) sorteos en fechas consecutivas. Esto quiere decir que además del sorteo para el cual está jugando, el jugador podrá efectuar la misma jugada para los próximos doscientos siete (207) sorteos, lo cual equivale a un año de jugadas. Además, podrá escoger los días específicos de sorteo en la semana para comenzar a jugar.

En estos casos, el boleto que expide el terminal expresará el tipo de jugada efectuada y la fecha de los sorteos para los cuales se está jugando.

SECCION 2.4.1 - Tipos de Apuestas en el Juego Pega -2

El juego Pega-2 tiene varios tipos de apuestas disponibles al jugador.

Estas son:

1. Exacta - En esta apuesta los dos (2) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir en el orden exacto con los dígitos del número ganador en el sorteo.
2. Combinada - En esta apuesta los dos (2) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir con los dígitos del número ganador en el sorteo, independientemente del orden que haya seleccionado el jugador.

   La apuesta Combinada puede ser:

   a. Combinada de 2 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona dos (2) números distintos. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número doce (12) incluye las combinaciones 12 y 21 en una sola apuesta.
3. Exacta / Combinada – Consiste de una apuesta que incluye la apuesta Exacta y la Combinada para el mismo número de dos (2) dígitos, según descritas anteriormente.

4. Combo – Consiste de una serie de apuestas Exactas con todas las combinaciones posibles de los dos (2) dígitos del número que el jugador seleccionó.

   La apuesta Combo puede ser:

   a. Combo de 2 – Mediante esta apuesta el jugador selecciona dos (2) números distintos. Por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número doce (12) es un Combo de 2 porque incluye las combinaciones 12 y 21. Esto equivale a jugar dos (2) apuestas Exactas.

SECCION 2.5.1 - Costo de las Apuestas en el Juego Pega -2

El costo mínimo de los diferentes tipos de apuestas del juego Pega - 2 es el siguiente:

1. Exacta - $1.00
2. Combinada de 2 - $1.00
3. Exacta / Combinada - $2.00
4. Combo de 2 - $2.00

Además, el jugador tiene la opción de jugar $2.00, $5.00 y $10.00 por apuesta individual.

SECCION 2.6.1 - Cómo se Gana en el Juego Pega -2

Para cada sorteo del juego Pega-2 se seleccionará un número ganador de dos (2) dígitos. Estos números se escogerán desde el 00 hasta el 99.

El monto del premio consiste de cantidades fijas y determinadas. Los jugadores son acreedores a un premio si aciertan los números ganadores del sorteo específico para el que jugaron, y el monto dependerá del tipo y clase de apuesta que hayan realizado.

SECCION 2.7.1 - Monto de los Premios en el Juego Pega -2

El monto del premio para cada tipo de apuesta en el Juego Pega -2, es el siguiente:

Tipo de Apuesta	Costo Mínimo de Apuesta	Premio
Exacta	$1.00	$50.00
Combinada de 2	$1.00	$25.00
Exacta/Combinada de 2	$2.00	
-acertando la Exacta		$50.00
-acertando sólo la Combinada		$25.00
Combo de 2	$2.00	$50.00

SECCION 2.8.1 - Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega -2

Las probabilidades de ganar un premio en el Juego Pega -2 son las siguientes:

1. Con una apuesta Exacta, la probabilidad es de 1:100.
2. Con una apuesta Combinada de 2, la probabilidad es de 1:50. Con una apuesta Exacta / Combinada de 2, la probabilidad es de 1:100 para la Exacta y de 1:50 para la Combinada de 2.
3. Con una apuesta Combo de 2, la probabilidad es de 1:50.

C. DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO PEGA -4

SECCION 2.1.2 - En qué consiste el Juego Pega -4

La persona que desee jugar Pega-4 debe escoger un número de cuatro (4) dígitos desde el 0000 hasta el 9999. Los cuatro (4) dígitos pueden ser iguales o distintos.

Las apuestas del juego Pega -4 se procesan a base de la instrucción verbal o escrita que un jugador le da al vendedor de jugadas. El vendedor ingresará manualmente en el terminal la selección del jugador para producir el boleto de Pega -4. A partir del 16 de marzo de 2005, el jugador también tendrá la opción de marcar los dígitos seleccionados en una hoja de jugadas.

SECCION 2.2.2 – Contenido de la Hoja de Jugadas de Pega –4

Cada hoja de jugadas está dividida en tres (3) áreas que le permiten al jugador varias alternativas respecto al juego Pega –4.

Estas son:

1. El área que contiene cinco (5) paneles designados con las letras de la A hasta la E para seleccionar los números, el tipo de jugada deseada (Exacta, Combinada o Combo), y la cantidad jugada.
2. El área designada para las jugadas automáticas (Exacta solamente).
3. El área designada para sorteos por adelantado.

SECCION 2.3.2 - Cómo se Juega el Juego Pega – 4

1. Jugadas Seleccionadas del Juego Pega –4

Se podrán realizar jugadas por instrucción verbal al vendedor de jugadas. A partir del 16 de marzo de 2005, una persona podrá hacer hasta cinco (5) jugadas en el área de la hoja de jugadas que contiene los paneles designados con las letras de la A hasta la E. En cada panel, la persona deberá marcar un dígito por columna, el tipo de jugada que desea realizar (Exacta,

Combinada o Combo) y la cantidad de la jugada ($1, $2, $5 ó $10.) La persona podrá jugar en uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o en los cinco (5) paneles que provee la hoja.

Si se comete algún error al marcar los números en un panel, no se puede borrar dicho error. En estos casos se marcará el encasillado "NULO" que aparece al final del panel y se procederá a marcar los números seleccionados en el próximo panel de la hoja de jugadas que esté disponible.

2. Jugadas Automáticas

A partir del 16 de marzo de 2005, se podrán realizar jugadas automáticas por instrucción verbal o escrita al vendedor de jugadas. Mediante la jugada automática, el terminal selecciona cuatro (4) dígitos al azar y genera una jugada exacta por la cantidad deseada. La jugada automática también podrá realizarse utilizando una hoja de jugadas. El área de la hoja de jugadas designada como Automática contiene cinco (5) encasillados enumerados del uno (1) al cinco (5) y cinco (5) encasillados marcados como $1, $2, $5 y $10. La persona deberá marcar el encasillado que corresponda al número de jugadas deseadas y la cantidad jugada.

3. Sorteos por Adelantado

Se podrán realizar jugadas para sorteos por adelantado por instrucción verbal al vendedor y, a partir del 16 de marzo de 2005, utilizando la hoja de jugadas. La hoja de jugadas tiene un área que permite jugar en el próximo, en los próximos dos (2), o en los próximos tres (3) sorteos de Pega –4 o en los sorteos correspondientes a los próximos tres (3), seis (6), o doce (12) meses. Si además del sorteo en curso, la persona desea las mismas jugadas para sorteos adicionales a celebrarse en fechas consecutivas, deberá marcar el encasillado correspondiente al número de sorteos adicionales para los cuales desea jugar.

En una sola transacción de compra, un jugador podrá efectuar la misma jugada hasta para cuatro (4) sorteos en fechas consecutivas. A partir del 16 de marzo de 2005, lo podrá hacer hasta para doscientos ocho (208) sorteos en fechas consecutivas. Esto quiere decir que además del sorteo para el cual está jugando, el jugador podrá efectuar la misma jugada para los próximos doscientos siete (207) sorteos, lo cual equivale a un (1) año de jugadas. Además, podrá escoger los días específicos de sorteo en la semana para comenzar a jugar.

En estos casos, el boleto que expide el terminal expresará el tipo de jugada efectuada y la fecha de los sorteos para los cuales se está jugando.

SECCION 2.4.2 - Tipos de Apuestas en el Juego Pega -4

El juego Pega-4 tiene varios tipos de apuestas disponibles al jugador.

Estas son:

1. Exacta - En esta apuesta los cuatro (4) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir en el orden exacto con los dígitos del número ganador en el sorteo.
2. Combinada - En esta apuesta los cuatro (4) dígitos que selecciona el jugador deben coincidir con los dígitos del número ganador en el sorteo, independientemente del orden que haya seleccionado el jugador.

   La apuesta Combinada puede ser de cuatro (4) clases:

   a. Combinada de 4 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos de los cuales tres (3) serán iguales entre sí. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 1112 incluye las combinaciones 1112, 1121, 1211 y 2111.

   b. Combinada de 6 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos, dos (2) dígitos iguales entre sí y los otros dos (2) también serán iguales entre sí pero diferentes de los primeros dos (2). Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 1122 incluye las combinaciones 1122, 1212, 1221, 2112, 2121 y 2211.

   c. Combinada de 12 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos, dos (2) iguales entre sí y dos (2) diferentes. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 1123 incluye las combinaciones 1123, 1132, 1213, 1231, 1312, 1321, 2113, 2131, 2311, 3112, 3121 y 3211.

   d. Combinada de 24 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos distintos. Por ejemplo, una apuesta Combinada al número 1234 incluye las combinaciones 1234, 1243, 1324, 1342, 1423, 1432, 2134, 2143, 2314, 2341, 2413, 2431, 3124, 3142, 3214, 3241, 3412, 3421, 4123, 4132, 4213, 4231, 4312 y 4321 .

3. Exacta / Combinada – Consiste de una apuesta que incluye la apuesta Exacta y la Combinada para el mismo número de cuatro (4) dígitos, según descritas anteriormente.

4. Combo – Consiste de una serie de apuestas Exactas con todas las combinaciones posibles de los cuatro (4) dígitos del número que el jugador seleccionó.

   La apuesta Combo puede ser de cuatro (4) clases:

   a. Combo de 4 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos de los cuales tres (3) serán iguales entre sí. Por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 1112 incluye las combinaciones 1112, 1121, 1211 y 2111. Esto equivale a jugar cuatro (4) apuestas Exactas.

   b. Combo de 6 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos, dos (2) dígitos iguales entre sí y los otros dos (2) iguales entre sí, pero diferentes de los primeros. Por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 1122 incluye las combinaciones 1122, 1212, 1221, 2112, 2121 y 2211. Esto equivale a jugar seis (6) apuestas Exactas.

   c. Combo de 12 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos, dos (2) iguales entre sí y dos diferentes. Por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una (1) apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 1123 incluye las combinaciones 1123, 1132, 1213, 1231, 1312, 1321, 2113, 2131, 2311, 3112, 3121 y 3211. Esto equivale a jugar doce (12) apuestas Exactas.

   d. Combo de 24 - Mediante esta apuesta el jugador selecciona cuatro (4) dígitos distintos. Por cada una de las posibles combinaciones pagará el costo mínimo de una apuesta Exacta. Por ejemplo, una apuesta Combo al número 1234 incluye las combinaciones 1234, 1243, 1324, 1342, 1423, 1432, 2134, 2143, 2314, 2341, 2413, 2431, 3124, 3142, 3214, 3241, 3412, 3421, 4123, 4132, 4213, 4231, 4312 y 4321. Esto equivale a jugar veinticuatro (24) apuestas Exactas.

SECCION 2.5.2 - Costo de las Apuestas en el Juego Pega -4

El costo mínimo de los diferentes tipos de apuestas del juego Pega - 4 es el siguiente:

1. Exacta - $1.00
2. Combinada de 4, 6, 12, 24 - $1.00

3. Exacta / Combinada - $2.00

4. Combo:

    a. Combo de 4 - $4.00

    b. Combo de 6 - $6.00

    c. Combo de 12 - $12.00

    d. Combo de 24 - $24.00

Además, el jugador tiene la opción de jugar $2.00, $5.00 y $10.00 por apuesta individual.

SECCION 2.6.2 - Cómo se Gana en el Juego Pega -4

Para cada sorteo del juego Pega-4 se seleccionará un número ganador de cuatro (4) dígitos. Estos números se escogerán desde el 0000 hasta el 9999.

El monto del premio consiste de cantidades fijas y determinadas. Los jugadores son acreedores a un premio si aciertan los números ganadores del sorteo específico para el que jugaron, y el monto dependerá del tipo y clase de apuesta que hayan realizado.

SECCION 2.7.2 - Monto de los Premios en el Juego Pega -4

El monto del premio para cada tipo de apuesta en el Juego Pega -4, es el siguiente:

Tipo de Apuesta	Costo Mínimo de Apuesta	Premio
Exacta	$1.00	$5,000.00
Combinada de 4	$1.00	$1,200.00
Combinada de 6	$1.00	$800.00
Combinada de 12	$1.00	$400.00
Combinada de 24	$1.00	$200.00
Exacta/Combinada	$2.00	
-acertando la Exacta		$5,000.00
-acertando sólo la Combinada		
Combinada de 4		$1,200.00
Combinada de 6		$800.00
Combinada de 12		$400.00
Combinada de 24		$200.00
Combo de 4	$4.00	$5,000.00
Combo de 6	$6.00	$5,000.00
Combo de 12	$12.00	$5,000.00

Combo de 24	$24.00	$5,000.00

SECCION 2.8.2 - Probabilidades de Ganar un Premio en el Juego Pega -4

Las probabilidades de ganar un premio en el Juego Pega 4 son las siguientes:

1. Con una apuesta Exacta, la probabilidad es de 1:10,000.
2. Con una apuesta Combinada de 4, la probabilidad es de 1:2,500.
3. Con una apuesta Combinada de 6, la probabilidad es de 1:1,667.
4. Con una apuesta Combinada de 12, la probabilidad es de 1:883.
5. Con una apuesta Combinada de 24, la probabilidad es de 1:417.
6. Con una apuesta Exacta / Combinada, la probabilidad es de 1:10,000 para la Exacta y en la Combinada de 4 es de 1:2,500, en la Combinada de 6 es de 1:1,667, en la Combinada de 12 es de 1:883 y en la Combinada de 24 es de 1:417.
7. Con una apuesta Combo de 4, la probabilidad es de 1:2,500.
8. Con una apuesta Combo de 6, la probabilidad es de 1:1,667.
9. Con una apuesta Combo de 12, la probabilidad es de 1:883.
10. Con una apuesta Combo de 24, la probabilidad es de 1:417.

CAPITULO III

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO DE LOTO O LOTO CON REVANCHA

SECCION 3.1 – En qué consiste el Juego de Loto o Loto con Revancha

Los juegos de Loto y Loto con Revancha que se autorizan mediante este Reglamento son sistemas de apuestas mutuas. Esto significa que mediante dicho sistema de apuestas los ganadores comparten por partes iguales los fondos de cada premio.

El jugador de Loto escogerá seis (6) números desde el 1 hasta el 42 y los marcará en la hoja de jugadas que entregará al vendedor de Lotería Electrónica para que sea procesada en el terminal. La selección del jugador también se puede procesar marcando los números directamente al terminal. Además, el jugador podrá solicitar al vendedor de Lotería Electrónica una jugada automática. El jugador también puede escoger jugar Loto con Revancha, ya sea por jugada escogida o automática. El terminal produce el boleto de Loto que evidencia las jugadas y la fecha del sorteo para el cual se han efectuado las mismas. En el caso de haber seleccionado una jugada de Loto con Revancha, saldrá una 'R' al lado de la jugada en el boleto.

SECCION 3.2 – Contenido de la hoja de jugadas de Loto o Loto con Revancha

Cada hoja de jugadas está dividida en cuatro (4) áreas que permiten a la persona varias alternativas respecto al juego de Loto.

Estas son:

1. El área que contiene cinco (5) paneles designados con las letras de la A hasta la E para realizar jugadas individuales;
2. el área designada para seleccionar Revancha;
3. el área designada para las jugadas automáticas;
4. el área designada para sorteos por adelantado.

SECCION 3.3 – Cómo jugar Loto o Loto con Revancha

1. Jugadas Seleccionadas de Loto o Loto con Revancha:

Una persona podrá hacer hasta cinco (5) jugadas individuales en el área de la hoja de jugadas que contiene los paneles designados de la A hasta la E. En cada panel la persona deberá marcar seis (6) números desde el 1 hasta el 42. Si desea jugar Revancha deberá marcar la opción en cada panel donde seleccionó los números de Loto. La persona podrá jugar en uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o en los cinco (5) paneles que provee la hoja.

Si se comete algún error al marcar los números en un panel, no se puede borrar. En estos casos se marcará el encasillado "NULO" que aparece al final del panel y se procederá a marcar los números seleccionados en el próximo panel de la hoja de jugadas que esté disponible.

Además, las jugadas se podrán hacer manualmente por instrucción verbal al vendedor de jugadas.

2. Jugadas Automáticas de Loto o Loto con Revancha:

Mediante la jugada Automática el terminal genera seis (6) números al azar que constituirán la apuesta. La jugada Automática de Loto y Loto con Revancha se puede hacer por sí sola o además de las jugadas que se marquen en los paneles con las letras de la A hasta la E. El área de la hoja de jugada designada como Automática contiene cinco (5) encasillados enumerados del uno (1) al cinco (5). La persona deberá marcar el encasillado que corresponda al número de jugadas Automáticas para Loto y para Loto con Revancha que desee. Además, las jugadas se podrán hacer manualmente por instrucción verbal al vendedor de jugadas.

El terminal expedirá boletos separados para las jugadas seleccionadas y para las jugadas automáticas tanto de Loto como de Loto con Revancha.

3. Sorteos por Adelantado:

Se podrán realizar jugadas para sorteos por adelantado por instrucción verbal al vendedor o utilizando la hoja de jugadas. La hoja de jugadas tiene un área que permite jugar en el próximo, los próximos dos (2), o en los próximos tres (3) sorteos de Loto o Loto con Revancha. A partir del 16 de marzo de 2005, se podrá jugar por adelantado en los sorteos correspondientes a los próximos tres (3), seis (6), o doce (12) meses. Si además del sorteo en curso, la persona desea las mismas jugadas para sorteos adicionales a celebrarse en fechas consecutivas, deberá marcar el encasillado correspondiente al número de sorteos adicionales para los cuales desea jugar.

SECCION 3.4 – Costo de la Jugada de Loto o Loto con Revancha

Cada jugada de Loto costará un dólar ($1.00), según lo determinó la Ley Núm. 23 de 26 de junio de 1997, la cual dispone que no se aprobará ningún aumento en el precio de la jugada. En cada boleto se pueden hacer hasta cinco (5) jugadas.

Cada jugada de Revancha costará cincuenta centavos (0.50) y sólo estará disponible con la compra de una jugada de Loto de un dólar ($1.00). El costo total de una jugada de Loto con Revancha será de un dólar con cincuenta centavos ($1.50).

SECCION 3.5 – Cómo se Gana el Juego de Loto o Loto con Revancha

En el sorteo de Loto se seleccionarán seis (6) números ganadores desde el 1 hasta el 42. Los jugadores ganarán si aciertan tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) números ganadores independientemente del orden en que éstos se hayan seleccionado en el sorteo correspondiente.

Para el sorteo de Revancha, se seleccionarán seis (6) números ganadores del 1 al 42. Los jugadores ganarán solamente si aciertan los seis (6) números ganadores independientemente del orden en que éstos se hayan seleccionado en el sorteo correspondiente.

SECCION 3.6 – Determinación de los Premios de Loto y Revancha

Se separará no menos del cincuenta y dos punto setenta y dos por ciento (52.72%) de las ventas para cada sorteo de Loto en un fondo común para el pago de premios de Loto y un cincuenta por ciento (50%) de las ventas para cada sorteo de Revancha en un fondo para el pago del premio de Revancha. Además, se separará una partida que se conocerá como "fondo de contingencia" para garantizar el pago del monto anunciado del Gran Premio de Loto y de Revancha de cada sorteo. Cada premio de Loto y Revancha se dividirá en partes iguales entre

todos los ganadores del mismo. Los Segundos y Terceros Premios de Loto se redondearán al múltiplo de cinco dólares ($5.00) más cercano.

El cuarto premio de Loto o "Reintegro" será por el mismo costo de la jugada cuyas combinaciones acierten tres (3) de los números ganadores, independientemente del orden en que se hayan seleccionado. Todas las diferencias al redondear los premios se añadirán o deducirán de los fondos asignados al Gran Premio de Loto.

Los Premios que se pagan del fondo común de Loto son los siguientes:

1. Gran Premio de Loto – Será hasta el setenta y cinco punto cuarenta y ocho porciento (75.48%) del fondo común para los premios de cada sorteo. Ganará la persona o personas que acierten los seis (6) números ganadores. Si en algún sorteo nadie gana el Gran Premio, el porciento del fondo común separado para el mismo se acumulará para el Gran Premio del próximo sorteo.
2. Segundo Premio de Loto – Será igual al seis punto cincuenta y nueve porciento (6.59%) del fondo común separado para los premios de cada sorteo. Ganará la persona o personas que acierten cinco (5) de los seis (6) números ganadores, independientemente del orden en que se hayan seleccionado. Si en algún sorteo nadie gana el Segundo Premio, este porciento se añadirá a los fondos para el Gran Premio del próximo sorteo.
3. Tercer Premio de Loto – Será igual al doce punto setenta y seis porciento (12.76%) del fondo común separado para los premios de cada sorteo. Ganará la persona o personas que acierten cuatro (4) de los seis (6) números ganadores, independientemente del orden en que se hayan seleccionado. Si en algún sorteo nadie gana el Tercer Premio, este porciento se añadirá a los fondos para el Gran Premio del próximo sorteo.
4. Cuarto Premio de Loto o "Reintegro" – Será igual al cinco punto diecisiete porciento (5.17%) del fondo común separado para los premios de cada sorteo. Ganará la persona o personas que acierten tres (3) de los seis (6) números ganadores, independientemente del orden en que se hayan seleccionado. El cuarto premio o "reintegro" será por el mismo costo de la jugada ganadora de Loto cuyas combinaciones acierten tres (3) de los números ganadores,

independientemente del orden en que se hayan seleccionado, y se cobrará mediante la expedición de un nuevo boleto.

El Premio que se paga del fondo de Revancha es el siguiente:

1. Revancha pagará un solo premio y será hasta el cien porciento (100%) del fondo para el pago del premio de cada sorteo de Revancha. Ganará solamente la persona o personas que acierten los seis (6) números ganadores. Si en algún sorteo nadie gana la Revancha, el porciento del fondo separado para el mismo se acumulará para el próximo sorteo.

El Secretario tendrá la facultad para determinar en cada sorteo el porciento destinado al pago del Gran Premio de Loto, el cual no será mayor del setenta y cinco punto cuarenta y ocho por ciento (75.48%) del fondo común para el pago de los premios de Loto de cada sorteo. El porciento destinado al pago de Revancha no será mayor del cien por ciento (100%) del fondo para el pago de premios de Revancha de cada sorteo.

Cuando el monto separado del Fondo Común de las ventas destinado para el pago del Gran Premio de Loto no fuera suficiente para cubrir la cantidad anunciada o el Fondo destinado para el pago del premio de Revancha no fuera suficiente para cubrir la cantidad anunciada, la diferencia se suplementará del l fondo de contingencia.

Cuando el monto del Fondo Común de Loto o el Fondo de Revancha exceda la cantidad necesaria destinada para el pago del Gran Premio de Loto o Revancha anunciado, el exceso resultante se depositará en el fondo de contingencia antes mencionada.

SECCION 3.7 – Probabilidad de Ganar en el Juego de Loto y Revancha

1. La probabilidad de acertar los seis (6) números ganadores y ganar el Gran Premio de Loto es de 1:5,245,786.
2. La probabilidad de acertar cinco (5) de los seis (6) números ganadores de Loto es de 1: 24,286.
3. La probabilidad de acertar cuatro (4) de los seis (6) números ganadores de Loto es de 1: 555.
4. La probabilidad de acertar tres (3) números ganadores de Loto es de 1:37.
5. La probabilidad de ganar cualquier premio en el juego de Loto es de 1:34.
6. La probabilidad de acertar los seis (6) números ganadores y ganar la Revancha es de 1:5,245,786.

CAPITULO IV

TIEMPO, FORMA DE PAGO Y RETENCION DE IMPUESTOS SOBRE PREMIOS

SECCION 4.1 - Boletos Premiados

Los boletos de los juegos de Pega -2, Pega –3, Pega -4, Loto y Loto con Revancha se consideran valores al portador. El Artículo 11 de la Ley establece que se reconocerá como único dueño de un premio a la persona que posea el boleto premiado y lo presente al cobro.

El derecho a cobrar un premio caduca a los ciento ochenta (180) días contados desde el día siguiente a la fecha en que se verifique el sorteo correspondiente. Una vez se pague el premio a la persona que presente al cobro un boleto o que transcurra el término de ciento ochenta (180) días desde el día siguiente a la fecha en que se verifique el sorteo correspondiente sin que el premio se haya cobrado, el Estado Libre Asociado de Puerto Rico quedará libre de toda responsabilidad. La cantidad por concepto de premios no reclamados será ingresada en el Fondo General del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, según disponga el Secretario.

SECCION 4.2 - Determinación de la Contribución sobre Premios

El Artículo 12 de la Ley, establece una contribución sobre los premios de Lotería Electrónica que se impondrá, cobrará y pagará en lugar de cualesquiera otras contribuciones dispuestas por la Ley. Esta contribución tiene el carácter de un arbitrio sobre el boleto premiado. El dinero obtenido como premio está excluido del ingreso bruto del contribuyente bajo las disposiciones de la Ley Núm. 120 de 31 de octubre de 1994, según enmendada, conocida como "Código de Rentas Internas de Puerto Rico de 1994".

Los sistemas de juegos de Lotería Electrónica están programados para que en cada boleto se puedan incluir diferentes tipos de apuestas para diferentes conjuntos de números. El monto del premio en los Juegos Pega -2, Pega –3, Pega -4, Loto y Revancha se determinará por boleto expedido en cada transacción de compra, independientemente de que ese boleto comprenda varios tipos de apuestas o apuestas para diferentes conjuntos de números. La determinación de la contribución se hará aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley sobre el premio que se deba pagar por cada boleto premiado. Cuando se trate del Gran Premio de Loto, de conformidad con las disposiciones de este Reglamento, éste se pagará mediante el sistema de anualidad o en un pago global reducido, según se establece en la Sección 4.8. En cuanto a los que se paguen mediante el sistema de anualidad, se determinará la contribución aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley sobre la cantidad total

que la persona recibirá durante el término de la anualidad. La contribución determinada se prorrateará a través del período de pago del premio. En caso de un pago global reducido, la contribución se determinará aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley sobre la cantidad total que el ganador recibirá en dicho pago global reducido. La contribución de los premios de Revancha se determinará aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley sobre la cantidad total que el ganador recibirá.

SECCION 4.3 – Retención y Pago del Impuesto sobre Premios

Las contribuciones sobre premios las pagará la persona que presente al cobro un boleto premiado, de conformidad con las normas que se establecen en este Reglamento. Al momento de pagar la cantidad que corresponda como premio, se deducirán y retendrán las contribuciones aplicables y se remitirán al Secretario, según éste disponga. En el caso de las anualidades, se deducirán y retendrán las contribuciones aplicables, según establecido en la Sección 4.2 de este Reglamento. El Secretario dispondrá la manera en que se remitirán al Departamento las contribuciones retenidas por concepto de dichas anualidades.

SECCION 4.4 - Lugar para el Pago de Premios

Los premios de los juegos Pega -2, Pega –3, Pega -4, Loto y Loto con Revancha por la cantidad de ochocientos dólares ($800) o menos podrán ser cobrados en cualquiera de los negocios donde se vende Lotería Electrónica, independientemente de dónde se haya comprado el boleto premiado. Antes de validar un boleto para el pago de un premio, los vendedores de jugadas deben de asegurarse que tienen fondos suficientes para pagar la cantidad necesaria. Todo boleto premiado deberá validarse previo al pago del premio. El vendedor deberá retener el boleto original premiado y la autorización de pago expedida por el terminal, e incluirá ambos en el sobre del cuadre semanal que debe remitir a las oficinas de Lotería Electrónica. Los premios de ochocientos dólares ($800) o menos también pueden cobrarse en cualesquiera de las colecturías del Departamento designadas, centros de pago autorizados o en las oficinas administrativas de la Lotería Electrónica.

Los premios hasta la cantidad de veinticinco mil dólares ($25,000) se podrán cobrar en las referidas colecturías, centros de pago autorizados o en las oficinas de la Lotería Electrónica. Los premios sobre veinticinco mil dólares ($25,000) se cobrarán únicamente en las oficinas administrativas de la Lotería Electrónica.

SECCION 4.5 – Forma de Pago de los Premios

Todos los pagos de premios que se hagan en las colecturías del Departamento, centros de pago autorizados y en las oficinas de la Lotería Electrónica, se efectuarán mediante cheque girado a favor de la persona que presente al cobro el boleto premiado. Los pagos del Gran Premio de Loto y de Revancha podrán hacerse por transferencia electrónica, a discreción del ganador. Los vendedores de jugadas podrán efectuar los pagos de premios en efectivo o cheque, a su discreción.

SECCION 4.6 – Persona a quien se hará el Pago de un Premio

El pago de un premio se hará únicamente a una persona natural, independiente del número de personas naturales o jurídicas que reclamen ser dueños de un boleto premiado. Para fines del pago de premios, de existir espacios al dorso del boleto para nombre, dirección y firma, dichos espacios no crean ni adjudican derechos.

Asimismo, los premios se pagarán a la persona natural que presente al cobro un boleto premiado aunque aparezca un nombre o firma distinta en el boleto. Si varias personas naturales se presentan a cobrar un boleto premiado, éstas deberán designar a la persona natural a favor de quién se pagará el premio.

Cuando se reclame un premio por más de ochocientos dólares ($800), la persona que reclame el mismo presentará una identificación válida y cualquier otro dato requerido por el Departamento.

Si la persona que reclama el premio no tuviese una identificación disponible, se podrá autorizar el pago luego de haber identificado debidamente a la persona mediante el procedimiento que a tales fines se establezca por la Lotería Adicional.

SECCION 4.7 – Tiempo de Pago de los Premios de los Juegos Pega -2, Pega –3 y Pega -4

Los premios de los juegos Pega -2, Pega –3 y Pega –4, independientemente del monto, se pagan en su totalidad cuando se presenta al cobro un boleto premiado que es validado de conformidad con las normas establecidas.

SECCION 4.8 – Tiempo y Sistema de Pago de los Premios del Juego de Loto y Revancha

Los premios del juego de Loto y Revancha se establecen según dispuesto en la Sección 3.6 de este Reglamento para cada sorteo. Los mismos se pagan cuando se presenta al cobro un boleto premiado que es validado de conformidad con las normas establecidas. El Gran Premio de

Loto se paga en anualidades o plazos durante un período determinado de tiempo o en un pago global reducido.

Para el pago de premios de Loto en anualidades o plazos se utilizarán los fondos establecidos en el Artículo 8A de la Ley Número 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada.

El término de pago del Gran Premio de Loto mediante el sistema de anualidades dependerá del monto del premio que recibirá la persona, según se establece a continuación:

Monto del Premio	Término del Pago
$500,000 ó más	20 años
$400,000 a $499,999	15 años
$300,000 a $399,999	10 años
$200,000 a $299,999	5 años
Menos de $200,000	Pago total e inmediato

La Lotería Electrónica será el agente fiduciario de la persona ganadora de un premio que elija la opción de pago mediante el sistema de anualidades. Esto permitirá mantener controles adecuados sobre los pagos anuales a los ganadores, a la vez que se asume la responsabilidad con el ganador por el pago de la cantidad total del premio.

En caso que el ganador elija la opción de pago global reducido, la cantidad a pagar al ganador será no menor de un cuarenta y cinco por ciento (45%) de la porción que le corresponda del Gran Premio de Loto anunciado para el sorteo del cual es ganador.

El pago del premio de Revancha será global y la cantidad a pagar al ganador será la porción que le corresponda de la cantidad anunciada para el sorteo del cual es ganador.

SECCION 4.9 – Redención o Transferencia de los Contratos de Anualidad

Las anualidades a favor del ganador de un premio de Loto no son transferibles a terceras personas naturales o jurídicas, por lo tanto, durante el término del contrato de anualidad no pueden ser negociados en forma alguna ni pueden ser objeto de transacciones financieras. Los ganadores no podrán redimir o liquidar la anualidad antes de su fecha de vencimiento.

En caso de que fallezca el ganador, los pagos se harán a las personas con derecho a ello, luego de haber sido designados de conformidad con las leyes aplicables. Estas personas podrán recibir el pago correspondiente bajo el sistema de anualidades existente o en un pago global reducido.

CAPITULO V

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LA CELEBRACION DE SORTEOS

SECCION 5.1 – Transmisión de Sorteos

Los sorteos de los juegos Pega -2, Pega –3, Pega –4, Loto y Revancha se transmitirán en vivo por una estación de televisión en los días que establece este Reglamento. El Secretario o su representante autorizado determinará la hora en que se llevarán a cabo dichos sorteos y establecerá los procedimientos que garanticen que los números ganadores se escogerán al azar en forma imparcial. Los sorteos son de carácter público y durante la celebración de éstos estarán presentes el personal autorizado por Lotería Electrónica y el personal de la estación de televisión necesario para efectuarlos y producirlos. Lotería Electrónica designará un funcionario para la supervisión del sorteo. Además, en cada sorteo estará presente un auditor externo que deberá certificar la imparcialidad del sorteo y del equipo utilizado en éste.

SECCION 5.2 – Números Ganadores Oficiales

Los números ganadores oficiales serán aquellos seleccionados en el sorteo oficial celebrado por Lotería Electrónica y certificados por el supervisor del sorteo y el auditor externo. El Secretario o su representante autorizado establecerá el procedimiento para informar y dar a la publicidad los números premiados.

Ni el Departamento ni Lotería Electrónica serán responsables en forma alguna si luego de brindada la información oficial correctamente, algún medio de comunicación transmite o publica información incorrecta sobre los números ganadores en algún sorteo.

SECCION 5.3 – Peso y Registro de los Bolos Utilizados en las Máquinas de Sorteos.

Los juegos o conjuntos de Bolos utilizados en los sorteos de Pega -2, Pega –3, Pega –4, Loto y Revancha se pesarán y certificarán antes y después de cada sorteo. A estos fines, el Secretario formalizará un acuerdo con el Secretario del Departamento de Asuntos del Consumidor (DACO), creado por la Ley Núm. 5 de 23 de abril de 1973, según enmendada, para obtener los servicios especializados y apropiados para determinar el peso individual y promedio de los juegos de Bolos que se usen para los sorteos.

Luego de pesar cada conjunto de bolos, éstos se pondrán en un estuche y el personal autorizado del Laboratorio de Pesas y Medidas colocará un sello o precinto de metal numerado alrededor de cada estuche. El Departamento de Asuntos del Consumidor (DACO) expedirá un certificado por cada juego o conjunto de Bolos que se haya pesado en el que deberá incluir el

número del estuche, peso individual y peso promedio de los bolos en cada estuche, y los números de los sellos o precintos colocados alrededor de cada estuche.

Los estuches permanecerán sellados hasta que vayan a ser usados en un sorteo.

SECCION 5.4 – Sorteos de los Juegos Pega -2, Pega -3 y Pega -4

Los sorteos de los juegos Pega -2, Pega -3 y Pega -4 se celebrarán cuatro (4) veces por semana, los días miércoles, jueves, viernes y sábados o algún otro día en la semana como substituto, según lo determine el Secretario. La selección de los números ganadores se hará utilizando máquinas especialmente diseñadas para estos propósitos.

En la cámara mezcladora de bolos de cada una de estas máquinas se deposita un juego de Bolos designados con los dígitos del cero (0) al nueve (9), que son mezclados mediante un sistema de aire integrado a cada máquina. Cuando se realiza el sorteo, uno (1) de los diez (10) bolos de cada máquina se expulsa por acción al vacío a un compartimiento especial que expone el número a la vista del público.

Este equipo será inspeccionado y sometido a pruebas de funcionamiento antes y después de cada sorteo y será almacenado en un lugar que ofrezca la más estricta seguridad.

SECCION 5.5 – Sorteos de los Juegos de Loto y Revancha

Habrá dos (2) sorteos semanales del juego de Loto y Revancha los días miércoles y viernes o algún otro día en la semana como substituto, según lo determine el Secretario. La selección de los números ganadores de Loto y Revancha se hará utilizando dos (2) máquinas especialmente diseñadas para estos propósitos en cada una de las cuales se deposita un conjunto de bolos con los números del 1 hasta el 42, que serán mezclados por acción de las propias máquinas. Cuando se realiza el sorteo, en cada máquina hay seis (6) bolos numerados que son expulsados a un compartimiento especial que expone los números a la vista del público.

Este equipo será inspeccionado y sometido a pruebas de funcionamiento antes y después de cada sorteo y será almacenado en un lugar que ofrezca la más estricta seguridad.

SECCION 5.6 – Procedimientos para los Sorteos de los Juegos Pega -2, Pega –3, Pega -4, Loto y Revancha

De conformidad con las disposiciones de Ley y de este Reglamento, el Secretario o su representante autorizado definirá y establecerá los procedimientos ordinarios y de emergencia, para asegurar que los sorteos se celebren con imparcialidad mediante la selección al azar de los números premiados.

CAPITULO VI

DISPOSICIONES FINALES

SECCION 6.1 – Multas Administrativas

Además de cualquier otra acción administrativa que proceda, el incumplimiento con las disposiciones de este Reglamento podrá ser sancionado con multa administrativa que no excederá de cinco mil dólares ($5,000). La multa aplicará por separado a cada incumplimiento e independientemente de las penalidades establecidas en la Ley por la comisión de algún delito relacionado.

SECCION 6.2 – Salvedad

Si cualquier Sección, parte, párrafo o cláusula de este Reglamento fuese declarado nulo, inconstitucional o inválido por tribunal competente, la sentencia dictada a tales fines no afectará ni invalidará el resto de este Reglamento y su efecto quedará limitado a la Sección, parte, párrafo o cláusula así declarada.

SECCIÓN 6.3 - Derogación

Este Reglamento deroga el Reglamento 6688, con vigencia del 27 de mayo de 2003.

SECCION 6.4 – Vigencia

Este Reglamento tendrá vigencia de conformidad con las disposiciones de los Artículos 7 y 8 de la Ley Núm. 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada, conocida como Ley para Autorizar el Sistema de Lotería Adicional, 15 L.P.R.A. Secciones 806 y 807.

Estas enmiendas fueron sometidas ante la consideración de la Junta Interagencial en la reunión del día 21 de junio de 2004, bajo la incumbencia del Secretario de Hacienda Juan A. Flores Galarza y las mismas han sido realizadas de conformidad con la evaluación y recomendación de la Junta.

En San Juan, Puerto Rico, hoy 9 de febrero de 2005.

Juan C. Méndez Torres
Secretario de Hacienda y
Presidente de la Junta Interagencial